30TH Falcom ANNIVERSARY 1981-2011

日本ファルコム30周年公式記念本

Falcom Chronicle



Cover Design:creative design ADARTS

日本ファルコム30周年公式記念本

Falcom Chronicle

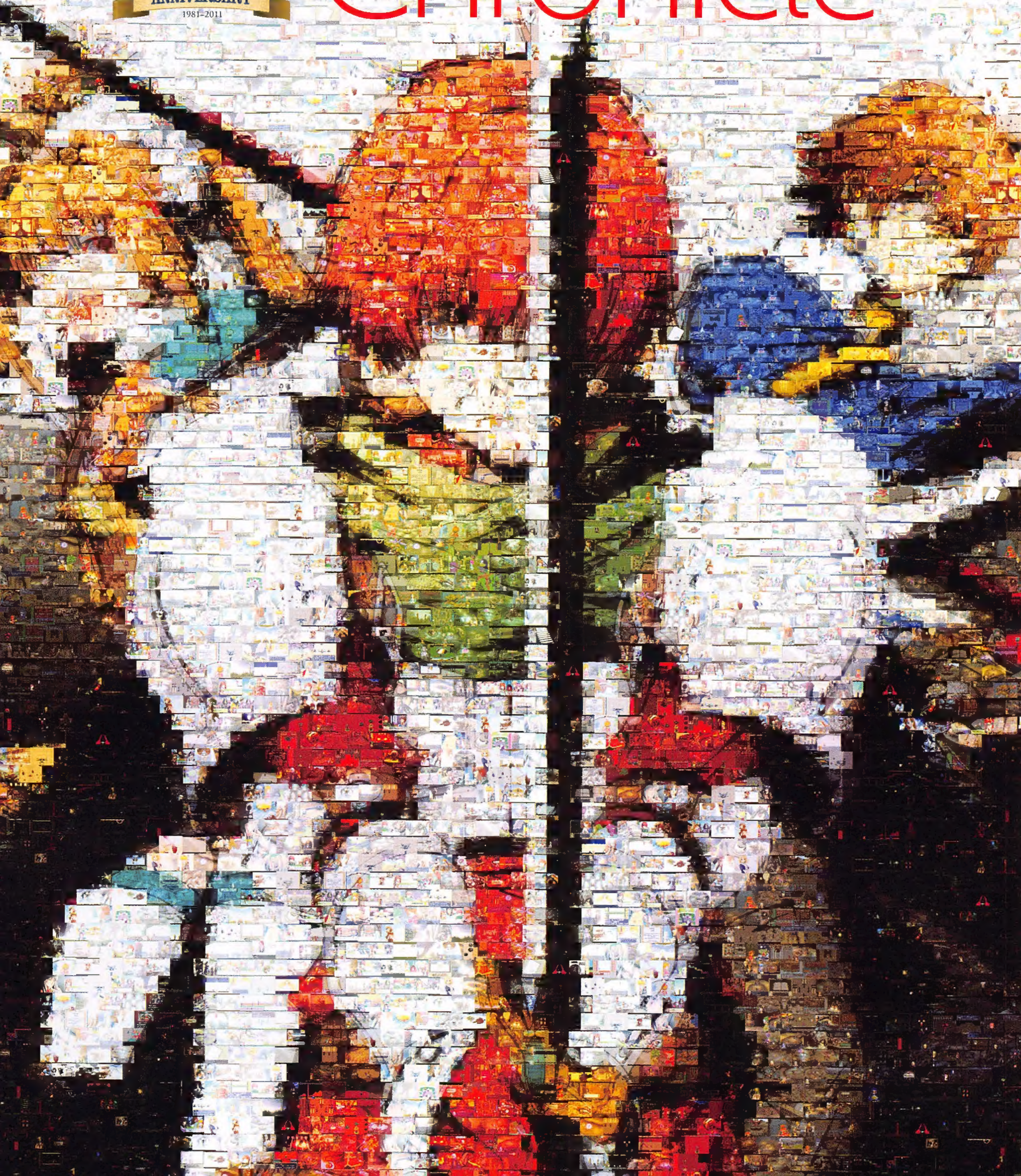
30TH Falcom ANNIVERSARY 1981-2011



30TH Falcom ANNIVERSARY 1981-2011

日本ファルコム30周年公式記念本

Falcom Chronicle





日本ファルコム
会長
加藤正幸

Special Interview

日本ファルコム30周年 巻頭特別インタビュー

日本ファルコムの創業者である加藤正幸会長にインタビューを行った。会社創立当時の懐かしい話から、ファルコムイズムの話、創業者しか知らないマル秘話など、貴重なお話をうかがった。また、掲載写真は、加藤会長ご自身でお持ちの貴重な写真をお預かりしたものです。

――会社設立時の話をお聞かせください。

私は20代初めの頃から12年間、コンピュータ技術者として会社勤めをしていて、その後、脱サラをして日本ファルコムを作りました。きっかけは、サラリーマン時代の後半にバンコクに出張していて、そのとき、たまたま立ち寄った展示会で、初めて「アップルII」を見たんですよ。「うわ、これすごい。モニターがカラーだ」となってね。それからPCにのめり込み、これからはPCの時代だと思いました。そして、1981年に会社を設立してアップルコンピュータの代理店を行い、翌1982年にはPC向けのゲームソフト制作と販売を始めました。

――ゲーム作りを始めた当時の雰囲気は？

その頃は、ゲーム会社で働く人達は、大学のサークルの集まりのような雰囲気で、私も起業したという感じではありませんでした。情熱と信念を持ち、希望と活気に満ちあふれていたし、なんでもできるし、なんでもやってやろう、というチャレンジ精神は旺盛でした。"自分達は永遠のアマチュア"という感じを今も私は持ち続けて仕事に向き合っています。ゲーム作りというクリエイティブな仕事は、子供のような純真さと遊び心を忘れず持ち続けることが大切だと今でも思うからです。とはいえ、ビジネスとしてやっていくには、それだけだと成立しなかったりする部分も出てきますが(笑)。

当時コンプティークの編集長だった佐藤さん(弊社・会長)をはじめ、出版社の方達と"ユーザーにゲームを楽しんでもらえる雰囲気作り"を、あれやこれやとアイデアを出し合っていましたね。例えば、1984年の『デーモンズリング』の取材の際、壁に大きな魔法陣を描き、ドライアイスを使って下からライトを当てた状態で、取材スペースを幻想的な空間として作り出してみたりとか。ゲームの世界観の構築に妥協しないのもそうですが、ゲームが面白そうに見える工夫や伝え方にも妥協せず、そして、自分達も楽しんで仕事をしていた記憶があります。

――思い出に残っている作品はありますか？

1985年に発売した『ザナドゥ』ですね。その頃のパッケージや広告デザインは代理店や社内のスタッフで協力して作り上げていたのですが、『ザナドゥ』に関してはどうしても決まらなくて、最終的に私自身がロゴをデザインしたこともあって、思い出は深いんですよね。

まずユーザーが初めて目にするゲームタイトルのロゴやパッケージデザインは、ゲームに＋αの価値を与える要素としてとっても重要だと思っています。この完成度を高めることで、ゲームの世界観をより強く印象づけたり、想像力をふくらませられると考えています。ユーザーさんに楽しんでもらうためには、やれることはすべてやり尽くしながら、自分達も徹底的に楽しんで仕事をしていました。

――『ザナドゥ』のコミカライズはゲーム業界初では？

そうですね。初めてというと、今では当たり前のように行われているホテルでのタイトル発表会もうちが初めてだったりします。それから、今でもユーザーさんから評価いただいているゲームのミュージック展開やOVAもそうですね。

話を『ザナドゥ』のコミックに戻すと、このコミックは社内のスタッフと一緒に作って、角川(書店)さんに売り込みにいったんですよ。それで出版してもらったんです。そのころ角川さんってほとんどコミックとかやってなかったんですよね。ドラゴンコミックが始まるくらいのときですから。で、あの当時、初版で20万部近く売れたのかな。そうしたら角川歴彦(弊社・グループ会長)さんがエドモンドホテルで出版記念パーティーをやってくれたんですよ。そのあと『ソーサリアン』のコミックなど、さまざまなメディアミックス展開につながっていくんですね。

(インタビュー中、突然、加藤会長が写真を出されて)この写真見て！　誰だかわかる？　リチャード・ギャリオットって知ってます？　そう、『ウルティマ』の作者です。『ウルティマ』の作者がファルコムにわざわざ訪ねてきて、『ザナドゥ』のエプロンを着ているんですよ(下記写真参照)。

――これは、いったいどういう経緯で？

実は、最初に『ウルティマ』を日本で売りたいといってギャリオットさんがうちに来たんですよ。そのときは条件の折り合いがつかず実現しなかったのですが、彼らいわく、ファルコムはプロモーションが得意そうという理由でお話を持って来てくださったみたいなんです。これはなかなか、貴重な写真ですよ。

当時はRPGを作る側として『ウルティマ』派と『ウィザードリィ』派に分かれたりすることもあって。私達は『ウルティマ』派だったんですね。そんな私達にとっての憧れの人が、わざわざ来てくれたことを嬉しく覚えています。

うちもこの業界長いので、「これはファルコムが初」といった事柄は結構ありますよ。

――ゲーム作りの信条的なところを教えてください。

ほかの会社の作品と比べてどうかというのはわかりませんが、カッコよさの追求の仕方は確かに異なるかもしれません。今の主流はリアル描写をふんだんに盛り込んだ感じだと思うんですが、自分達は安易にそっちの方向に行きたくなかったんです。音楽に例えるならロックじゃなくて「演歌」に行きついた感じでしょうか。でも、無理にリアルに転向しなくても、演歌だったら氷川きよしを呼べばいいわけです。そうすると、演歌だけど現代的になるでしょ(笑)。

――ユーザーはリアリティの追求以外の部分もしっかりチェックしていますからね。実際、最近のファルコムファンには10～20代のユーザー層も多いですし。

最近はちょっと萌えが入ってますけどね(笑)。まあ、リアルなところを追求していくとなると大勢の人が必要になるんですが、うちは規模を拡大して大きなことをやるということが得意じゃありませんし、私自身、全体像が見えていないと、やっていておもしろくないと思っちゃうんですよ。本を作るにしても、分業化して大きな本を作るのもありですけど、作家さんと1対1でベストセラーを作るといったよさもあると思います。

後者を目指す我々が工夫できる場所はどこかなと考えた結果、力を入れたのが"物語"の内容と単純だけど奥深い"操作性"だったんです。そして、この方向性で実りを結んだ最初のタイトルが、『英雄伝説III 白き魔女』でした。

――今30年という区切りを1つ迎えたわけですが、今後の日本ファルコムさんが目指される、この先のビジョンなどはおありですか？

それは近藤(日本ファルコム社長)が決めることなんじゃないかな(笑)。個人的には、60歳を超えた人間が制作者としてあれこれやるのもどうかと思うので、助ける側に回りたいと思い始めています。だから、今私は広告関係とかでサポート側に回っています。とはいえ、音楽関係の仕事だけは今でもやっています。

――ファルコムユーザーさんへひと言お願いします。

(ユーザーさんへ)家庭用ゲーム機に足場を移して約3年。これからは近藤を中心として、どんどん新しいことを考えて、新しいことをやっていくのでご期待ください。まず直近では、PS Vitaで2012年に発売を予定している『イース セルセタの樹海』ですね。

日本ファルコムは、こうしよう、ああしようというのを決めていくんじゃなくて、やって来たことを見て、ファルコムってこうなんだなというのを社員自らが考えてゲームを生み出しています。それに、やりすぎたときはユーザーさんがしっかり抗議の声をあげてくれますしね。



↑日本ファルコム設立当時の加藤会長を撮った貴重な1枚。これは立川にあったファルコムのコンピュータショップ内で撮影されたもので、発売されたゲームを紹介している。



↑『ザナドゥ』のエプロンを身に着けた『ウルティマ』の作者リチャード・ギャリオットとの2ショット。日本ファルコムへ来社の際に、記念として撮影されたもの。



↑「ミス・リリア・コンテスト」のグランプリを獲得した杉本理恵のイベントにて。J.D.K.BANDの前身となるメンバーが集まり、加藤会長と記念撮影を行った際の一枚。

日本ファルコム 作品年表 1981-2012

Falcom HISTORY

ここでは、30年にもおよぶ日本ファルコム作品の歴史を一挙に掲載。この膨大なリストを見ながら、オールドファンはかつてプレイしたタイトルを思い出してほしい。新たなファンは、好きな作品の系譜をたどってみよう。

●**表の見方**

タイトル	発売日	ハード・OS	発売元	DL販売	シリーズ
デーモンズリング ❶	3月 ❷	PC-8801 ❸	日本ファルコ ❹	❺	その他 ❻

①**タイトル**:作品名。OSやメディア別で、同じタイトル名で発売されることもある。
②**発売日**:発売日が不明なタイトルは年、月までの表記。
③**ハード・OS**:プレイできるPC(搭載されたOS別)や、ゲーム機の名前を表記。
④**発売元**:そのタイトルを発売した会社名を表記。
⑤**DL販売**:2011年9月現在に、ダウンロードしてプレイできる場合に表記。「EGG」は、Windows上で動作するゲームを配信するサービス「プロジェクトEGG」のこと。「VC」は、Wiiで動作するゲームを配信するサービス「バーチャルコンソール」のこと。「PSN」は、PS3やPSPで動作するゲームを配信するサービス「PlayStation Network」のこと。
⑥**シリーズ**:世界観を共有している作品群を表記(本書での区分けによる)。

1984

タイトル	発売日	ハード・OS	発売元	DL販売	シリーズ
デーモンズリング	3月12日	PC-8801	日本ファルコム	EGG	その他
アステカ	4月10日	PC-8801	日本ファルコム	EGG	その他
ドラゴンスレイヤー	9月10日	PC-8801	日本ファルコム	EGG	ドラゴンスレイヤー
ドラゴンスレイヤー	9月12日	PC-8801	日本ファルコム	EGG	ドラゴンスレイヤー
デーモンズリング	10月18日	PC-9801	日本ファルコム	—	その他
デーモンズリング	10月18日	FM-7/77	日本ファルコム	—	その他
ドラゴンスレイヤー	11月2日	FM-7/77	日本ファルコム	—	ドラゴンスレイヤー
ドラゴンスレイヤー	12月21日	X1/X1C/X	日本ファルコム	—	ドラゴンスレイヤー

1985

ドラゴンスレイヤー	2月12日	PC-8801mkII	日本ファルコム	—	ドラゴンスレイヤー
アステカ	4月10日	PC-9801	日本ファルコム	—	その他
アステカ	5月18日	X1 turbo	日本ファルコム	—	その他
アステカ	6月15日	PC-9801	日本ファルコム	—	その他
アステカ	7月20日	FM-7/77	日本ファルコム	—	その他
デーモンズリング	9月15日	PC-9801	日本ファルコム	—	その他
ザナドゥ	11月1日	X1/X1C/X	日本ファルコム	—	ザナドゥ
ザナドゥ	11月20日	PC-8801/mkIISR	日本ファルコム	—	ザナドゥ
ザナドゥ	11月29日	PC-8801mkII	日本ファルコム	—	ザナドゥ
ザナドゥ	12月18日	X1/X1C/X	日本ファルコム	—	ザナドゥ
ザナドゥ	12月19日	PC-9801	日本ファルコム	—	ザナドゥ
ザナドゥ	12月21日	PC-9801	日本ファルコム	—	ザナドゥ
ドラゴンスレイヤー	1985年	PC-9801	スクウェア	—	ドラゴンスレイヤー
ドラゴンスレイヤー	1985年	MSX	スクウェア	—	ドラゴンスレイヤー

1986

ザナドゥ	1月21日	PC-9801	日本ファルコム	—	ザナドゥ
ザナドゥ	3月20日	FM-7/77	日本ファルコム	EGG	ザナドゥ
ザナドゥ・シナリオII The Resurrection of Dragon	10月1日	PC-8801/mkIISR	日本ファルコム	—	ザナドゥ
ザナドゥ・シナリオII The Resurrection of Dragon	10月3日	PC-9801	日本ファルコム	—	ザナドゥ
ザナドゥ・シナリオII The Resurrection of Dragon	10月4日	FM-7/77	日本ファルコム	—	ザナドゥ
ザナドゥ・シナリオII The Resurrection of Dragon	10月4日	PC-9801	日本ファルコム	—	ザナドゥ
ロマンシア	10月6日	X1/X1C/X	日本ファルコム	—	ドラゴンスレイヤー
太陽の神殿 アステカII	10月9日	PC-8801	日本ファルコム	EGG	その他
ロマンシア	10月17日	PC-9801	日本ファルコム	—	ドラゴンスレイヤー
ロマンシア	10月28日	PC-8801mkIISR	日本ファルコム	—	ドラゴンスレイヤー
太陽の神殿 アステカII	11月20日	X1/X1C/X	日本ファルコム	—	その他
太陽の神殿 アステカII	11月20日	PC-9801	日本ファルコム	—	その他
ロマンシア	11月22日	MSX	日本ファルコム	EGG	ドラゴンスレイヤー
太陽の神殿 アステカII	11月30日	PC-9801	日本ファルコム	—	その他
ザナドゥ・シナリオII The Resurrection of Dragon	12月2日	X1/X1C/X	日本ファルコム	—	ザナドゥ
太陽の神殿 アステカII	12月12日	FM-7/77	日本ファルコム	—	その他
太陽の神殿 アステカII	12月15日	FM-7/77	日本ファルコム	—	その他
ドラゴンスレイヤー	1986年	スーパーカセットビジョン	エポック社	—	ドラゴンスレイヤー
ロマンシア	1986年	MSX2	パナソフトセンター	EGG	ドラゴンスレイヤー

1987

タイトル	発売日	ハード・OS	発売元	DL販売	シリーズ
ロマンシア	3月28日	PC-8801	日本ファルコム	EGG	ドラゴンスレイヤー
ロマンシア	3月28日	X1/X1C/X	日本ファルコム	—	ドラゴンスレイヤー
ザナドゥ	4月1日	MSX2	ソニー	—	ザナドゥ
ロマンシア	4月8日	PC-88VA	日本ファルコム	—	ドラゴンスレイヤー
イース Ancient Ys Vanished Omen	6月26日	PC-8801mkⅡSR	日本ファルコム	EGG	イース
イース Ancient Ys Vanished Omen	6月26日	X1/X1 turbo	日本ファルコム	—	イース
ドラゴンスレイヤーⅣ ドラスレファミリー	7月9日	MSX2	日本ファルコム	EGG	ドラゴンスレイヤー
ドラゴンスレイヤーⅣ ドラスレファミリー	7月17日	FC	ナムコ	—	ドラゴンスレイヤー
イース Ancient Ys Vanished Omen	8月28日	PC-9801	日本ファルコム	EGG	イース
ドラゴンスレイヤーⅣ ドラスレファミリー	10月1日	MSX	日本ファルコム	—	ドラゴンスレイヤー
イース Ancient Ys Vanished Omen	10月8日	FM-7/77	日本ファルコム	—	イース
イース Ancient Ys Vanished Omen	10月8日	FM77AV	日本ファルコム	EGG	イース
ロマンシア	10月30日	FC	東京書籍	—	ドラゴンスレイヤー
ザナドゥ	11月9日	MSX	日本ファルコム	—	ザナドゥ
ファザナドゥ	11月16日	FC	ハドソン	VC	ザナドゥ
イース	12月10日	MSX2	ソニー	EGG	イース
ソーサリアン	12月20日	PC-8801mkⅡSR	日本ファルコム	—	ソーサリアン

1988

ソーサリアン	3月25日	PC-9801	日本ファルコム	EGG	ソーサリアン
イースⅡ Ancient Ys Vanished The Final Chapter	4月22日	PC-8801mkⅡSR	日本ファルコム	EGG	イース
ソーサリアン	5月20日	X1 turbo	日本ファルコム	—	ソーサリアン
ソーサリアン	6月17日	PC-88VA	日本ファルコム	—	ソーサリアン
イースⅡ Ancient Ys Vanished The Final Chapter	6月24日	PC-9801	日本ファルコム	EGG	イース
イースⅡ Ancient Ys Vanished The Final Chapter	6月24日	X1 turbo	日本ファルコム	—	イース
イースⅡ Ancient Ys Vanished The Final Chapter	7月8日	FM77AV	日本ファルコム	EGG	イース
イースⅡ Ancient Ys Vanished The Final Chapter	7月15日	MSX2	日本ファルコム	EGG	イース
ソーサリアン 追加シナリオ&ユーティリティーディスク	7月21日	PC-9801	日本ファルコム	—	ソーサリアン
ソーサリアン 追加シナリオ&ユーティリティーディスク	7月22日	PC-9801	日本ファルコム	—	ソーサリアン
ソーサリアン ユーティリティーディスク Vol.1	7月22日	PC-9801	日本ファルコム	EGG	ソーサリアン
ソーサリアン 追加シナリオ Vol.1	7月22日	PC-9801	日本ファルコム	EGG	ソーサリアン
ソーサリアン 追加シナリオ&ユーティリティーディスク	7月28日	PC-8801mkⅡSR/88VA	日本ファルコム	—	ソーサリアン
ソーサリアン 追加シナリオ&ユーティリティーディスク	7月28日	X1 turbo	日本ファルコム	—	ソーサリアン
ソーサリアン ユーティリティーディスク Vol.1	7月29日	PC-8801mkⅡSR/88VA	日本ファルコム	—	ソーサリアン
ソーサリアン ユーティリティーディスク Vol.1	7月29日	X1 turbo	日本ファルコム	—	ソーサリアン
ソーサリアン 追加シナリオ Vol.1	7月29日	PC-8801mkⅡSR/88VA	日本ファルコム	—	ソーサリアン
ソーサリアン 追加シナリオ Vol.1	7月29日	X1 turbo	日本ファルコム	—	ソーサリアン
太陽の神殿	8月3日	FC	東京書籍	—	その他
イース	8月26日	FC	ビクター音楽産業	—	イース
イース	10月15日	セガ・マークⅢ/マスターシステム	セガ	—	イース
ソーサリアン 追加シナリオ Vol.2 戦国ソーサリアン	10月21日	PC-9801	日本ファルコム	EGG	ソーサリアン
ソーサリアン 追加シナリオ Vol.2 戦国ソーサリアン	10月21日	PC-8801mkⅡSR/88VA	日本ファルコム	—	ソーサリアン
ソーサリアン 追加シナリオ Vol.2 戦国ソーサリアン	10月21日	X1 turbo	日本ファルコム	—	ソーサリアン
ソーサリアン 追加シナリオ Vol.3 ピラミッドソーサリアン	12月23日	PC-9801	日本ファルコム	EGG	ソーサリアン
ソーサリアン 追加シナリオ Vol.3 ピラミッドソーサリアン	12月23日	PC-8801mkⅡSR/88VA	日本ファルコム	—	ソーサリアン
ソーサリアン 追加シナリオ Vol.3 ピラミッドソーサリアン	12月23日	X1 turbo	日本ファルコム	—	ソーサリアン
太陽の神殿 アステカⅡ	1988年	MSX2	東京書籍	—	その他

日本ファルコムと世の中の出来事

1981年の会社設立から2012年までの、日本ファルコムの歴史を紐解いていく。PCや家庭用ゲーム機向けに発売した数多くのタイトルを、当時の世の中で起きた出来事と合わせて懐かしんでいただければ幸いだ。

1981-1983

1981年3月9日に、日本ファルコム株式会社が設立される。当初はコンピュータ導入時の業務解析などを手がけていた。6月にはJICA(国際協力事業団)プロジェクトに参加し、コンピュータによる交通経済シミュレーションを担当。7月には米国アップル社の公認代理店として、アップル製品を中心としたショップ「コンピューターランド立川」を設立した。1983年2月には、同社初のPC用SLG『ギャラクティックウォーズ』を発売。また1983年11月には、同社初となるRPG『ぱのらま島』を発売した。

1984

名作A・RPG『ドラゴンスレイヤー』が誕生。初期ロットとなる高難易度の『Ver.1.1』に続き、バランス調整が行われた『Ver.2.0』も発売された。この年には、アップルコンピュータによるマッキントッシュの発売などがあった。



←1984年11月に発売された『ドラゴンスレイヤー』。この作品の爆発的ヒットにより、日本ファルコムの名前は広く知られるようになった。

1985

『ドラゴンスレイヤー』シリーズの第2弾『ザナドゥ』が発売され、販売本数が40万本以上という、PCゲームとして異例の大ヒットを記録。その後は、多くのメディアに移植された。この年には、横綱である北の湖の引退などがあった。



←今なお愛するユーザーも多い『ザナドゥ』。これにより、日本ファルコム＝傑作RPGのメーカーというブランドイメージが固まっていく。

1989

タイトル	発売日	ハード・OS	発売元	DL販売	シリーズ
スタートレーダー	3月23日	PC-8801mkIISR	日本ファルコム	EGG	その他
スタートレーダー	5月26日	PC-9801	日本ファルコム	EGG	その他
ソーサリアン NEWシナリオ Vol.1 宇宙からの訪問者	6月8日	PC-9801	ブラザー工業	EGG	ソーサリアン
ワンダラーズ フロム イース	7月21日	PC-8801mkIISR	日本ファルコム	EGG	イース
ソーサリアン NEWシナリオ Vol.1 宇宙からの訪問者	7月21日	PC-8801mkIISR	ブラザー工業	—	ソーサリアン
ワンダラーズ フロム イース	7月28日	PC-9801	日本ファルコム	EGG	イース
ソーサリアン NEWシナリオ Vol.1 宇宙からの訪問者	8月9日	PC-88VA	ブラザー工業	—	ソーサリアン
ソーサリアン NEWシナリオ Vol.1 宇宙からの訪問者	8月25日	X1 turbo	ブラザー工業	—	ソーサリアン
ワンダラーズ フロム イース	10月20日	MSX2	日本ファルコム	EGG	イース
セレクテッド・ソーサリアン 1	12月8日	PC-9801	ブラザー工業	EGG	ソーサリアン
セレクテッド・ソーサリアン 1	12月8日	PC-8801mkIISR/88VA	ブラザー工業	—	ソーサリアン
セレクテッド・ソーサリアン 1	12月8日	X1 turbo	ブラザー工業	—	ソーサリアン
ドラゴンスレイヤー 英雄伝説	12月10日	PC-8801mkIISR	日本ファルコム	EGG	イセルハーサ
イースI・II	12月21日	PCエンジン スーパーCD-ROM²	ハドソン	VC/PSN	イース

1990

タイトル	発売日	ハード・OS	発売元	DL販売	シリーズ
セレクテッド・ソーサリアン 2	1月30日	PC-9801	ブラザー工業	EGG	ソーサリアン
セレクテッド・ソーサリアン 2	2月8日	PC-8801mkIISR	ブラザー工業	—	ソーサリアン
ギルガメッシュ・ソーサリアン	2月9日	PC-9801	ブラザー工業	EGG	ソーサリアン
セレクテッド・ソーサリアン 2	2月10日	PC-88VA	ブラザー工業	—	ソーサリアン
セレクテッド・ソーサリアン 2	2月10日	X1 turbo	ブラザー工業	—	ソーサリアン
ギルガメッシュ・ソーサリアン	2月20日	PC-8801mkIISR	ブラザー工業	—	ソーサリアン
ソーサリアン	2月24日	メガドライブ	セガ	VC	ソーサリアン
ワンダラーズ フロム イース	3月24日	X68000	日本ファルコム	EGG	イース
ソーサリアン	4月1日	PC/AT互換機	シエラ・オンライン	—	ソーサリアン
セレクテッド・ソーサリアン 3	4月12日	PC-9801	ブラザー工業	EGG	ソーサリアン
ドラゴンスレイヤー 英雄伝説	4月20日	PC-9801	日本ファルコム	EGG	イセルハーサ
セレクテッド・ソーサリアン 3	4月28日	PC-8801mkIISR	ブラザー工業	—	ソーサリアン
セレクテッド・ソーサリアン 3	5月11日	PC-88VA	ブラザー工業	—	ソーサリアン
セレクテッド・ソーサリアン 3	5月11日	X1 turbo	ブラザー工業	—	ソーサリアン
セレクテッド・ソーサリアン 4	5月24日	PC-9801	ブラザー工業	EGG	ソーサリアン
イースII	5月25日	FC	ビクター音楽産業	—	イース
セレクテッド・ソーサリアン 4	6月1日	PC-8801mkIISR	ブラザー工業	—	ソーサリアン
ドラゴンスレイヤー 英雄伝説	6月8日	FM-TOWNS	日本ファルコム	—	イセルハーサ
セレクテッド・ソーサリアン 4	6月13日	PC-88VA	ブラザー工業	—	ソーサリアン
セレクテッド・ソーサリアン 4	6月13日	X1 turbo	ブラザー工業	—	ソーサリアン
ドラゴンスレイヤー 英雄伝説	6月23日	98NOTE	日本ファルコム	—	イセルハーサ
セレクテッド・ソーサリアン 5	7月13日	PC-9801	ブラザー工業	EGG	ソーサリアン
セレクテッド・ソーサリアン 5	7月26日	PC-8801mkIISR/88VA	ブラザー工業	—	ソーサリアン
セレクテッド・ソーサリアン 5	7月31日	X1 turbo	ブラザー工業	—	ソーサリアン
ドラゴンスレイヤー 英雄伝説	8月7日	MSX2	日本ファルコム	EGG	イセルハーサ
ドラゴンスレイヤー	8月12日	GB	エポック社	—	ドラゴンスレイヤー
ギルガメッシュ・ソーサリアン	10月16日	PC-88VA	ブラザー工業	—	ソーサリアン
ギルガメッシュ・ソーサリアン	10月16日	X1 turbo	ブラザー工業	—	ソーサリアン
ダイナソア	12月21日	PC-8801mkIISR	日本ファルコム	EGG	その他

1986

かわいいキャラクターとは裏腹にヒントがない難解な謎だらけで、その難易度の高さが話題となった『ロマンシア』が10月に発売。また同月には、『アステカ』の続編であり、失われたマヤ文明の謎を解き明かすためにチチェン・イツァ(メキシコにある実在の遺跡)を探索するAVG『太陽の神殿 アステカII』が発売された。さらにPC以外の機種としては初となる、スーパーカセットビジョン版『ドラゴンスレイヤー』の移植も行われた。当時の世の中では、フィリピンでのアキノ大統領就任、『ドラゴンクエスト』の発売、ハレー彗星の接近などが話題となった。



⬅『ロマンシア』の雑誌広告に掲載されたキャッチコピーは「かわいさ余って、難しさ100%」。難しさこそおもしろさという、当時のPCゲーム界の風潮をよく表している。

1987

今なおシリーズ作品が作り続けられている、日本ファルコムの看板タイトルであるA・RPG『イース』の第1作目が登場。軽快な操作感、魅力ある演出方法、感動させるストーリーなどは、その後の作品に大きな影響を与えた。また、コミックやアニメでの展開も盛んに行われたことも特徴といえる。12月には、自由度の高い冒険が楽しめる『ソーサリアン』が発売に。その後は、追加で発売されるシナリオやユーティリティーディスクにより、その世界が拡張していった。当時の世の中では、携帯電話サービスの開始、『ファイナルファンタジー』の発売などがあった。



⬅『イース』のキャッチコピーは「今、RPGは優しさの時代へ。」。難易度が高い作品が多かった当時としては画期的な親切設計で、RPGブームの先がけともなった。

1988

『イース』の続編であり、ストーリー的にも密接な関係がある『イースII』が発売されて、またもや大ヒット。その後も日本ファルコム自身によるセルフリメイクが行われ、『エターナル』や『完全版』として発売されている。また、戦国時代の武将に巣食う魔物や、宇宙から飛来した物質などをめぐるシナリオが楽しめる『ソーサリアン』の追加シナリオも次々に発売。12月にはレコードレーベル「ファルコムレーベル」が発足され、魅力的なゲームミュージックが手軽に楽しめるようになった。当時の世の中では、青函トンネルの開通、ソウルオリンピックの開幕などがあった。



⬅『ソーサリアン』の追加ディスクの1つである『戦国ソーサリアン』。次々と新しいシナリオやシステムが追加されていく『ソーサリアン』はロングヒットした。

1991

タイトル	発売日	ハード・OS	発売元	DL販売	シリーズ
ロードモナーク	3月21日	PC-9801	日本ファルコム	EGG	ロードモナーク
イースIII	3月22日	PCエンジン スーパーCD-ROM²	ハドソン	PSN	イース
イースIII ワンダラーズ フロム イース	6月21日	SFC	トンキンハウス	—	イース
ダイナソア	6月21日	PC-9801	日本ファルコム	EGG	その他
イース	7月19日	X68000	電波新聞社	—	イース
ソーサリアン	8月10日	MSX2	ブラザー工業	—	ソーサリアン
ソーサリアン	8月30日	MSX2	ブラザー工業	—	ソーサリアン
イースIII	9月27日	FC	ビクター音楽産業	—	イース
ブランディッシュ	10月25日	PC-9801	日本ファルコム	—	ブランディッシュ
ダイナソア	10月25日	FM-TOWNS	日本ファルコム	—	その他
イースIII ワンダラーズ フロム イース	11月1日	メガドライブ	日本テレネット	—	イース
アドバンスド ロードモナーク	11月29日	PC-9801	日本ファルコム	EGG	ロードモナーク
ロードモナーク	11月29日	FM-TOWNS	日本ファルコム	—	ロードモナーク
ソーサリアン 追加シナリオ Vol.2 戦国ソーサリアン	12月20日	MSX2	ブラザー工業	—	ソーサリアン
ぽっぷるメイル	12月20日	PC-8801mkIISR/88VA	日本ファルコム	EGG	その他
ブランディッシュ	12月20日	FM-TOWNS	日本ファルコム	—	ブランディッシュ
ドラゴンスレイヤー 英雄伝説	12月25日	PCエンジン スーパーCD-ROM²	ハドソン	VC	イセルハーサ
スタートレーダー	1991年	X68000	ブラザー工業	EGG	その他

1992

ドラゴンスレイヤー 英雄伝説	2月14日	SFC	エポック社	—	イセルハーサ
ドラゴンスレイヤー外伝 眠りの王冠	3月6日	GB	エポック社	—	ドラゴンスレイヤー
ドラゴンスレイヤー 英雄伝説II	3月19日	PC-8801mkIISR/88VA	日本ファルコム	—	イセルハーサ
ソーサリアン 追加シナリオ Vol.3 ピラミッドソーサリアン	4月20日	MSX2	ブラザー工業	—	ソーサリアン
戦国&ピラミッドソーサリアン	4月20日	MSX2	ブラザー工業	—	ソーサリアン
ぽっぷるメイル	5月22日	PC-9801	日本ファルコム	EGG	その他
ソーサリアン 追加シナリオ Vol.3 ピラミッドソーサリアン	5月22日	MSX2	ブラザー工業	—	ソーサリアン
ソーサリアン	7月17日	PCエンジン スーパーCD-ROM²	ビクター音楽産業	—	ソーサリアン
ドラゴンスレイヤー 英雄伝説II	7月24日	PC-9801	日本ファルコム	EGG	イセルハーサ
ロードモナーク	10月9日	SFC	エポック社	—	ロードモナーク
ドラゴンスレイヤー 英雄伝説II	12月23日	PCエンジン スーパーCD-ROM²	ハドソン	—	イセルハーサ

1989

『英雄伝説』シリーズの第1弾となる『ドラゴンスレイヤー 英雄伝説』が発売される。それまでファルコム作品に多かったA・RPGではなく、コマンド選択型のRPGであることが特徴だった。またイースシリーズの第3弾『ワンダラーズ フロム イース(イースIII)』も7月に発売された。システムは前作までとは異なり、サイドビューの横スクロール型に変更。攻撃も、体当たりから剣を振る方式に変わった。さらに年末にはハドソンからPCエンジン スーパーCD-ROM²用として『イースI・II』が発売に。フィーナやリリアがしゃべりまくるボイス演出は、新たな「イース」ファンを増やしていった。そのほか、キャラクターグッズの販売などを行ったアンテナショップ「ファルコムショップ代々木」のオープン(1998年まで営業)や、OVA「イース」の発売などもこの年。世の中では、元号が「平成」に改元、消費税の導入(3%)、ベルリンの壁崩壊、ゲームボーイの発売などがあった。



⬆シリーズ第1作目と2作目には「ドラゴンスレイヤー」の名がついていた『英雄伝説』。なお2011年9月には、シリーズ最新作の『碧の軌跡』が発売された。

1990

年末には、3Dダンジョンの『ダイナソア』を発売。荒々しくも、どこか物悲しい雰囲気が感じられるグラフィック、登場人物の暗い過去も描かれる深みのあるストーリーなどが話題となった。ちなみに、2002年にはWindows版のリメイク作『ダイナソア リザレクション』が発売されている。またこの年は、『ギルガメッシュ・ソーサリアン』や『セレクテッド・ソーサリアン』など、『ソーサリアン』の追加シナリオが、ソフトベンダーTAKERU(PCソフトの自動販売機)から多数発売された。特に『セレクテッド・ソーサリアン』は、雑誌「コンプティーク」でシナリオを公募したことで知られている。さらにメガドライブ版『ソーサリアン』、ファミコン版『イースII』、ゲームボーイ版『ドラゴンスレイヤー』といった家庭用ゲーム機向けのタイトルも、ライセンス作品として各社から発売された。当時の世の中では、東京ドームでのマイク・タイソンの世界ヘビー級王座陥落、ポール・マッカートニーの来日初公演、東西ドイツの統一、スーパーファミコンやゲームギアといった家庭用ゲーム機の発売などがあった。



⬆ひと筋縄ではいかない仕掛けや高いエンカウント率といった、3DダンジョンRPGの魅力が詰まった『ダイナソア』。2002年にはリメイク版が発売されている。

1991

箱庭的世界観の中で、リアルタイムに指示を与えて敵を倒していくSLG『ロードモナーク』が3月に発売。短時間で勝敗が決して、何度でも挑戦したくなる魅力が詰まった作品で、のちに何度もマイナーチェンジされ、多くの機種で発売されている。10月には、リアルタイムにすべての操作をマウスで行うという緊迫感が魅力のA・RPG『ブランディッシュ』が発売された。その後、PC版の続編が作られ、2009年にはPSP版のリメイク作『ブランディッシュ ダークレヴナント』も発売されている。そして12月にはA・RPG『ぽっぷるメイル』が発売に。当時のPCゲームの多くはPC-8800シリーズからPC-9800シリーズへと移っていったが、この『ぽっぷるメイル』だけはPC-8800シリーズユーザーのためにPC-8801用として発売された(翌年5月にはPC-9801版が発売)。当時の世の中では、湾岸戦争の勃発、新しい東京都庁舎の開庁、横綱である千代の富士の引退、F1ドライバーである中嶋悟の引退などがあった。



⬆『ロードモナーク』はドラゴンスレイヤーシリーズ7作目とされているが、実はドラゴンは登場しない。



⬆『ブランディッシュ』は、その後も「4」までの続編やリニューアル版、移植版が制作されていった人気作。

1993

タイトル	発売日	ハード・OS	発売元	DL販売	シリーズ
ドラゴンスレイヤー 英雄伝説	1月8日	X68000	エス・ピー・エス	—	イセルハーサ
ドラゴンスレイヤー 英雄伝説II	2月6日	FM-TOWNS	ブラザー工業	—	イセルハーサ
ブランディッシュ2 THE PLANET BUSTER	3月12日	PC-9801	日本ファルコム	EGG	ブランディッシュ
ドラゴンスレイヤー 英雄伝説II	6月4日	SFC	エポック社	—	イセルハーサ
イースIV MASK OF THE SUN	11月19日	SFC	トンキンハウス	EGG	イース
イースIV The Dawn of Ys	12月22日	PCエンジン スーパーCD-ROM²	ハドソン	PSN	イース

1994

タイトル	発売日	ハード・OS	発売元	DL販売	シリーズ
風の伝説ザナドゥ	2月18日	PCエンジン スーパーCD-ROM²	NECホームエレクトロニクス	EGG/VC	風の伝説
英雄伝説III 白き魔女	3月18日	PC-9801	日本ファルコム	—	ガガーブトリロジー
ぽっぷるメイル	4月1日	メガCD	セガ	—	その他
ぽっぷるメイル	6月10日	SFC	日本ファルコム	—	その他
ブランディッシュ	6月17日	PCエンジン スーパーCD-ROM²	NECホームエレクトロニクス	—	ブランディッシュ
ロードモナーク とことん戦闘伝説	6月24日	メガドライブ	セガ	VC	ロードモナーク
ブランディッシュ	6月25日	SFC	光栄	—	ブランディッシュ
ぽっぷるメイル	8月12日	PCエンジン スーパーCD-ROM²	NECホームエレクトロニクス	—	その他
ドラゴンスレイヤー 英雄伝説	9月16日	メガドライブ	セガ	VC	イセルハーサ
ブランディッシュ3 SPIRIT OF BALCAN	11月25日	PC-9801	日本ファルコム	EGG	ブランディッシュ
英雄伝説III 白き魔女 リニューアル	12月16日	PC-9801	日本ファルコム	EGG	ガガーブトリロジー

1995

タイトル	発売日	ハード・OS	発売元	DL販売	シリーズ
ドラゴンスレイヤー 英雄伝説II	1月20日	メガドライブ	セガ	VC	イセルハーサ
ブランディッシュ リニューアル	3月10日	PC-9801	日本ファルコム	EGG	ブランディッシュ
リバイバル ザナドゥ	4月28日	PC-9801	日本ファルコム	EGG	ザナドゥ
英雄伝説III 白き魔女 リニューアル	5月26日	PC-9801	日本ファルコム	—	ガガーブトリロジー
ブランディッシュ3 SPIRIT OF BALCAN	5月26日	PC-9801	日本ファルコム	—	ブランディッシュ
風の伝説ザナドゥII	6月30日	PCエンジン スーパーCD-ROM²	日本ファルコム	EGG/VC	風の伝説
ブランディッシュ2 THE PLANET BUSTER リニューアル	7月8日	PC-9801	日本ファルコム	—	ブランディッシュ
ブランディッシュ2 THE PLANET BUSTER	8月11日	SFC	光栄	—	ブランディッシュ
ブランディッシュ3 SPIRIT OF BALCAN リニューアル	9月29日	PC-9801	日本ファルコム	—	ブランディッシュ
イース マテリアルコレクション	11月30日	Windows3.1/95	日本ファルコム	—	イース
リバイバル ザナドゥ2リミックス ※1	12月8日	PC-9801	日本ファルコム	EGG	ザナドゥ
イースV 失われた砂の都ケフィン	12月29日	SFC	日本ファルコム	EGG	イース

※1：『リバイバル ザナドゥ2』、『リバイバル ザナドゥ イージーバージョン』のセット

1992

3月には、『英雄伝説』シリーズの2作目となるRPG『ドラゴンスレイヤー 英雄伝説II』が発売された。前作と同じくイセルハーサが舞台の中心となっていることから、この2作品をあわせて「イセルハーサ」編と呼んでいる。なおPC-8801向けの日本ファルコム作品は、この『ドラゴンスレイヤー 英雄伝説II』が最後となっている。そのほかライセンス作品としては、SFC、GB、PCエンジン スーパーCD-ROM²といった家庭用ゲーム機向けの作品が増え始めている。一方PC用としては、完全にPC-9800シリーズが主となっていき、MSX2用の作品もこの年が最後となった。当時の世の中では、経済産業省による景気後退発表(バブル崩壊)、東海道新幹線「のぞみ」の運転開始、テレビ番組「進め！電波少年」の放映開始、長崎県でのハウステンボスの開業などがあった。

1993

『ブランディッシュ』シリーズの第2弾となる『ブランディッシュ2 THE PLANET BUSTER』が3月に発売された。前作でアレスがビトールから脱出した2年後のストーリーとなり、副題でもある「星をも破壊する剣」のプラネット・バスターをめぐる物語が展開する。また『イースIV』のライセンス作品をSFCとPCエンジン スーパーCD-ROM²向けに発売。シナリオ原案は日本ファルコムが手がけているが、開発はトンキンハウスとハドソンがそれぞれ独自に行っており、機種によってストーリーもシステムも異なるまったく別のゲームとなっている。当時の世の中では、ビル・クリントンのアメリカ合衆国大統領就任、外国人力士としては初となる曙の横綱昇進、レインボーブリッジの開通、Jリーグの開幕、ドーハの悲劇(日本代表がW杯出場を逃す)などがあった。

1994

2月には日本ファルコムによるPCエンジン スーパーCD-ROM²参入第一弾『風の伝説ザナドゥ』、6月にはSFC参入第一弾『ぽっぷるメイル』が発売され、PC以外の機種での自社展開も少しずつ増えてきた年。PC用としても、3月に『英雄伝説』シリーズ第3作目となる『白き魔女』が発売された。本作は、その後発売された『朱紅い雫』や『海の檻歌』とあわせた3部作構成で、「ガガーブトリロジー」と呼ばれている。また11月にはシリーズ第3作目となり、主人公が4人となった『ブランディッシュ3 SPIRIT OF BALCAN』も発売された。この年は、ナリタブライアンが三冠馬となったほか、当時の次世代機と呼ばれたセガサターンとプレイステーションが発売に。ロムカートリッジからCDへの移行や、ポリゴンによる3D演出などにより、ゲーム業界が大きく変わり始めた時期でもあった。



⬆PC-9801に移植された『ぽっぷるメイル』。ラジオドラマなどのメディアミックス展開も行われた。



⬆3月発売の『英雄伝説II』のPC-8801版はフロッピーディスク8枚組。5月にはPC-9801版も発売。



⬆二刀流や武器の両手持ちなどができるようになった『ブランディッシュ2』。シナリオのボリュームも増えた。



⬆『イースIV』は、両機種版に共通で登場する人物もいれば、どちらかにしか登場しない人物もいる。



⬆『風の伝説ザナドゥ』は、音楽CDやラジオドラマといったメディアミックス展開も行われていた。



⬆『白き魔女』は「ガガーブトリロジー」の1作目として発表されたが、最も未来となる時代が描かれている。

1996

タイトル	発売日	ハード・OS	発売元	DL販売	シリーズ
英雄伝説 マテリアルコレクション	1月26日	Windowa3.1/95	日本ファルコム	—	イセルハーサ
ブランディッシュ2エキスパート	3月15日	SFC	光栄	—	ブランディッシュ
イースVエキスパート	3月22日	SFC	光栄	—	イース
イース マテリアルコレクション2	3月29日	Windows3.1/95	日本ファルコム	—	イース
英雄伝説Ⅳ 朱紅い雫	5月24日	PC-9801/9821/Windows95	日本ファルコム	EGG	ガガーブトリロジー
英雄伝説Ⅲ 白き魔女	8月30日	PC-9801/9821/Windows95	日本ファルコム	—	ガガーブトリロジー
英雄伝説Ⅳ 朱紅い雫(旧)	8月30日	PC-9801/9821/Windows95	日本ファルコム	—	ガガーブトリロジー
ブランディッシュ	8月30日	PC-9801/9821/Windows95	日本ファルコム	—	ブランディッシュ
ブランディッシュ2 THE PLANET BUSTER	8月30日	PC-9801/9821/Windows95	日本ファルコム	—	ブランディッシュ
ブランディッシュ3 SPIRIT OF BALCAN	8月30日	PC-9801/9821/Windows95	日本ファルコム	—	ブランディッシュ
リバイバル ザナドゥ	8月30日	PC-9801/9821/Windows95	日本ファルコム	—	ザナドゥ
リバイバル ザナドゥ2	8月30日	PC-9801/9821/Windows95	日本ファルコム	—	ザナドゥ
ブランディッシュ&ブランディッシュ2&ブランディッシュ3セット	8月30日	PC-9801/9821/Windows95	日本ファルコム	—	ブランディッシュ
リバイバル ザナドゥ&リバイバル ザナドゥ2セット	8月30日	PC-9801/9821/Windows95	日本ファルコム	—	ザナドゥ
ブランディッシュVT	10月4日	PC-9801/9821/Windows95	日本ファルコム	—	ブランディッシュ
そのまんまプリント	12月6日	Windows3.1/95/MAC	日本ファルコム	—	その他
英雄伝説Ⅲ 白き魔女 スペシャルパッケージ	12月11日	PC-9801/9821/Windows95	日本ファルコム	—	ガガーブトリロジー
英雄伝説Ⅳ 朱紅い雫 スペシャルパッケージ	12月11日	PC-9801/9821/Windows95	日本ファルコム	—	ガガーブトリロジー
ブランディッシュVT スペシャルパッケージ	12月11日	PC-9801/9821/Windows95	日本ファルコム	—	ブランディッシュ
英雄伝説 スペシャルBOX'97	12月11日	PC-9801/9821	日本ファルコム	—	ガガーブトリロジー
ブランディッシュ スペシャルBOX'97	12月11日	PC-9801/9821	日本ファルコム	—	ブランディッシュ
ファルコム・マテリアルスペシャルBOX'97	12月11日	Windows3.1/95/MAC	日本ファルコム	—	その他
ファルコム・MIDIスペシャルBOX'97	12月11日	Windows3.1/95/MAC	日本ファルコム	—	その他
イース マテリアルコレクション	12月11日	Windows3.1/95	日本ファルコム	—	その他
イース マテリアルコレクション2	12月11日	Windows3.1/95	日本ファルコム	—	その他
英雄伝説 マテリアルコレクション	12月11日	Windows3.1/95	日本ファルコム	—	その他
ファルコム マテリアルコレクション	12月11日	Windows3.1/95	日本ファルコム	—	その他
ロードモナーク オリジナル	12月20日	Windows95	日本ファルコム	—	ロードモナーク

1997

ロードモナーク ファースト	3月14日	Windows95	日本ファルコム	—	ロードモナーク
新英雄伝説	4月25日	Windows95	日本ファルコム	—	イセルハーサ
新英雄伝説	5月9日	Windows95	日本ファルコム	—	イセルハーサ
ロードモナークプロ	5月30日	Windows95	日本ファルコム	—	ロードモナーク
ソーサリアンフォーエバー	6月27日	Windows95	日本ファルコム	—	ソーサリアン
ソーサリアンフォーエバー	7月11日	Windows95	日本ファルコム	—	ソーサリアン
ソーサリアン プレミアムキット	7月18日	Windows95	日本ファルコム	—	ソーサリアン
ロードモナークファーストα	10月5日	Windows95	KAO CORPORATION	—	ロードモナーク
ファルコムクラシックス ※2	11月6日	セガサターン	日本ビクター	—	その他
ヴァンテージマスター	12月12日	Windows95	日本ファルコム	—	ヴァンテージマスター

※2：「ドラゴンスレイヤー」、「イース」、「ザナドゥ」のセット。

1995

大ヒットした『風の伝説ザナドゥ』の続編である『風の伝説ザナドゥⅡ』を6月に発売。ハードの限界に挑んだ、美しいグラフィックやキャラクターの細かい仕草などが話題となった。また『イース』シリーズの第5作目である『イースV』が12月に発売に。この作品は高さの概念が導入され、ジャンプを活用するフィールドなどが特徴だった。『リバイバル ザナドゥ』をはじめ、『英雄伝説Ⅲ 白き魔女』や『ブランディッシュ リニューアル』など、過去タイトルのリニューアル版が数多く発売されたことも、この年の特徴といえる。世間では、阪神・淡路大震災や地下鉄サリン事件など、暗い事件が続いた一方で、テレビアニメ『新世紀エヴァンゲリオン』が一世を風靡した。またWindows95が発売となり、PC業界の勢力図が大きく変わっていった。



⬅『風の伝説ザナドゥⅡ』は、前作とは違い開発も発売元も日本ファルコム。PCエンジン スーパーCD-ROM² 向けとしては、最後のタイトルとなった。

1996

3月には、ライセンス作品として『ブランディッシュ2』と『イースV』のSFC移植版を発売。これらにはタイムアタックモードなどが追加された。5月には『ガガーブトリロジー』の第2作目となる『英雄伝説Ⅳ 朱紅い雫』を発売。同年には、パッケージの変更などが行われた、同じタイトルの作品も発売されている。また10月には、シリーズ第4作目となる『ブランディッシュVT』(1998年に『ブランディッシュ4』へ改題)を発売。こちらも同年にスペシャルパッケージ版が登場した。さらに、さまざまな日本ファルコム作品の素材集『マテリアルコレクション』も、1年を通して数多く発売されたのも特徴といえる。なお12月には、すぐに印刷してカレンダーなどが作れる素材集『そのまんまプリント』も発売された。当時の世の中では、ニンテンドー64の発売などがあった。



⬅『朱紅い雫』は、『ガガーブトリロジー』のなかでは最も過去となる時代設定。なおイメージカラーは、タイトルどおり赤色となっていて、パッケージも赤色が基調に。

1997

初心者向けにアレンジされ、低価格で提供した『ロードモナーク ファースト』が3月に発売された。また4月には、約7年前に発売された『ドラゴンスレイヤー英雄伝説』をWindows用にリニューアルした『新英雄伝説』を発売。同じくWindows用にリニューアルした『ソーサリアン フォーエバー』は、6月にプレミアム版、7月に通常版と、2カ月連続で登場した。12月には将棋のようなプレイ感覚で、新たなジャンルを切り開いたS・RPG『ヴァンテージマスター』が発売された。一方、家庭用としては、3本の名作がセットになった『ファルコムクラシックス』の発売が、セガサターンユーザーにとって嬉しいニュースとなった。当時の世の中では、イギリスから中国への香港返還、ダイアナ妃の事故死、たまごっちの大ブームなどが話題となった。



⬅召喚する精霊の属性と優劣を覚えておけば、すぐに始められる手軽さが魅力の『ヴァンテージマスター』。プレイするうちに、その奥深さに魅了される。

1998

タイトル	発売日	ハード・OS	発売元	DL販売	シリーズ
白き魔女 もうひとつの英雄伝説	2月26日	セガサターン	ハドソン	—	ガガーブトリロジー
白き魔女 もうひとつの英雄たちの物語	3月19日	PS	GMF	—	ガガーブトリロジー
イースエターナル	4月24日	Windows95	日本ファルコム	—	イース
英雄伝説I&II	6月25日	PS	GMF	—	イセルハーサ
太陽の神殿 アステカII	7月9日	Windows95/98	アンバランス	—	その他
ヴァンテージマスターV2	7月10日	Windows95	日本ファルコム	—	ヴァンテージマスター
英雄伝説IV 朱紅い雫	8月27日	PS	GMF	—	ガガーブトリロジー
英雄伝説I&II	9月23日	セガサターン	GMF	—	イセルハーサ
サタコレ ファルコムクラシックス ※3	9月24日	セガサターン	日本ビクター	—	その他
ファルコムクラシックスII ※4	10月29日	セガサターン	日本ビクター	—	その他
モナークモナーク	10月30日	Windows95/98	日本ファルコム	—	ロードモナーク
メモリアルゲームズ ザナドゥ	12月4日	Windows95/98	アンバランス	—	ザナドゥ
ブランディッシュ4 眠れる神の塔	12月11日	Windows95/98	日本ファルコム	—	ブランディッシュ
ロードモナーク 新・ガイア王国記	12月23日	PS	東芝EMI	—	ロードモナーク

※3：「ドラゴンスレイヤー」、「イース」、「ザナドゥ」のセット。　※4：「イースII」、「太陽の神殿 アステカII」のセット。レギュラー版、プレミアム版を用意。

1999

みんなのモナモナ1	3月26日	Windows95/98	SME・インターメディア	—	ロードモナーク
みんなのモナモナ2	3月26日	Windows95/98	SME・インターメディア	—	ロードモナーク
みんなのモナモナ3	3月26日	Windows95/98	SME・インターメディア	—	ロードモナーク
ソーサリアンフォーエバー	4月2日	Windows95/98	日本ファルコム	—	ソーサリアン
新英雄伝説	4月2日	Windows95/98	日本ファルコム	—	イセルハーサ
新・英雄伝説III 白き魔女	4月23日	Windows95/98	日本ファルコム	—	ガガーブトリロジー
みんなのローモナ1	4月29日	Windows95/98	SME・インターメディア	—	ロードモナーク
みんなのローモナ2	4月29日	Windows95/98	SME・インターメディア	—	ロードモナーク
みんなのローモナ3	4月29日	Windows95/98	SME・インターメディア	—	ロードモナーク
みんなのヴァンマス1	5月21日	Windows95/98	SME・インターメディア	—	ヴァンテージマスター
みんなのヴァンマス2	5月21日	Windows95/98	SME・インターメディア	—	ヴァンテージマスター
西風の狂詩曲	10月8日	Windows95/98	日本ファルコム	—	海外プロデュース
新・英雄伝説III 白き魔女	11月19日	Windows95/98	日本ファルコム	—	ガガーブトリロジー
モナークモナーク	11月19日	Windows95/98	日本ファルコム	—	ロードモナーク
ブランディッシュ4	11月19日	Windows95/98	日本ファルコム	—	ブランディッシュ
英雄伝説V 海の檻歌	12月9日	Windows95/98	日本ファルコム	—	ガガーブトリロジー
ロマンシア Another Legend	12月10日	Windows95/98	アンバランス	—	ドラゴンスレイヤー

2000

ソーサリアン 七星魔法の使徒	4月27日	ドリームキャスト	ビクターインタラクティブソフトウエア	—	ソーサリアン
ロードモナーク 新・ガイア王国記	5月25日	PS	ハムスター	PSN	ロードモナーク
イースIIエターナル	7月6日	Windows95/98/2000	日本ファルコム	—	イース
ソーサリアンオリジナル	11月9日	Windows95/98/2000/Me	日本ファルコム	—	ソーサリアン
英雄伝説IV 朱紅い雫(新)	12月7日	Windows95/98/2000/Me	日本ファルコム	—	ガガーブトリロジー

1998

前年に発売されて好評を博したセガサターン用のライセンス作品『ファルコムクラシックス』の続編が発売された。これを含めてセガサターンタイトルが4作品、プレイステーションタイトルが4作品と、家庭用タイトルの比重が大きい年となった。また『イース』のリニューアル版『イースエターナル』や、ネットワーク対戦機能などを搭載した『ヴァンテージマスターV2』などもヒット。ちなみに『ヴァンテージマスター』は、アジア最強マスターを決める大会が台湾で開催され、白熱した闘いが繰り広げられた。当時の世の中では、Windows98の発売、ドリームキャストの発売などがあった。



←『イース』ファン待望のリニューアル作品『イースエターナル』。グラフィックや音楽などの演出部分は、大幅なパワーアップがなされている。

1999

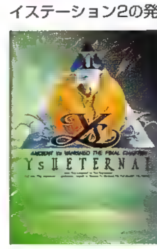
台湾や韓国の人気作を日本向けにローカライズする、海外プロデュース作品の第一弾となる『西風の狂詩曲』が10月に発売。CD3枚組という超大作になっており、DVD版も同時発売された。また、12月には『ガガーブトリロジー』の完結タイトルである『海の檻歌』が発売に。DVD版は、PCゲームとしては異例の初回受注数を記録した。なお、この年にはファルコムレーベル設立10周年企画として、音楽CD『ファルコムミレニアムシリーズ』10タイトルを発売している。当時の世の中では、ワンダースワンの発売、子犬型ペットロボット「AIBO」の発売、台湾大地震の発生などがあった。



←『西風の狂詩曲』は、韓国のソフトマックス社が開発。日本ファルコムがシステムやビジュアル、操作性などを徹底的に改良して発売した。

2000

『イースII』『ソーサリアン』『朱紅い雫』のアレンジ版やリニューアル版が登場。それぞれのファンは、より美しいグラフィックや壮大なサウンドで、これらの名作を楽しめるようになった。また4月には、ドリームキャスト向けとしては初となる『ソーサリアン 七星魔法の使徒』がライセンス作品として発売。グラフィックは完全に3DCGで作り直されており、15本のシナリオを遊ぶことができた。当時の世の中では、プレイステーション2の発売、Windows 2000やMeの発売、北海道の有珠山や三宅島の雄山噴火、新紙幣となる2000円札の発行、シドニーオリンピックの開催などがあった。



←『イースIIエターナル』は豪華特典（OVAを収録したDVD、同ソフトのMIDI全曲集などを収めたCD）も話題に。1カ月で12万本の販売本数を記録。

2001

タイトル	発売日	ハード・OS	発売元	DL販売	シリーズ
西風の狂詩曲	4月19日	ドリームキャスト	ソフトマックス	—	海外プロデュース
ソーサリアンフォーエバー	4月19日	Windows95/98	日本ファルコム	—	ソーサリアン
新英雄伝説	4月19日	Windows95/98	日本ファルコム	—	イセルハーサ
モナークモナーク	4月19日	Windows95/98	日本ファルコム	—	ロードモナーク
ブランディッシュ4	4月19日	Windows95/98	日本ファルコム	—	ブランディッシュ
ファルコムゲームBOX Vol.1 ※5	4月19日	Windows95/98	日本ファルコム	—	その他
イースエターナルVE	5月23日	Windows95/98/2000/Me	デジキューブ	—	イース
イースI・II完全版 ※6	6月28日	Windows95/98/2000/Me	日本ファルコム	—	イース
イースI・II完全版 ※6	7月19日	Windows95/98/2000/Me	日本ファルコム	—	イース
ツヴァイ!!	12月20日	Windows95/98/2000/Me/XP	日本ファルコム	—	ツヴァイ

※5：「新英雄伝説」、「ソーサリアンフォーエバー」、「モナークモナーク」、「ブランディッシュ4」のセット。　※6：「イースエターナル」、「イースIIエターナル」のセット。

2002

タイトル	発売日	ハード・OS	発売元	DL販売	シリーズ
ツヴァイ!!	1月31日	Windows95/98/2000/Me/XP	日本ファルコム	—	ツヴァイ
イースI完全版 おまけ付	3月28日	Windows95/98/Me/XP	日本ファルコム	—	イース
ロードモナークスペシャル オリジナル&プロ ※7	3月	Windows95/98/Me	日本ファルコム	—	ロードモナーク
VM JAPAN	6月27日	Windows95/98/2000/Me/XP	日本ファルコム	—	ヴァンテージマスター
イースI完全版	7月26日	Windows95/98/2000/Me/XP	日本ファルコム	—	イース
イースII完全版	7月26日	Windows95/98/2000/Me/XP	日本ファルコム	—	イース
完全復刻版 ザナドゥ	8月30日	Windows95/98/2000/Me/XP	日本ファルコム	—	ザナドゥ
英雄伝説III 白き魔女	8月30日	Windows95/98/2000/Me/XP	日本ファルコム	—	ガガーブトリロジー
VM JAPAN パワーアップキット 富嶽幻遊記	9月27日	Windows95/98/2000/Me/XP	日本ファルコム	—	ヴァンテージマスター
ダイナソア リザレクション	12月19日	Windows95/98/2000/Me/XP	日本ファルコム	—	その他

※7：「ロードモナーク オリジナル」、「ロードモナーク プロ」のセット。

2003

タイトル	発売日	ハード・OS	発売元	DL販売	シリーズ
月影のデスティニー ※8	3月27日	Windows98/2000/Me/XP	日本ファルコム	—	海外プロデュース
イースI VE	4月18日	Windows95/98/Me/XP	メディアカイト	—	イース
ソーサリアンフォーエバー	4月18日	Windows95/98/Me/XP	メディアカイト	—	ソーサリアン
新英雄伝説	4月18日	Windows95/98/Me/XP	メディアカイト	—	イセルハーサ
イースI完全版	5月23日	Windows95/98/2000/Me/XP	日本ファルコム	—	イース
イースII完全版	5月23日	Windows95/98/2000/Me/XP	日本ファルコム	—	イース
英雄伝説III 白き魔女	5月23日	Windows95/98/2000/Me/XP	日本ファルコム	—	ガガーブトリロジー
英雄伝説IV 朱紅い雫	5月23日	Windows95/98/2000/Me/XP	日本ファルコム	—	ガガーブトリロジー
英雄伝説V 海の檻歌	5月23日	Windows95/98/2000/Me/XP	日本ファルコム	—	ガガーブトリロジー
ツヴァイ!!	5月23日	Windows95/98/2000/Me/XP	日本ファルコム	—	ツヴァイ
アークトゥルス	6月28日	Windows95/98/2000/Me/XP	日本ファルコム	—	海外プロデュース
ヴァンテージマスターV2	7月18日	Windows95/98/2000/Me/XP	メディアカイト	—	ヴァンテージマスター
モナークモナーク	7月18日	Windows95/98/2000/Me/XP	メディアカイト	—	ロードモナーク
ブランディッシュ4 眠れる神の塔	7月18日	Windows95/98/2000/Me/XP	メディアカイト	—	ブランディッシュ
イースI・IIエターナルストーリー	8月7日	PS2	デジキューブ	—	イース
イースVI ナピシュテムの匣 ※9	9月27日	Windows98/2000/Me/XP	日本ファルコム	—	イース
イースVI ナピシュテムの匣	12月19日	Windows98/2000/Me/XP	日本ファルコム	—	イース
ファルコムスペシャルBOX2004 ※10	12月19日	Windows98/2000/Me/XP	日本ファルコム	—	その他

※8：「イースV 失われた砂の都ケフィン」のソフトとサントラCDを予約特典として配布。　※9：「イースI～V」も同梱。
※10：数々の特典資料集のほか「完全復刻版 風の伝説ザナドゥ」も同梱

2001

4月には、「ソーサリアンフォーエバー」、「新英雄伝説」、「モナークモナーク」、「ブランディッシュ4」が手軽なDVDサイズのケースでリリースされた。また6月には「イースエターナル」と「イースIIエターナル」を合わせた「イースI・II完全版」が発売に。ゴールドケース入りの「イースの書」パッケージや、復刻版OVAイース全7巻を収録したDVD特典、交響曲イース21stセンチュリーのCDが人気を呼んだ。本編はCD版とDVD版があり、DVD版の出荷累計は15万本以上を記録している。12月には、手軽に楽しめるA・RPG「ツヴァイ!!」が発売に。同ゲームのオリジナルサウンドトラック、「イース」の新アレンジ版サウンドトラック、特製シルバーメタリックBOXという豪華特典が話題となった。当時の世の中では、ゲームボーイアドバンスやニンテンドーゲームキューブの発売、アメリカ同時多発テロ事件の発生、WindowsXPの発売などがあった。

2002

前年の年末に発売されて好評を博した「ツヴァイ!!」が新価格となって1月に発売。特典は特にないが、新価格&新イラストパッケージとなっていた。また6月には「ヴァンテージマスター」の世界観を和風にアレンジした「VM JAPAN」が、9月にはその機能拡張キット「富嶽幻遊記」が発売された。なお、7月には本作のイベント「VM JAPAN 100万円争奪戦」を東京のお台場で開催。優勝賞金の高さもあり、熱いオンライン対戦で盛り上がった。12月には、1990年に発売された「ダイナソア」のリメイク作となる「ダイナソア リザレクション」が発売に。この作品はフィールドがフルポリゴンとなり、臨場感がアップしている。また初回特典として、オリジナルサウンドトラック、武器や防具などの情報が満載の百科事典などが用意されていた。当時の世の中では、Xboxの発売、東京都千代田区での歩きタバコ禁止条例の成立などがあった。

2003

3月に「月影のデスティニー」、6月に「アークトゥルス」と、海外プロデュース作品を相次いで発売。「月影のデスティニー」は、予約先わたし特典としてPCで遊べるSFC版「イースV 失われた砂の都ケフィン」とサントラCDを配布したことも話題となった。9月には約8年ぶりのシリーズ再開となった「イースVI ナピシュテムの匣」を発売。こちらは初回限定特典として「イースI～V」のソフトが同梱されるという豪華さで、大ヒットを記録した(12月には通常版が発売)。年末には「イースVI」のオリジナルサウンドトラックやムービーコレクションのほか、「完全復刻版 風の伝説ザナドゥ」なども同梱されたスペシャルBOXが発売された。当時の世の中では、横綱だった貴乃花の引退、スペースシャトルのコロンビア号空中分解事故の発生、ゲームボーイアドバンスSPの発売、スタジオジブリのアニメ映画「千と千尋の神隠し」の大ヒットなどがあった。

2004

タイトル	発売日	ハード・OS	発売元	DL販売	シリーズ
西風の狂詩曲	1月29日	PS2	マーベラスインタラクティブ	—	海外プロデュース
ソーサリアンフォーエバー	4月9日	Windows95/98/Me/XP	メディアカイト	—	ソーサリアン
英雄伝説Ⅵ 空の軌跡	6月24日	Windows98/2000/Me/XP	日本ファルコム	—	軌跡
ツヴァイ!!	8月26日	PS2	タイトー	—	ツヴァイ
幻想三国誌	9月29日	Windows98/2000/Me/XP	日本ファルコム	—	海外プロデュース
イースⅠ完全版	10月28日	Windows98/2000/Me/XP	日本ファルコム	—	イース
イースⅡ完全版	10月28日	Windows98/2000/Me/XP	日本ファルコム	—	イース
英雄伝説Ⅲ 白き魔女	10月28日	Windows98/2000/Me/XP	日本ファルコム	—	ガガーブトリロジー
英雄伝説Ⅳ 朱紅い雫	10月28日	Windows98/2000/Me/XP	日本ファルコム	—	ガガーブトリロジー
英雄伝説Ⅴ 海の檻歌	10月28日	Windows98/2000/Me/XP	日本ファルコム	—	ガガーブトリロジー
英雄伝説Ⅵ 空の軌跡	10月28日	Windows98/2000/Me/XP	日本ファルコム	—	軌跡
ツヴァイ!!	10月28日	Windows98/2000/Me/XP	日本ファルコム	—	ツヴァイ
イースⅥ コレクターズパック ※11	10月28日	Windows98/2000/Me/XP	日本ファルコム	—	イース
ガガーブマルチパック ※12	10月28日	Windows98/2000/Me/XP	日本ファルコム	—	ガガーブトリロジー
英雄伝説 ガガーブトリロジー 白き魔女	12月16日	PSP	バンダイ	—	ガガーブトリロジー
ぐるみん	12月25日	Windows98/2000/Me/XP	日本ファルコム	—	その他

※11：『イースⅥ ナピシュテムの匣』のほか、数々の特典資料集を同梱。　※12：『英雄伝説Ⅲ～Ⅴ』のセット。

2005

タイトル	発売日	ハード・OS	発売元	DL販売	シリーズ
VM JAPAN	2月3日	PS2	アスミック・エース エンタテインメント	—	ヴァンテージマスター
イース ナピシュテムの匣	3月10日	PS2	KONAMI	—	イース
イースⅢ ワンダラーズ フロム イース	3月24日	PS2	タイトー	—	イース
イースⅣ MASK OF THE SUN a new theory	5月26日	PS2	タイトー	—	イース
英雄伝説 ガガーブトリロジー 朱紅い雫	6月2日	PSP	バンダイ	—	ガガーブトリロジー
イース フェルガナの誓い	6月30日	Windows98/2000/Me/XP	日本ファルコム	—	イース
ソーサリアンオリジナル	10月7日	Windows98/2000/Me/XP	ソースネクスト	—	ソーサリアン
ロードモナーク オリジナル	10月7日	Windows98/2000/Me/XP	ソースネクスト	—	ロードモナーク
ザナドゥ・ネクスト ※13	10月27日	Windows98/2000/Me/XP	日本ファルコム	—	ザナドゥ
新イースⅠ 3D 外伝	12月19日	ケータイ(iモード)	タイトー	—	イース
イースⅠ・Ⅱ完全版	12月23日	Windows98/2000/Me/XP	日本ファルコム	—	イース
イースⅥ ナピシュテムの匣	12月23日	Windows98/2000/Me/XP	日本ファルコム	—	イース
イース フェルガナの誓い	12月23日	Windows98/2000/Me/XP	日本ファルコム	—	イース
新・英雄伝説Ⅲ 白き魔女	12月23日	Windows98/2000/Me/XP	日本ファルコム	—	ガガーブトリロジー
英雄伝説Ⅳ 朱紅い雫	12月23日	Windows98/2000/Me/XP	日本ファルコム	—	ガガーブトリロジー
英雄伝説Ⅴ 海の檻歌	12月23日	Windows98/2000/Me/XP	日本ファルコム	—	ガガーブトリロジー
英雄伝説Ⅵ 空の軌跡	12月23日	Windows98/2000/Me/XP	日本ファルコム	—	軌跡
ツヴァイ!!	12月23日	Windows98/2000/Me/XP	日本ファルコム	—	ツヴァイ
VM JAPAN+パワーアップキット	12月23日	Windows98/2000/Me/XP	日本ファルコム	—	ヴァンテージマスター
ダイナソア リザレクション	12月23日	Windows98/2000/Me/XP	日本ファルコム	—	その他
ぐるみん	12月23日	Windows98/2000/Me/XP	日本ファルコム	—	その他

※13：普及版、限定特典版（『風の伝説 ザナドゥⅠ・Ⅱ』復刻版を同梱）を用意。

2004

6月には『英雄伝説Ⅵ 空の軌跡』が発売された。『英雄伝説』シリーズファン待望の最新作となり、初回特典として設定資料集、スーパーアレンジバージョンのCD、主題歌シングルが同梱されて、大好評を博した。10月には『イースⅥ コレクターズパック』を発売。『イースⅥ』に加え、ビジュアル集、ムービー集、オリジナルサウンドトラック、ミュージッククリップ集、オリジナルテレカ、『Ⅰ』～『Ⅴ』までのシリーズ過去作品が付属するという、盛りだくさんの内容だった。また12月には、爽快ドリルA・RPG『ぐるみん』が発売に。日本ファルコムのPCゲームとしては初めて、本格的なボイス演出が導入されたことも話題となった。当時の世の中では、鳥インフルエンザの発生、新潟県中越地震の発生、ニンテンドーDSやPSPの発売などがあった。



⬅続編が出たあとに『FC(First Chapter)』という言葉も追加された『英雄伝説Ⅵ 空の軌跡』。そのドラマ性や音楽性の高さで大ブレイクした。

2005

3月には、2003年に発売された『イースⅥ ナピシュテムの匣』のPS2移植版が登場。限定版は特別仕様外箱で、オリジナル懐中時計、豪華特製ブックレット、スペシャルサウンドCDなどの豪華特典が付属していた。6月には、1989年に発売された『ワンダラーズ フロム イース（イースⅢ）』を16年ぶりにリメイクした『イース フェルガナの誓い』を発売。また10月には、『ザナドゥ』20周年を記念した完全新作『ザナドゥ・ネクスト』をリリース。3D描画でストーリー性を重視した作りになっている。12月には『イース』シリーズでは初となる、携帯電話向けのオリジナルタイトルが登場。日本ファルコムの完全監修で、ドギが主人公となっている。当時の世の中では愛知万博「愛・地球博」の開幕、iPod nanoの発売、Xbox 360の発売などがあった。



⬅『イース フェルガナの誓い』は、リメイクにあたりキャラ設定や世界設定にかなり手が加えられている。プレイ画面も3D化されている。

2006

3月に『軌跡』シリーズ第2作目となる『英雄伝説 空の軌跡SC』が発売されて大ヒットを記録。初回特典として、フォトストーリーブック、ドラマCDが同梱されていた。ちなみにこの年の7月には、特典を省いてお買い得価格となった普及版も発売されている。12月には、シリーズ第7作目であり、原点ともいえる『イース・オリジン』がリリースされ、その発売日には、ボーカルユニット「SKY」によるミニライブイベントが秋葉原で行われた。なおこの年は初のニンテンドーDSタイトル『イース・ストラテジー』や、初の完全自社開発によるPSP『ぐるみん』など、携帯型ゲーム機向けタイトルが多く登場した。当時の世の中では、第1回ワールド・ベースボール・クラシックの開催（日本代表が優勝）、プレイステーション3やWiiの発売などがあった。



⬅『イース・オリジン』は、古代王国イースの舞台裏を描いた作品。シリーズとしては初めて、アドル以外が主人公となったことも話題となった。

2006

タイトル	発売日	ハード・OS	発売元	DL販売	シリーズ
英雄伝説 ガガーブトリロジー 海の檻歌	1月12日	PSP	バンダイ	—	ガガーブトリロジー
イース ナピシュテムの匣	1月19日	PSP	KONAMI	PSN	イース
英雄伝説 空の軌跡SC	3月9日	Windows98/2000/Me/XP	日本ファルコム	—	軌跡
英雄伝説 空の軌跡 完全版 FC&SC ※14	3月9日	Windows98/2000/Me/XP	日本ファルコム	—	軌跡
英雄伝説 空の軌跡SC アカデミック版 ※15	3月9日	Windows98/2000/Me/XP	ソフトバンクBB	—	軌跡
イース・ストラテジー	3月23日	DS	マーベラスインタラクティブ	—	イース
イースV Lost Kefin,Kingdom of Sand	3月30日	PS2	タイトー	—	イース
ぐるみん	6月29日	PSP	日本ファルコム	PSN	その他
英雄伝説 空の軌跡SC	7月14日	Windows98/2000/Me/XP	日本ファルコム	—	軌跡
英雄伝説 空の軌跡 完全版 FC&SC ※14	8月25日	Windows98/2000/Me/XP	日本ファルコム	—	軌跡
英雄伝説 空の軌跡FC	9月28日	PSP	日本ファルコム	PSN	軌跡
幻想三国誌II	9月29日	Windows98/2000/Me/XP	日本ファルコム	—	海外プロデュース
ソーサリアンオンライン	11月16日	Windows2000/XP	電遊社	—	ソーサリアン
イース・オリジン	12月21日	Windows98/2000/Me/XP	日本ファルコム	—	イース

※14：『英雄伝説 空の軌跡FC』、『英雄伝説 空の軌跡SC』のセット。　※15：『英雄伝説 空の軌跡SC 限定特典版』、『英雄伝説VI 空の軌跡』のセット。

2007

イース ナピシュテムの匣 特別版	2月1日	PSP	KONAMI	PSN	イース
イース大全集 Ys complete works ※16	2月23日	WindowsXP/Vista	D4エンタープライズ	EGG	イース
イースI・II完全版	3月29日	Windows98/2000/Me/XP/Vista	日本ファルコム	—	イース
イースVI ナピシュテムの匣	3月29日	Windows98/2000/Me/XP/Vista	日本ファルコム	—	イース
イース フェルガナの誓い	3月29日	Windows98/2000/Me/XP/Vista	日本ファルコム	—	イース
イース・オリジン	3月29日	Windows98/2000/Me/XP/Vista	日本ファルコム	—	イース
英雄伝説III 白き魔女	3月29日	Windows98/2000/Me/XP/Vista	日本ファルコム	—	ガガーブトリロジー
英雄伝説IV 朱紅い雫	3月29日	Windows98/2000/Me/XP/Vista	日本ファルコム	—	ガガーブトリロジー
英雄伝説V 海の檻歌	3月29日	Windows98/2000/Me/XP/Vista	日本ファルコム	—	ガガーブトリロジー
英雄伝説VI 空の軌跡	3月29日	Windows98/2000/Me/XP/Vista	日本ファルコム	—	軌跡
英雄伝説 空の軌跡SC	3月29日	Windows98/2000/Me/XP/Vista	日本ファルコム	—	軌跡
ザナドゥ・ネクスト	3月29日	Windows98/2000/Me/XP/Vista	日本ファルコム	—	ザナドゥ
VM JAPAN+パワーアップキット	3月29日	Windows98/2000/Me/XP/Vista	日本ファルコム	—	ヴァンテージマスター
ダイナソア リザレクション	3月29日	Windows98/2000/Me/XP/Vista	日本ファルコム	—	その他
ぐるみん	3月29日	Windows98/2000/Me/XP/Vista	日本ファルコム	—	その他
英雄伝説 空の軌跡the 3rd	6月28日	Windows98/2000/Me/XP/Vista	日本ファルコム	—	軌跡
英雄伝説 空の軌跡 コンプリートセット ※17	6月28日	Windows98/2000/Me/XP/Vista	日本ファルコム	—	軌跡
英雄伝説 空の軌跡SC	9月27日	PSP	日本ファルコム	—	軌跡
空の軌跡マテリアルコレクションポータブル	12月20日	PSP	日本ファルコム	—	軌跡
英雄伝説 空の軌跡 完全版 ※18	12月20日	PSP	日本ファルコム	—	軌跡

※16：『イースI～III』(PC-8801版)、『イースIV～V』(SFC版)のセット。DL販売のみ。　※17：『英雄伝説 空の軌跡FC』、『英雄伝説 空の軌跡SC』、『英雄伝説 空の軌跡the 3rd』のセット。
※18：『空の軌跡FC』、『空の軌跡SC』、『空の軌跡 マテリアルコレクション ポータブル』のセット。

2008

イースDS	3月20日	DS	インターチャネル・ホロン	—	イース
イースIIDS	3月20日	DS	インターチャネル・ホロン	—	イース
ヴァンテージマスターポータブル	4月24日	PSP	日本ファルコム	PSN	ヴァンテージマスター
英雄伝説 空の軌跡the 3rd	7月24日	PSP	日本ファルコム	PSN	軌跡
ツヴァイII	9月25日	Windows2000/XP/Vista	日本ファルコム	—	ツヴァイ
英雄伝説 空の軌跡セット ※19	11月27日	PSP	日本ファルコム	—	軌跡
ツヴァイ!!	12月11日	PSP	日本ファルコム	PSN	ツヴァイ

※19：『英雄伝説 空の軌跡FC』、『英雄伝説 空の軌跡SC』、『英雄伝説 空の軌跡the 3rd』のセット。

2007

3月には、今まで発売された作品のWindows Vista版を、一挙に13種類も発売。価格はすべて4,800円となっている。6月には、『軌跡』シリーズ第3弾となる『英雄伝説 空の軌跡the 3rd』が発売に。同日には、前作『英雄伝説 空の軌跡SC』、前々作『英雄伝説 空の軌跡FC』とのセットも発売された。9月には『英雄伝説 空の軌跡SC』のPSP版が登場。その圧倒的なボリュームにより、PSP初となる2枚組となったことも話題となった。11月には、音楽や壁紙データなどを収録した『空の軌跡マテリアルコレクションポータブル』が発売に。当時の世の中では、Windows Vistaの発売、新型PSPの発売などがあった。

2008

4月には、約10年前に発売された『ヴァンテージマスター』のPSP向けリメイク版となる『ヴァンテージマスターポータブル』が登場。また7月には、前年にWindows版として発売された『英雄伝説 空の軌跡the 3rd』のPSP版が登場した。9月には、7年ぶりの続編となる『ツヴァイII』がWindowsで発売。11月には、PSP版の『空の軌跡FC』、『空の軌跡SC』、『空の軌跡the 3rd』に加えて、PSP用素材が満載の非売品ディスク『空の軌跡マテリアルコレクションポータブルmini』がセットになった『英雄伝説 空の軌跡セット』が発売された。当時の世の中では、四川大地震の発生、ニンテンドーDSiの発売などがあった。

2009

3月には、1991年に発売された『ブランディッシュ』をPSP向けにリメイクした『ブランディッシュ ダークレヴナント』が登場。また7月には、PSP版『Ys I & IIクロニクルズ』が発売に。これには『イース1&2ベストサウンドコレクション』のCDが、予約限定特典として用意されていた。9月には、シリーズ最新作となる『イース7』がPSPで登場。限定ドラマCD同梱版も話題を呼んだ。ちなみに、楽曲を自由に利用できる「ファルコム音楽フリー宣言」を実施したのもこの年だった。当時の世の中では、バラク・オバマがアメリカ合衆国の大統領に就任、Windows7やニンテンドーDSi LLの発売などがあった。

2009

タイトル	発売日	ハード・OS	発売元	DL販売	シリーズ
ブランディッシュ ダークレヴナント	3月19日	PSP	日本ファルコム	PSN	ブランディッシュ
イースオンライン The Call of Solum	4月30日	Windows2000/XP/Vista	CJインターネット	—	イース
イースI&IIクロニクルズ	7月16日	PSP	日本ファルコム	PSN	イース
イース7	9月17日	PSP	日本ファルコム	PSN	イース
イース ナピシュテムの匣 特別版 コナミ ザ・ベスト	12月3日	PSP	KONAMI	PSN	イース
英雄伝説 空の軌跡 スーパープライスセット ※20	12月10日	PSP	日本ファルコム	—	軌跡
ぐるみん スーパープライス	12月10日	PSP	日本ファルコム	PSN	その他
ツヴァイIIプラス	12月24日	WindowsXP/Vista/7	日本ファルコム	—	ツヴァイ
イース I&IIクロニクルズ	12月24日	WindowsXP/Vista/7	日本ファルコム	—	イース
英雄伝説 空の軌跡FC	12月24日	WindowsXP/Vista/7	日本ファルコム	—	軌跡
英雄伝説 空の軌跡SC	12月24日	WindowsXP/Vista/7	日本ファルコム	—	軌跡
英雄伝説 空の軌跡the 3rd	12月24日	WindowsXP/Vista/7	日本ファルコム	—	軌跡
英雄伝説 空の軌跡セット ※20	12月24日	WindowsXP/Vista/7	日本ファルコム	—	軌跡
イース オンライン 古代シーマの鼓動 プレミアムパッケージ	12月25日	Windows2000/XP/Vista/7	イーフロンティア	—	イース

※20：『英雄伝説 空の軌跡FC』、『英雄伝説 空の軌跡SC』、『英雄伝説 空の軌跡the 3rd』のセット。

2010

イースI&II・7セット ※21	3月18日	PSP	日本ファルコム	—	イース
イース フェルガナの誓い	4月22日	PSP	日本ファルコム	PSN	イース
イースvs.空の軌跡 オルタナティブ・サーガ	7月29日	PSP	日本ファルコム	PSN	その他
英雄伝説 空の軌跡FC ベストセレクション	9月16日	PSP	日本ファルコム	—	軌跡
ソーサリアン・コンプリート	9月30日	WindowsXP/Vista/7	D4エンタープライズ	—	ソーサリアン
英雄伝説 零の軌跡	9月30日	PSP	日本ファルコム	PSN	軌跡
イースVI ナピシュテムの匣	12月16日	WindowsXP/Vista/7	日本ファルコム	—	イース
イース フェルガナの誓い	12月16日	WindowsXP/Vista/7	日本ファルコム	—	イース
イース・オリジン	12月16日	WindowsXP/Vista/7	日本ファルコム	—	イース
ザナドゥ・ネクスト	12月16日	WindowsXP/Vista/7	日本ファルコム	—	ザナドゥ
英雄伝説 空の軌跡FC PSP the Best	12月16日	PSP	日本ファルコム	PSN	軌跡
英雄伝説 空の軌跡SC PSP the Best	12月16日	PSP	日本ファルコム	—	軌跡
英雄伝説 空の軌跡the 3rd PSP the Best	12月16日	PSP	日本ファルコム	PSN	軌跡
ツヴァイ!! スーパープライス	12月16日	PSP	日本ファルコム	PSN	ツヴァイ
ヴァンテージマスターポータブル スーパープライス	12月16日	PSP	日本ファルコム	PSN	ヴァンテージマスター
ブランディッシュ ダークレヴナント　スーパープライス	12月16日	PSP	日本ファルコム	PSN	ブランディッシュ

※21：「イースＩ＆IIクロニクルズ」、「イース7」のセット。

2011

空の軌跡オンラインMobile	3月7日	ケータイ(iモード)	ソネットエンタテインメント	—	軌跡
イース スーパープライスセット ※22	3月24日	PSP	日本ファルコム	—	イース
イース ネクサス	6月10日	ケータイ(GREE)	インデックス	—	イース
イースI&IIクロニクルズ PSP the Best	7月14日	PSP	日本ファルコム	PSN	イース
イース7 PSP the Best	7月14日	PSP	日本ファルコム	PSN	イース
イース フェルガナの誓い スーパープライス	7月14日	PSP	日本ファルコム	PSN	イース
イースvs.空の軌跡 オルタナティブ・サーガ PSP the Best	7月14日	PSP	日本ファルコム	PSN	その他
英雄伝説 碧の軌跡	9月29日	PSP	日本ファルコム	PSN	軌跡

※22：「イースＩ＆IIクロニクルズ」、「イース7」、「イース フェルガナの誓い」のセット。

2012

イース セルセタの樹海	未定	PS Vita	日本ファルコム	—	イース
英雄伝説 零の軌跡 イベントフルボイス版(仮称)	未定	PS Vita	角川ゲームス	—	軌跡

2010

2大RPG「イース」と「空の軌跡」のキャラが対決するACT「イースvs.空の軌跡 オルタナティブ・サーガ」、「空の軌跡」シリーズの正当な続編となるRPG「英雄伝説 零の軌跡」というオリジナル2タイトルがPSPに登場。そのほか数多くの廉価版もPSPで発売された。また8月には、ライブイベント「ファルコムjdkバンドvs.えどっ娘天下大変！」を開催。「英雄伝説 零の軌跡」の新曲などが披露され、大盛況となった。ちなみに1月には公式ツイッターが開始され、10日間で3000フォロワーを達成している。当時の世の中では、小惑星探査機はやぶさの帰還などがあった。

2011

日本ファルコム創立30周年を記念して、PSPで人気の「イース」シリーズ3タイトルがセットになった「イース スーパープライスセット」を3月に発売。同月には、日本ファルコムとソネットエンタテインメントが共同開発した携帯電話向けオンラインRPG「空の軌跡オンラインMobile」のサービスも開始された。9月には「英雄伝説 零の軌跡」の続編となる「英雄伝説 碧の軌跡」を発売。通常版とドラマCD同梱版に加えて、オリジナルドラマCDや、ねんどろいどぷち「ティオ」&「エリィ」が付属した完全予約限定版の登場も話題となり、好調な販売本数を記録している。

そして未来へ……

日本ファルコムは、2011年3月に創立30周年を迎えた。最新作「碧の軌跡」はもとより、「空の軌跡」シリーズや「零の軌跡」の販売本数も好調で、「軌跡」シリーズの累計販売本数は100万本を突破した。今後はOVA「英雄伝説 空の軌跡THE ANIMATION」(2011年11月25日発売予定)や、PS Vita版のタイトルも発売予定だ。これからも魅力あるゲームを世に送り出してくれるだろう。

日本ファルコム30周年公式記念本
Falcom Chronicle
CONTENTS

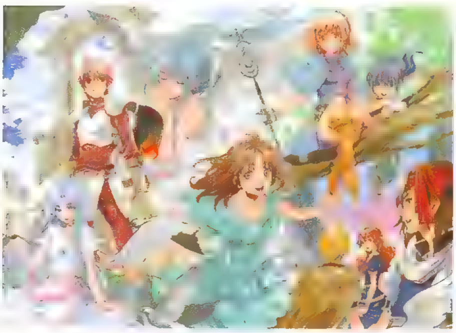
002 日本ファルコム 会長 加藤正幸氏 インタビュー

003 日本ファルコム 作品年表 1981-2012

017 記念イラスト&コメント

日本ファルコムの作品にかかわりの深い方々にいただいた、貴重なオリジナルイラストやコメントを紹介。一般のファンからの情熱的な投稿も大量掲載！

018 日本ファルコム30周年記念イラスト



018 岩崎美奈子



020 羽衣翔



022 エナミカツミ



023 啄木鳥しんき



024 椎名優



025 西村博之

026 日本ファルコム30周年記念コメント

026 安田均
027 水野良
027 橘正紀
028 鈴木直人
029 森瀬繚
031 岩崎美奈子
031 羽衣翔
032 エナミカツミ
032 啄木鳥しんき
032 椎名優
033 西村博之
033 佐藤辰男

034 ユーザーズボイス

055 イラストギャラリー

美麗なイメージイラストの数々を、迫力あるサイズで大量掲載。マニュアルだけに掲載されたイラスト、絵本や絵日記などのおまけ要素もあり！

056 イース Ancient Ys Vanished Omen
057 イースエターナル
060 イースII Ancient Ys Vanished The Final Chapter
061 イースIIエターナル
067 イースI・II完全版
068 イースI & IIクロニクルズ
070 ワンダラーズ フロム イース(イースIII)
075 イース フェルガナの誓い
077 イースIV MASK OF THE SUN
078 イースV 失われた砂の都ケフィン
084 イースVI ナピシュテムの匣
089 イース7
090 イース・オリジン
092 ドラゴンスレイヤー 英雄伝説(新英雄伝説)
093 ドラゴンスレイヤー 英雄伝説II
094 英雄伝説III 白き魔女
099 英雄伝説IV 朱紅い雫(旧)
104 英雄伝説IV 朱紅い雫(新)
106 英雄伝説V 海の檻歌
110 英雄伝説 空の軌跡FC(英雄伝説VI 空の軌跡)
114 英雄伝説 空の軌跡SC
122 英雄伝説 空の軌跡the 3rd
129 英雄伝説 零の軌跡
132 英雄伝説 碧の軌跡
136 ロマンシア
140 ドラゴンスレイヤーIV ドラスレファミリー
141 ザナドゥ
142 ザナドゥ・ネクスト
146 風の伝説ザナドゥ
150 風の伝説ザナドゥII
154 ソーサリアン
165 ソーサリアンオリジナル
166 ソーサリアンフォーエバー
166 モナークモナーク
168 ブランディッシュ
172 ブランディッシュ2 THE PLANET BUSTER
175 ブランディッシュ3 SPIRIT OF BALCAN
179 ブランディッシュVT
181 ブランディッシュ4 眠れる神の塔
183 ヴァンテージマスター
183 ヴァンテージマスターV2
184 ヴァンテージマスターポータブル
187 VM JAPAN
188 VM JAPAN パワーアップキット 富嶽幻遊記
190 ツヴァイ!!
192 ツヴァイII
195 ツヴァイIIプラス
197 西風の狂詩曲
198 月影のデスティニー
198 アークトゥルス
199 幻想三国誌
200 太陽の神殿 アステカII
200 スタートレーダー
202 ぽっぷるメイル(PC版)
206 ぽっぷるメイル(SFC版)
210 ダイナソア
211 ダイナソア リザレクション
212 ぐるみん
214 イースvs.空の軌跡 オルタナティブ・サーガ

217 広告ギャラリー

雑誌やショップなどで見て発売を心待ちにした、懐かしの広告記事やパンフレットなどを紹介。PCゲームショップのチラシや会社案内といったレアものもあり！

218 イース Ancient Ys Vanished Omen
219 イースエターナル
220 イースII Ancient Ys Vanished The Final Chapter
221 イースIIエターナル
221 イース マテリアルコレクション
221 イースI & IIクロニクルズ
221 イース7
222 ワンダラーズ フロム イース(イースIII)
222 イース フェルガナの誓い
223 イースIV MASK OF THE SUN
223 イースV 失われた砂の都ケフィン
224 イースVI ナピシュテムの匣
225 イース・オリジン
226 ドラゴンスレイヤー 英雄伝説
227 新英雄伝説
227 ドラゴンスレイヤー 英雄伝説II
228 英雄伝説III 白き魔女
229 英雄伝説IV 朱紅い雫(旧)
229 英雄伝説IV 朱紅い雫(新)
229 英雄伝説V 海の檻歌
230 英雄伝説 空の軌跡FC(英雄伝説VI 空の軌跡)
231 英雄伝説 空の軌跡SC
232 英雄伝説 空の軌跡the 3rd
233 英雄伝説 零の軌跡
233 英雄伝説 碧の軌跡
234 ドラゴンスレイヤー
236 ロマンシア
236 ドラゴンスレイヤーIV ドラスレファミリー
237 ザナドゥ
239 リバイバル ザナドゥ
239 リバイバル ザナドゥ2リミックス
239 ザナドゥ・ネクスト
240 風の伝説ザナドゥ
241 風の伝説ザナドゥII
242 ソーサリアン
245 ソーサリアン フォーエバー
246 ロードモナーク
246 アドバンスド ロードモナーク
247 ロードモナーク オリジナル
247 モナークモナーク
247 みんなのモナモナ
248 ブランディッシュ
248 ブランディッシュ ダークレヴナント
248 ブランディッシュ2 THE PLANET BUSTER
250 ブランディッシュ3 SPIRIT OF BALCAN
251 ブランディッシュVT
251 ブランディッシュ4 眠れる神の塔
252 ヴァンテージマスター
252 ヴァンテージマスターV2
253 ヴァンテージマスターポータブル
253 VM JAPAN
253 VM JAPAN パワーアップキット 冨獄幻遊記
254 ツヴァイ!!
254 ツヴァイII
254 ツヴァイIIプラス
255 西風の狂詩曲
255 月影のデスティニー
255 アークトゥルス
256 幻想三国誌
256 幻想三国誌II
257 デーモンズリング
258 太陽の神殿 アステカII
259 スタートレーダー
260 ぽっぷるメイル(PC版)
261 ぽっぷるメイル(SFC版)
262 ダイナソア
263 ダイナソア リザレクション
264 ぐるみん
265 イースvs.空の軌跡 オルタナティブ・サーガ
266 その他(会社案内・初期作品など)

273 ゲーム回想録

1984年に発売された「デーモンズリング」から、最新作の「英雄伝説 碧の軌跡」まで、全56タイトルのストーリーやシステムを振り返る！

274 イースシリーズの概要
278 イース Ancient Ys Vanished Omen
280 イースエターナル
282 イースII Ancient Ys Vanished The Final Chapter
284 イースIIエターナル
286 ワンダラーズ フロム イース(イースIII)
288 イース フェルガナの誓い
290 イースIV MASK OF THE SUN
292 イースV 失われた砂の都ケフィン
294 イースVI ナピシュテムの匣
296 イース7
299 イース・オリジン

303 英雄伝説シリーズの概要

305 英雄伝説 イセルハーサシリーズの概要
306 ドラゴンスレイヤー 英雄伝説
308 ドラゴンスレイヤー 英雄伝説II

310 英雄伝説 ガガーブトリロジーシリーズの概要
312 英雄伝説III 白き魔女
315 英雄伝説IV 朱紅い雫(旧)
318 英雄伝説IV 朱紅い雫(新)
322 英雄伝説V 海の檻歌

326 英雄伝説 軌跡シリーズの概要
328 英雄伝説 空の軌跡FC(英雄伝説VI 空の軌跡)
332 英雄伝説 空の軌跡SC
338 英雄伝説 空の軌跡the 3rd
342 英雄伝説 零の軌跡
346 英雄伝説 碧の軌跡

347 ドラゴンスレイヤーシリーズの概要
349 ドラゴンスレイヤー
350 ロマンシア
352 ドラゴンスレイヤーIV ドラスレファミリー

353 ザナドゥシリーズの概要
355 ザナドゥ
356 ザナドゥ・ネクスト

358 風の伝説ザナドゥシリーズの概要
359 風の伝説ザナドゥ
362 風の伝説ザナドゥII

366 ソーサリアンシリーズの概要
370 ソーサリアン

384 ロードモナークシリーズの概要
385 ロードモナーク
385 モナークモナーク

386 ブランディッシュシリーズの概要
388 ブランディッシュ
389 ブランディッシュ ダークレヴナント
392 ブランディッシュ2 THE PLANET BUSTER
394 ブランディッシュ3 SPIRIT OF BALCAN
398 ブランディッシュ4 眠れる神の塔(ブランディッシュVT)

402 ヴァンテージマスターシリーズの概要
403 ヴァンテージマスター
404 ヴァンテージマスターポータブル
407 VM JAPAN

408 ツヴァイシリーズの概要
410 ツヴァイ!!
412 ツヴァイII

414 海外プロデュース作品の概要
414 西風の狂詩曲
415 月影のデスティニー
415 アークトゥルス
416 幻想三国誌
416 幻想三国誌II

417 その他の日本ファルコム作品の概要
419 デーモンズリング
420 アステカ
421 太陽の神殿 アステカII
422 スタートレーダー
424 ぽっぷるメイル(PC版)
427 ぽっぷるメイル(SFC版)
430 ダイナソア
433 ぐるみん
436 イースvs.空の軌跡 オルタナティブ・サーガ

439 キャラクター辞典

キャラクターの個性が強いのもファルコム作品の特徴。各キャラクターについて、ゲーム画面とイラストを交えて解説。その数なんと1600人以上！

440 イースシリーズ
472 英雄伝説 イセルハーサシリーズ
478 英雄伝説 ガガーブトリロジーシリーズ
494 英雄伝説 軌跡シリーズ
516 ドラゴンスレイヤー
516 ロマンシア
517 ドラゴンスレイヤーⅣ ドラスレファミリー
518 ザナドゥシリーズ
521 風の伝説ザナドゥシリーズ
528 ソーサリアンシリーズ
545 ロードモナークシリーズ
546 ブランディッシュシリーズ
555 ヴァンテージマスターシリーズ
560 ツヴァイシリーズ
567 デーモンズリング
568 アステカ
568 太陽の神殿 アステカⅡ
569 スタートレーダー
571 ぽっぷるメイル
574 ダイナソア
577 ぐるみん
580 イースvs.空の軌跡 オルタナティブ・サーガ

583 設定用語辞典

世界観やストーリーをより深く理解できる用語から、ファンなら思わずニヤリとしてしまう小ネタまで、莫大な数の設定用語を掲載。気になった用語があったら、このコーナーでチェック！

640 日本ファルコム 代表取締役社長 近藤季洋氏 寄稿

EXTRA GALLERY

109 『海の檻歌』の幻のキャラクターデザイン案
121 『空の軌跡FC&SC』のSDキャラクターギャラリー
128 『空の軌跡the 3rd』のSDキャラクターギャラリー
131 『零の軌跡』のSDキャラクターギャラリー
135 『零の軌跡』のトランプの秘密
138 マニュアルに掲載された『ロマンシア』のヒント・ストーリー
151 『風の伝説ザナドゥ』シリーズのマニュアル掲載イラスト
153 『風の伝説ザナドゥII』の初期キャラクターデザイン案
167 『モナークモナーク』のマニュアルに掲載された不思議な絵本
178 『ブランディッシュ』のドーラギャラリー
189 『ヴァンテージマスター』シリーズに登場する色違いの日本ファルコムキャラクター
196 オープニングムービーに詰まった『ツヴァイII』のキャラクターの魅力
209 『ぽっぷるメイル』のマニュアルに描かれた絵日記
216 人気キャラが夢の競演を果たす『イースvs.空の軌跡 オルタナティブ・サーガ』のオープニングムービー

コラム Column

277 当時を振り返る! イースシリーズ
304 当時を振り返る! 英雄伝説シリーズ
348 当時を振り返る! ドラゴンスレイヤーシリーズ
354 当時を振り返る! ザナドゥシリーズ
365 当時を振り返る! 日本ファルコムの音楽
369 当時を振り返る! ソーサリアンシリーズ
387 当時を振り返る! ブランディッシュシリーズ
409 当時を振り返る! ツヴァイシリーズ
418 当時を振り返る! その他の日本ファルコム作品
438 当時を振り返る! 日本ファルコムのメディアミックス展開

ハードの略称解説

PC：パーソナルコンピュータ(パソコン)／PC-88：PC-8800シリーズ／PC-98：PC-9800シリーズ／Win：Windowsシリーズ／FC：ファミリーコンピュータ／SFC：スーパーファミコン／GB：ゲームボーイ／DS：ニンテンドーDS／PCE：PCエンジン スーパーCD-ROM²／MD：メガドライブ／SS：セガサターン／DC：ドリームキャスト／PS：プレイステーション／PS2：プレイステーション2／PSP：プレイステーションポータブル／PSP go：プレイステーションポータブルgo／PS Vita：プレイステーション Vita

タイトルの略称や特殊な呼称解説

本書では登場作品を示す際、タイトル名を略記している場合がある。基本的には、シリーズナンバーやタイトルの一部を抜粋する形の略記となるが、いくつか特殊なものがあるので、以下をチェックしてほしい。

●「イース」シリーズの特殊な略記
IE：イースエターナル　IIE：イースIIエターナル
クロニクルズ：イースI&II クロニクルズ
III：ワンダラーズ フロム イース(イースIII)
F：イース フェルガナの誓い　オリジン：イース・オリジン

●「英雄伝説」シリーズの区分について
「英雄伝説」は、シリーズ内でさらに細かく分類できるため、以下のように分類している。
• イセルハーサシリーズ：「英雄伝説I」と「II」を指すシリーズのこと。
• ガガーブトリロジーシリーズ：「英雄伝説III」～「V」にあたる、「白き魔女」「朱紅い雫」「海の檻歌」を指すシリーズのこと。
• 軌跡シリーズ：「英雄伝説VI」～「VII」にあたる、「空の軌跡」の「FC」「SC」「the 3rd」と、「零の軌跡」「碧の軌跡」を指すシリーズのこと。

●「朱紅い雫」の旧と新について
「朱紅い雫」はオリジナル版とリニューアル版で内容が大きく異なるため、1996年に発売されたオリジナル版を(旧)、2000年に発売されたリニューアル版を(新)と区別している。

●「ソーサリアン」シリーズの特殊な略記
基1：基本シナリオディスク1　基2：基本シナリオディスク2　基3：基本シナリオディスク3
追1：追加シナリオ vol.1　戦：戦国ソーサリアン　ピ：ピラミッドソーサリアン
宇：宇宙からの訪問者　ギ：ギルガメッシュ・ソーサリアン
セ1：セレクテッド・ソーサリアン1　セ2：セレクテッド・ソーサリアン2
セ3：セレクテッド・ソーサリアン3　セ4：セレクテッド・ソーサリアン4
セ5：セレクテッド・ソーサリアン5

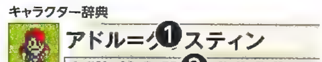
●「ブランディッシュ」シリーズの特殊な略記
DR：ブランディッシュ ダークレヴナント

●「ヴァンテージマスター」シリーズの特殊な略記
VM：ヴァンテージマスター
VMP：ヴァンテージマスター ポータブル
JAPAN：VM JAPAN
冨獄：VM JAPAN パワーアップキット 冨獄幻遊記

●ジャンルの表記について
ACT：アクション　STG：シューティング　SLG：シミュレーション
RPG：ロールプレイング　A・RPG：アクション・ロールプレイング
S・RPG：シミュレーション・ロールプレイング　AVG：アドベンチャー

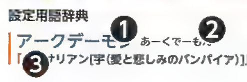
データの見方

キャラクター辞典



①キャラクターや設定用語の名前
②登場作品

設定用語辞典



①キャラクターや設定用語の名前
②よみがな
③登場作品

※：本書に掲載しているゲームの発売元は当時の名称で記載しており、現在は会社名が変わっている場合があります。また、本書に掲載している広告記事に関する情報は当時のものであり、所在地や連絡先の多くは現在は変わっており、キャンペーン情報は終了しております。



記念イラスト&コメント

日本ファルコムとかかわりの深い方々に寄稿していただいた、記念イラストやコメントを掲載。電撃オンラインで募集した、ファンの方々の熱いメッセージも掲載！

日本ファルコム30周年記念イラスト …… P.018
岩崎美奈子 …… P.018
羽衣翔 …… P.020
エナミカツミ …… P.022
啄木鳥しんき …… P.023
椎名優 …… P.024
西村博之 …… P.025

日本ファルコム30周年記念コメント …… P.026
安田均 …… P.026
水野良 …… P.027
橘正紀 …… P.027
鈴木直人 …… P.028
森瀬繚 …… P.029
岩崎美奈子 …… P.031
羽衣翔 …… P.031
エナミカツミ …… P.032
啄木鳥しんき …… P.032
椎名優 …… P.032
西村博之 …… P.033
佐藤辰男 …… P.033

ユーザーズボイス …… P.034



『イース＆ガガーブトリロジー』／岩崎美奈子 （コメントはP.031に掲載）

日本ファルコム30周年記念イラスト





『イース』／羽衣翔 （コメントはP.031に掲載）





『零の軌跡』／エナミカツミ (コメントはP.032に掲載)



『ソーサリアン』／啄木鳥しんき (コメントはP.032に掲載)



『空の軌跡』／椎名優 (コメントはP.032に掲載)



『ぽっぷるメイル』／西村博之 （コメントはP.033に掲載）

日本ファルコム30周年記念コメント

ここでは日本ファルコム作品にゆかりのある方、思い入れのある方から30周年のお祝いコメントをいただいたので、一挙に掲載していく。当時の思い出話や、日本ファルコム作品に対しての熱い思い、ファン必見のエピソードなどが盛りだくさん！



小説家・翻訳家
グループSNE代表
安田 均氏

PROFILE
SF翻訳で活躍したのち、グループSNEを創設。代表作は「モンスター・コレクション(小説、カードゲーム)」「ロードス島戦記(共作)」など。RPGをはじめ、コンピュータゲーム、TCG、ボードゲームと幅広く紹介し続ける第一人者。

今から30年前といえば、1981年。僕も30代になったばかりの青春真っ盛り。

ん？　ちょっとおかしいですね。いくらなんでも30で青春はないだろう、と。

でも、当時はまさしくそんな感触だったのです。パソコン(往時はマイコン)やコンピュータゲームの勃興期は。

とにかく、楽しくて熱中して、時間や寝食を忘れるというのは、こんなことをいうのだと気づいたのは、随分後になってのことです。特に『ウィザードリィ』や『ウルティマ』のコンピュータRPGには、ちょうどアナログRPGの『ダンジョンズ＆ドラゴンズ』に凝っていた頃なので、驚嘆し、家では妻や子供まで巻き込んでの一大狂騒曲が演じられていました。こちらがゲーム進行に行き詰ると、代わりに妻がマップを描き、子供が勝手に人のキャラを遊んだといっては大騒ぎ。いや、よくあることですね、今では懐かしいですが。

そして、こうしたゲームが日本のパソコンでもオリジナル作品で遊べたらと思っていた頃、颯爽と登場してきたのがファルコムさんのRPG作品群でした。『ドラゴンスレイヤー』『ザナドゥ』『イース』……それまでの日本のパソコンゲームがカセットテープのロード中心で、描画とかわりとゆっくりしていたのに比べ、こうした作品群はアクション性も豊かだったので、とにかく早く、美しく、なめらかな動きでRPGを楽しめ、すごく新鮮だったことを覚えています。

当時こちらは、もう指先が緩慢な動きになっていたので、家では成長した息子達が、先を争って遊んでいたことを思い出します。「こんなおもしろいゲームを親父も作って！」と、こちらにとっては厳しい意見を何度も聞かされました(笑)。

当時ログインやコンプティークで、ゲーム紹介の記事を書いていましたが、ファルコムさんの特集記事などが載るたびに、雑誌がどんどん分厚くなっていくのを、RPGが広がっているのだなあと肌で体感していました。「ロードス島戦記」のリプレイを始めたのは、じつは1986年秋からで、ファルコムさんのRPGでファン層を広げてもらっていたおかげもあるのでは、と感謝しています。

コンピュータゲームのことは多くの方が書かれると思うので、アナログゲームに戻ると、ちょうどこの頃(1985年前後)には、アナログRPGも盛んになり始めましたが、もう1つ、ゲームブックという形式が大流行していました。

こちらはそうした雑誌の監修もしていて、特に『ドラゴンスレイヤー』というゲームブックには強い印象を持ったことを覚えています。後には『イース』もアナログRPGになり、今はライバルでもあるFEAR社の中島純一郎さん達がかんばって展開していたのを覚えています。

ファルコムさんのRPGはそうした広がりと一般性を常に持っていて、それが年を経ても、新たな作品として甦ってくる力の源泉となっているのではないでしょうか。

そうした意味で先の作品群は、コンピュータゲームにとって真のクラシックと言えると思います。

新作にももちろん期待ですが、最近はタブレット型でも、昔のゲームのリメイクが盛んに出ています。ここはぜひ、そうした形での名作群の復帰も待ちたいな、というのが偽らざる気持ちです。年上のコンピュータゲーマー向け作品というのも、これからは重要だと思いますね。



⬆1987年に発売された「イース」。この作品と「ロードス島戦記」のリプレイ記事はほぼ同時期に展開されていた。



⬆1984年に発売された「ドラゴンスレイヤー」には、当時の日本中のPCゲーマーがこぞって熱中した。

安田均氏WORKS
グループSNEの最新コレクション

グループSNEが放つ大人気TCG(トレーディング・カード・ゲーム)「モンスター・コレクション」と、TRGPシリーズ「ソード・ワールド」の最新作が発売中！　「モンコレ」からは、トライアルデッキの「火竜」と「剣姫」、そしてブースターパックの「アルフレアの不死鳥」が。「ソード・ワールド2.0」は、「サプリメント ウィザーズトゥーム」と「滅びのサーペント」が絶賛発売中だ。

モンスター・コレクションTCG ブロック1 ブースターパック「アルフレアの不死鳥」



⬅154種のカードにパラレル24種の全178種。1パック7枚入り330円(税込)。1ボックス(20パック入り)6,600円(税込)で発売中。監修：安田均。著：加藤ヒロノリ、杉浦武夫／グループSNE。発売元：ブシロード。

ソード・ワールド2.0 サプリメント ウィザーズトゥーム



⬅大人気TRPGシリーズから、本作の魔法がすべてわかる一冊が登場。本書では総魔法数500以上もの魔法を網羅しており、妖精魔法についての完全版ルールも記載されている。3,675円(税込)で、発売中。



作家・ゲームデザイナー
水野 良 氏

PROFILE
安田均らとともにグループSNEを創設し、TRPGの「ロードス島戦記」のリプレイを小説化して大ヒット。ミリオンセラーに。以降は小説だけでなく、ゲームデザイナーとしても活躍している。

日本ファルコム様、30周年おめでとうございます。

私が大学に入ったのが1982年です。もっとも、在学中はろくに勉強もせず、ボードゲームや知人から借りたPC-8801で『ザ・ブラックオニキス』や『ダンジョン』といった黎明期のファンタジーＲＰＧで遊んでいました。

またＳＦの翻訳家であり、海外ゲームの紹介者であった安田均さんに知遇を得て、『ウィザードリィ』『ウルティマ』といった海外のファンタジーＲＰＧも御自宅で遊ばせてもらっていました。あとゲーセンにも、入り浸ってました。

とにかく食う、寝る、ゲームです。ダメな学生だったとつくづく思います。留年もせず卒業できたのは、ちょっとした奇跡でした。

その後、私は安田さんの紹介で、「コンプティーク」誌でテーブルトークＲＰＧリプレイ『ロードス島戦記』の連載をはじめることになります。これが望外な人気を得て、小説を執筆させてもらい、またＰＣゲームにもなりました。そして25年近く経た今でも、ゲームデザインと小説とで飯を食っています。勉強もせず、ゲームで遊んでいたのが、まさか仕事に繋がるとは思いもしませんでした。

『ロードス島戦記』のＰＣゲームが出た頃はファルコムのＰＣゲームが本当に大人気で、コンプティーク誌では毎号のように特集されていたと記憶しています。ただ、私自身は海外ゲームを主に遊んでいたこともあり、ファルコムのゲームに触れたのは1989年になってからでした。

恥ずかしい話ですが、家内とつきあいはじめたのがきっかけです。

彼女の家に行くと「PC-88VA」がドドンと置いてあり、『イース』『ソーサリアン』といったゲームがズラリと並んでいたのです(そんな家内は、今では立派なネトゲ廃人です)。

遊んでみると面白く、私もすぐはまりました。『イース』ではレベルアップは彼女に任せ、私はひたすらボスを攻略していました。『イース』のラスボス、ダルク＝ファクトに苦しめられたのは今となっては懐かしい記憶です。ダメージを与えると、床が落ちるんですよね。身動きがとれなくなり、飛んでくる炎に焼かれて死ぬというのを、何度繰り返したかわかりません(笑)。

また『ソーサリアン』シリーズのシナリオシステムには感心しました。キャラクターが老化して代替わりするというのも鮮烈でしたね。ちなみに、有名な裏技である不老不死化は使ったことありません(笑)。

個人的に一番好きだったのは、『イースⅢ』こと『ワンダラーズ フロム イース』です。オープニングの音楽がとても素敵でしたね。『Ⅰ』や『Ⅱ』と違い、横スクロールになり、アクション性が高まったこともあり、家内がすぐ投げだし、1人でクリアしました。それで愛着もひとしおなのだと思います。

この30年のあいだに、ゲームの主流はＰＣからコンシューマー、そしてブラウザ、モバイルへと激しく変遷しています。そんななかにあって、日本ファルコムが30周年を迎えられたということは、大変な偉業であると言えます。会社を支えてきたすべての方々のご苦労に敬意を表したいと思います。また、素晴らしいゲームを世に送り続けてこられたことにユーザーの1人として感謝させていただきます。

これからも、ゲーム業界のトップランナーとして、どうか走り続けてください。

水野良氏WORKS
水野氏の手がける新たな「ロードス島戦記」

株式会社ゲームオンから、「ロードス島戦記」のオンラインゲームの開発が発表された。これはPCおよびモバイル端末での展開が想定されており、本タイトルのスーパーバイザーとして、水野良氏も協力している。まだ具体的な内容や稼動時期などの詳細は不明だが、新たな「ロードス島」の伝説がオンライン上で繰り広げられる日は近い。



ロードス島戦記 灰色の魔女
➡水野良氏が手掛けた「ロードス島戦記」の記念すべき最初の一冊。オンラインゲームの前に、まずはこちらを読んで予習してみては？ 著者：水野良。原案：安田均。定価：580円(税込)。発行元：角川書店。



⬆柱の多重スクロールでも有名な「イースⅢ」こと『ワンダラーズ フロム イース』のオープニング。日本ファルコムの音楽は、当時から非常に人気が高かったが、なかでも「イース」シリーズの音楽は特に秀逸なものが多かった。



アニメ監督・演出家
橘 正紀 氏

PROFILE
東映アニメーションにて演出助手を務めたのちフリーに。演出として「攻殻機動隊S.A.C.」などに携わる。「東京マグニチュード8.0」「.hack//Quantum」に続き、OVA『英雄伝説 空の軌跡 THE ANIMATION』の監督を務める。キネマシトラス所属。

中学生のとき、家にPC-9801がありまして。もともと父が『ウルティマ』とかのゲームをやっていたんですけど、その流れで『ソーサリアン』をプレイしたのが初めてファルコム作品に触れた瞬間でしたね。シナリオがたくさんあって、キャラクターを成長させて代替わりしていくというシステムがすごく斬新でした。さすがに全部のシナリオをクリアするのは無理でしたけど、ハマりましたね。その後、『イース』や『英雄伝説』のシリーズもプレイさせていただきました。ファルコムさんの作品のイメージは、キャラクターの個性が際立っていて、どのシリーズをプレイしても得られるワクワク感。とにかくブレないゲーム作りへの姿勢に敬服しています。

お仕事として初めてかかわったのは、『空の軌跡』のアニメーション制作になります。以前から作品自体は知っていたのですが、そのときはまだゲームをプレイしていなくて。後輩がシリーズをすごく遊んでいたので、レクチャーを受けながらプレイしたのですが、昔ファルコムタイトルを遊んだときの感覚がよみがえってきましたね。面白い仕掛けとか、魅力的なキャラクターとか、根源的なところは変わってなくて、懐かしくもあり、ゲームとしても大変面白かったです。

今回の『空の軌跡』のアニメ制作に関しては、まず好きなキャラクターを見つけるところから始めました。僕はオリビエがお気に入りになったので、ひいきしているわけではないですけど、冒頭シーンから活躍させてますね(笑)。キャラクターはとにかく

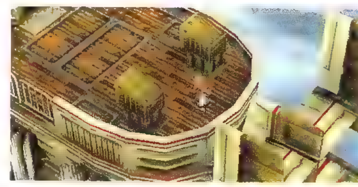
生き生きとした感じで表現できるように作ってます。ファルコムさんからは、特にキャラクターの口調に対して注意をいただきました。キャラクターの一人称とか、細かいところの設定が生かされていると思います。基本的にはゲームと同じストーリーラインですから、キャラクターの設定もゲームと差異があってはいけませんからね。まず、ゲームをプレイしたユーザーの方々が第一のお客様なので、きちんとキャラクターを描かせていただいてます。街の中も、ゲーム中のグラフィックと照らし合わせてチェックしていたりするので、ゲームをプレイされた方は、きっと違和感なく見ていただけるんじゃないかと思います。

1本40分のアニメですから、物語として起承転結をちゃんとつけなくてはいけないわけで、そのなかでのキャラクターの心情の移り変わりもしっかり見せていかないといけない。なるべくキャラクターの違う一面とか、普段見せないところとか見せたいじゃないですか？　そういうところにこだわって作らせてもらいました。ただ、起承転結の「結」の部分は、けじめのつけ方を少しアニメ用にアレンジさせてもらってます。そこはお楽しみということで。

それ以外にも細かい描写にこだわって作りました。例えばクォーツのセットは、あの世界観をうまく出すのにもってこいの行動ですよね。未知の物を使っている感覚は、そこにある日常をリアルに再現できるので。きっと僕が持っている「何か未知の物が見たい」という欲求はそういうところにあると思うんです。もちろん、アクションシーンの描写にもこだわっていて、キャラクター同士の連帯感（チームワーク）みたいなものが出せるように、ゲームでは表現しにくいアレンジなどをさせていただきました。攻撃をしたり魔法をかけたりというのはゲームの中ではダメージのやり取りですが、もうちょっと違う、現場の臨機応変なアクションを表現しています。補助魔法やアイテムを使って、仲間の戦闘を助けるといった行動をすることで、「あぁ、このキャラクターは場慣れしているんだな」と、見ている方がキャラクターの性格や細かなやりとりを想像できるように考えています。この辺が、アニメを見たみなさんに伝わると嬉しいですね。

今回は『空の軌跡』をアニメ化させていただきましたが、ほかのファルコム作品をアニメ化するとしたら……個人的には『ドラスレファミリー』なんて、キャラクターの個性が際立っていて面白そうじゃないですかね（笑）。コメディタッチの面白そうな作品になるんだろうなぁ。

僕が『ソーサリアン』に夢中になっていた頃から、ファルコムさんのいまだに良質のゲームを出し続けている情熱の強さに感服しております。どうかこれから先も楽しいゲームを出し続けて欲しいです。過去の名作とかを携帯電話のアプリとかでも遊べるようになると嬉しいなぁ。



⬆個性的なキャラクターばかりの『空の軌跡』シリーズ。なかでも橘氏は、オリビエがお気に入りとのこと。



株式会社
D4エンタープライズ
代表取締役
鈴木 直人 氏

PROFILE
レトロPCゲームなどの配信サービス「プロジェクトEGG」の代表。アーケードゲームの移植やゲームディレクターを経て、現在のD4エンタープライズを立ち上げる。東京都出身。

橘正紀氏WORKS

感動の物語がついにアニメーション化！「英雄伝説 空の軌跡 THE ANIMATION」

名作RPG『英雄伝説 空の軌跡』がついにアニメ化！　監督の橘正紀氏を筆頭に、脚本には上江洲誠氏、キャラクターデザインに野崎あつこ氏といった豪華スタッフが終結し制作されている。Vol.1は初回限定版のBlu-ray、そして通常版のBlu-ray＆DVDの3アイテムで、2011年11月25日発売。



➡『空の軌跡』に登場するキャラクター達は、アニメではどのような物語を見せてくれるのだろうか。価格は初回限定版のBlu-ray版が8,190円（税込）、通常版が6,090円（税込）、DVD版が5,040円（税込）。



当時私はファルコムの会社があった東京の立川市に住んでいまして、よくファルコムのパソコンショップに出入りしていました。小学校5年生でPC-8001を使っていて、ゲームソフトを購入したり、展示してあったパソコンに触ったりしていましたね。その展示してあったPCで遊んでたら、店員さんに怒られたりもしましたが、その方が実は偉い人だったというのも、今ではいい思い出です。

とにかくファルコムさんのPCゲームはラインナップが多くて、『ドラゴンスレイヤー』などの人気作も興味はありましたが、中学生の時にPC-8801mkⅡと一緒に購入した『ザナドゥ』が初めてのファルコム作品だったりします。当時はどのPC雑誌を見ても『ザナドゥ』の記事をとり扱っていたので、どうしてもやってみたかったですね。

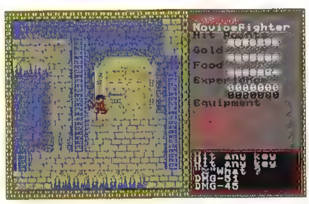
ちなみに弊社のレトロゲーム配信サイト「プロジェクト EGG」のなかでもファルコムの作品、特に『ザナドゥ』は一番ダウンロード数が多いです。値段的に安いという点もありますが、昔からPCユーザーの方々からの評価が高いタイトルなので、一度は遊んでみたいと思う方が多いようですね。

今でもフェイバリットなPCゲームタイ

トルを3つ挙げるとしたら、『ザナドゥ』はもちろん入ります。残りの2本は『レリクス』(ボーステック)と『クルーズチェイサーブラスティー』(スクウェア)という作品ですね。この3つはとにかく思い入れの強い作品で、『ブラスティー』は秋葉原のゲームショップが閉店するときに、ショップにあった7本を買い占めたほどです(笑)。ほかにもファルコム作品では『イースⅠ』が印象に残っていますね。当時確か7,500円くらいしたと思いますが、熱中しすぎて1日でクリアしてしまいました。お小遣いを全部使って購入したのに、クリアが早くてさすがに驚きましたね(笑)。そのくらい夢中になりました。実はその前に、一番印象に残っているタイトルがありまして。先ほどの話にもありましたが、当時通っていたファルコムのショップの入口の上に『ぱのらま島』というファルコム作品のパッケージが飾ってありまして、独特のタッチのイラストに、僕の心は完全に奪われてしまいました。結局、当時は手に入れることができず、だいぶ経ってから購入することができたというのもいい思い出ですね。最近プレイしたタイトルとなると、PSPの『イース7』をプレイしましたが、やはり私は大きな画面でプレイしたいので、PCゲームの方が性に合っているようです。それでも、とてもよく作り込まれた良作だと感じました。

もともと私は1982年に公開された「トロン」という映画に影響を受けて、コンピューターグラフィックスやプログラムに興味を持ち、将来的にプログラマーになりたいと考えるようになりましたが、近所にファルコムがあったというのも何かの縁だったと思います。その後、22歳のときにゲーム会社に入ってアーケードの作品をスーパーファミコンに移植する仕事をしていましたが、先の『レリクス』を作っていたボーステックに入社することになり、そこでプログラマーとしていよいよ活躍できると思いきや、ディレクターとして採用されて、私のプログラマー人生は終わりました(笑)。

ファルコムの加藤会長とは、プロジェクトEGGの立ち上げ時や、PCゲームの制作についていろいろと相談させていただいたり、時には意見が合わないこともありましたが、これからのファルコムについて語り合ったりもしましたね。昔からのファルコム作品の安定的な面白さや満足感は今も変わっていないと思うので、そこは大事にしつつ、今後もPCゲーム業界を牽引して、この先10年、20年先も頑張っていただきたいです。



⬅40万本以上のセールスを記録した大ヒット作『ザナドゥ』。遊び方の幅広さも魅力だった。

鈴木直人氏WORKS

プロジェクトEGGで日本ファルコムタイトルが続々登場！

レトロゲームの配信サイト「プロジェクトEGG」では、PCから家庭用ゲーム機、さらにはアーケードゲームまで、さまざまなハードのゲームをダウンロード販売している。もちろん、日本ファルコムの名作ゲームも多数配信しており、特にPC-8800&9800シリーズのタイトルは大半がとり扱われている。メジャーな作品はもちろん、『デーモンズリング』や『スタートレーダー』といった、入手困難なタイトルもある。またダウンロード販売だけでなく、『ソーサリアンコンプリート』など、プロジェクトEGGだけの限定ソフトも販売している。なお、2011年11月にはプロジェクトEGGも10周年となり、サービス価格で安く買えるソフトも多いので、この機会にぜひチェックしてほしい。サイトアドレスは、http://www.amusement-center.com

また、サイト内のコンテンツとして、日本ファルコム作品だけを集めた「ファルコムミュージアム」も存在。ゲーム情報だけでなく、30周年記念の情報など、ファルコム関連のニュースもまとまっているので便利だ。



⬆プロジェクトEGGの公式HPのトップ。こちらからまず会員登録を済ませよう。登録を済ませたあとは、数多くの配信タイトルをダウンロードしてプレイしよう！



⬆各タイトルがウインドウになっており、そこから解説&ダウンロードページに飛ぶことができる。



(有)クロノスケープ代表

森瀬 繚 氏

PROFILE

書籍や雑誌記事の編集・執筆、ゲームソフトの企画や設定考証に携わり、日本ファルコム作品の攻略本なども手がける。レトロPCに関する造詣も深い。企画・制作プロダクション「クロノスケープ」代表。

子供の頃の大好物といえば、謎、秘密、ミステリーだった。

幼少期には「ツタンカーメンの謎」あたりの読み物を入口として古代文明に熱中し、学校の築山をピラミッドに、無造作に積まれていたU字溝をスフィンクスに見立てた地図作りに熱中した。物心ついた頃になると雑学本を貪欲に読み漁り、犯人探しの謎解きのみならずペダントリーに満ちあふれた海外推理小説に耽溺した。それでもなお満たされない好奇心と知識欲の渇きに飢えた僕は、「ナニカアタラシイコト」を求めて日々、活字の迷宮にさまよい込んでいた。

やがて、僕が見つけた「ナニカアタラシイコト」――それがパソコンだった。

折しも1980年代の頭、子供向けの科学雑誌や漫画雑誌の片隅に、「マイコン」と呼ばれる奇妙な機械に関する記事が見かけられるようになった。なんだかよくわからないのだが、この機械を買えば、自宅でゲームを遊べるようになるらしい。それも、インベーダーゲームのような、反射神経がすべてのようなアクションゲーム(これは、小学生だった当時の印象である)ではなく、クリアするのに数カ月かかるような「謎解き」のゲーム――アドベンチャーゲーム！

ファミリーコンピュータがお茶の間にデビューする数年前。「TVゲーム」と呼称された家庭用ゲーム機は性能的に貧弱で、ゲームといえば隣町の駄菓子屋に設置されていた1プレイ20円のアーケードゲームか、任天堂のゲーム&ウォッチを皮切りに当時爆発的に流行した電子ゲームのことしか知らなかった僕は、マイコンという高価な機械が必要で、なおかつ英語がわからないと遊べないらしいという「オトナの遊び」、アドベンチャーゲーム(以後、AVG)に深く魅せられたのだった。

数年が経過し、マイコンに代わって「パソコン」という呼称が徐々に浸透し始める時期になると、パソコンを親に買ってもらったという幸運に恵まれた同級生がちらほら現れ始めた。その頃の僕はといえば、持ってもいないパソコンの雑誌を複数購読し、時たまデパートに連れて行ってもらえ

ることがあれば、おもちゃ売り場の片隅にあったパソコンコーナーでBASICプログラミングに興じるという、立派な「ナイコン族」だった。

僕にとって幸運なことに、ひと足先にパソコンユーザーになった友人達の大部分が、僕と同じくAVGに魅せられた同好の士だったことがある。そして、これらのゲームを数多くこなしていくためには、モニタの前でコマンド探しに悩む孤独なプレイではなく、わいわいと知恵を出し合っていく協力プレイの方が効率的だったのだ。僕は、放課後になるとそうした友人の家へ上がり込み、ある時は謎めいた家の中でダイヤモンドを探し回り、またある時は伝説の剣を求めて危険な恐竜のうろつく砂漠を放浪した。

そうした日々の中、僕に強烈な印象を残した作品があった。『アステカ』である。

「欧州絵画調電子冒険小説第二弾」と銘打たれたこの作品は、高速描画でPC-8801ユーザを唸らせた『デーモンズリング』に続く日本ファルコムのAVG第二弾として1985年に発売された。マヤ文明の遺跡で知られるメキシコの実在の町、パレンケでの考古学的冒険を題材とする『アステカ』は、デジタイズによるハリウッド映画のスチールめいたリアルタッチの絵柄がしっくりはまって、シンプルな内容ながらも自分があたかも映画「レイダース」の主人公になったかのような臨場感を与えてくれた。CGが次々と重ね合わせて表示されていくマルチウィンドウ方式、ローマ字カナ入力対応、カンマ区切りで複数のコマンドを同時に処理可能など、システム的な目新しさもあった。

このメーカーは、ちょっと違うぞ？

時系列的には、この作品以前にも『ドラゴンスレイヤー』などの作品をプレイしていたはずなのだけれど、僕が「日本ファルコム」というメーカーに強い思い入れを持つようになったのは、実にこの『アステカ』がきっかけだったように思う。当時の僕にとって、日本ファルコムというメーカーそのものが1つの大きなミステリーとなったのである。

続いて出会った『ザナドゥ』が、この印象を決定的なものとした。

武器、防具の付け替えによる392種類のキャラクターパターン、90種類を数える個性豊かなモンスターという、比類なきゲームスペックもさることながら、ボリュームたっぷりのマニュアルに記載されたモンスターの数々、そして耳慣れない響きの武器・防具の数々は、新紀元社のTruth In Fantasyシリーズに代表される廉価なファンタジー資料本がまだ存在していなかった時代、ミヒャエル・エンデやJ・R・R・トールキンの著作に触れてファンタジーの世界にようやく足を踏み入れようとしていた10代前半の僕に、どれほど多くの示唆を与えてくれたことか！

「ザナドゥファイル」(JICC出版局)、「ザナドゥ・データブック」(MIA、ビジネスアスキー)など、日本ファルコム自ら手がけたワールドガイダンスによって補強された『ドラゴンスレイヤー』シリーズの独特かつ濃厚な世界観は、ひょっとするとトールキンが「指輪物語」で描いた中つ国以上に僕に強い影響を与えているかも知れない。僕が2005年に手がけた「図解 クトゥルフ神話」(新紀元社)は、2011年現在、9刷を重ねるロングセラーになってくれたが、執筆の折、僕の念頭にあったのは「ザナドゥ・データブック」の紀行文を思わせる魅力的な解説文だった。

残念ながら、1980年代における僕と日本ファルコム作品の蜜月は、そう長くは続かなかった。富士通FM-7シリーズのユーザーであった僕にとって、1988年発売の『イースII』が、自分のパソコンで遊ぶことのできた最後の作品となったのである。『ロマンシア』や『ドラスレファミリー』を友人宅でプレイし、雑誌記事をとおして未練がましく作品情報を追いかけ、ときには遊ぶことのできない他機種版のソフトを購入するなどしていたものの、その後、長きにわたって日本ファルコム作品を実際にプレイする機会はほとんどなくなってしまった。しばらくあとに、FM TOWNSやPC-9801のユーザーとなり、『英雄伝説』シリーズの作品をプレイすることはできたものの、未プレイ作品の本数に比べると実に微々たる数ではある。

幸いにして、20世紀も終わりに近づき、社会人になった僕にある程度経済的な余裕が生じた頃、『イース エターナル』をはじめとするリメイク作品が次々と発売され、僕は「日本ファルコム」との再会を果たすことになる。ネットオークションや中古ショップで、かつて手の届かなかったパソコンを楽に手に入れることができるようになったことも大きい。

僕は、PC-8801やX1シリーズをはじめとする昔懐かしいパソコン(僕がこの頃に考案した「レトロPC」という呼称は、2011年現在すっかり浸透したようである)のハードを買い漁り、死蔵していた『ソーサリアン』『スタートレーダー』『ぽっぷるメイル』などのソフトを引っぱり出して、夢中になってプレイした。

それだけでは飽き足らず、80年代にFMシリーズ版をプレイしていた各作品についても他機種版をなんとか手に入れ、遊び比べに興じたものである。

この熱狂が高じてレトロPC文化にまつわる情報サイトを設立し、ついにはボーステック株式会社と協力して「プロジェクトEGG」というレトロPCゲームのダウンロード販売サービスを立ち上げ、日本ファルコムのゲームソフトの復刻販売や攻略本制作にかかわるようになってしまったのだから、今にして思えばなんとも不思議な縁であったものだ。

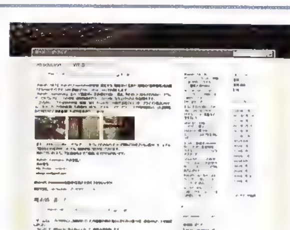
仕事上のご縁が生じたとはいえ、僕が今なお日本ファルコムの一ファンであることについては、1980年代と何も変わっていない。『碧の軌跡』の予約を済ませ、発売を心待ちにしている僕の顔は、『ザナドゥ・シナリオII』の発売日に小遣いを握りしめてパソコンショップへと走った10代の頃の僕と、たぶん同じ表情を浮かべているだろう。

30周年、おめでとうございます。今後10年、20年と、誰かの人生に影響を与えるような素晴らしい作品を世に送り出していかれることを、心より願います。

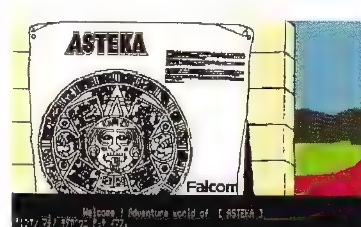
森瀬繚氏WORKS

莫大なレトロPC資料を保有する RetroPCFoundationの代表としても活動

レトロPCに詳しい森瀬繚氏は、高木啓多名義で、国産のレトロPCに関する資料を保管する有志団体であるRetroPCFoundationの代表世話人を務めている。その目的は、失われつつあるハードウェアやソフトウェア、紙媒体情報の保存と復刻活動。公式サイトであるRetroPC.NETのアドレスはhttp://retropc.net



⬆公式サイトでは、高木氏によるブログ形式の情報掲載が毎日行われている。ニュースは最新PC関連も扱っているので、チェックしたい。



⬆アステカの遺跡の謎を探る考古学者が主人公となる「アステカ」。歯ごたえがある難解な謎も多かった。

イラストレーター
岩崎美奈子氏



PROFILE
PCゲームや家庭用ゲームまで、さまざまなゲームのキャラクターデザインを手がけるイラストレーター。電撃文庫「空ノ鐘の響く惑星で」シリーズの表紙や挿絵など、ライトノベルのイラストも手がけている。

おそらく、『イース』に出会っていなかったら、今こうして絵を描く仕事をしていないような気がします。

思い出というのはなかなか色褪せないものですね。懐かしく描かせていただきましたが、いろいろ楽しかったです。

漫画家
イラストレーター
羽衣 翔氏



PROFILE
コミックコンプにてコミック版「イース」を連載後、同人誌や携帯漫画を多数執筆。水谷瞳の別名でも活躍している。美少女キャラクターを好むかと思えば、バイクが趣味という意外な一面もあわせ持っている。



『イース』のコミック化の前は、ファルコムさんのゲームをまったく知りませんでした。当時のパソコンも、自分が持つにはまだ早いと思っていましたし、コミックを描く資料としてPC-8801MA2を購入して『イース』をプレイしたのが、私のパソコン歴の始まりです。当時は5インチのフロッピーディスクでしたね～。物凄くペラペラで「こんなんで大丈夫か？」とか思ってました。FM音源の音楽がよかったなぁ～。

日本ファルコムさんのイメージは、本格ファンタジーRPGを作ってるメーカーという感じですね、『ソーサリアン』とかもプレイさせていただきましたし。音源も素敵で、「ゲーム音楽でCDも出すのか!?」とか思いましたね。エンディングの曲は今でも好きだなぁ☆　今では3Dの『イース』のゲームも出てて凄いなぁと。

印象に残っている作品としては『イース』は当然として、『ソーサリアン』『ぽっぷるメイル』『ブランディッシュ』もやった気がしますが、実はほとんど覚えてません～(笑)。でも『ソーサリアン』は設定が面白かったな～。石化したのが戻せなかったり世代を超えたり(笑)。シナリオが追加されていくとか凄いと思いましたよ。

『イース』のコミックの裏話ですが、最初、主人公の髪が赤いことを知らなかったんです。途中で気付いて赤くしました(笑)。

あと、一番最初の打ち合わせのときにファルコムへ行こうとしたら電車で迷って千葉まで行ってしまい(笑)。結局そのときファルコムへは行けなかったんです(笑)。仕方なく編集部の真っ暗な部屋でゲーム画面を見ながら打ち合わせしたことを覚えています。さらに、ゴーバンのキャラデザインを「顔から手足が生えてる」という感じで出したんですけど、あとから聞いたらそれを見たファルコムの人がビックリしてたと聞きました(笑)。今の原作付きじゃ考えられないけど、かなりおおらかな時代でしたね。そういえば原稿を全部新幹線便で送って、終わったと思ったら1枚だけ届いていなかったとかいうエピソードもありましたし(笑)、連載中にバイクで転倒して足の骨を折って数カ月休載もしましたねー。それとは別の事故で、原稿を出した帰りに車にはねられて救急車で運ばれて、病院で身体を引きずりながら公衆電話して、何時に着きますからと伝えた直後に意識を失って倒れたとかもありました(笑)。

今回描かせていただいた記念イラストは、「今描いたらこんな風になるかな～？」みたいな感じで描いてみましたが、いかがでしょうか？　まぁ、ダームの塔はそのまま天を貫く塔で、上空の雲の中にはイースの影が……。アドルは巨大な魔物(ゲームの中ボスクラスのデザインが判らなかったのでドラゴンで代用)を倒したけれども剣が折れてしまう。でも、それでも塔の上を目指しているというシーンです。左腕のは最強の盾？　あれ？　アドルって右利きだっけ？？　右ページの端っこはフィーナちゃんで、今描くとたぶん鎖で繋がれた大剣美少女という感じ？　今ならツインテールにはしない、たぶん☆　大神をも切り裂くクレリアソードを持ってますよ～。体力全然ないけど～みたいな。鎖の長さは心の自由度の違い、長くて両腕が繋がってるフィ

ーナは心が何かに捕らわれていると。鎖がどんどん伸びて全身に巻き付いて心臓にまで達すると魔女になってしまうのです、たぶん☆w　で、アドルとフィーナの間に入って邪魔をするのが女神レアです。髪型をちょっとデザインちっくに変えてみました☆　気の強いお姉様キャラならこれでいいでしょ。今描いたら妹べったりの甘えん坊お姉ちゃんで、妹のためなら何でもするよ。もう尽くしちゃう☆　でも、2人の仲を妨害するのが生き甲斐みたいな～。まぁアドル死んでも私がいるし～☆　みたいな？足で踏んでるのは頭蓋骨で、それとなく人間を本心では見下しているという表現ですぅ。んで、フィーナちゃんはそんな姉が邪魔で嫌いで、チャンスがあればこの剣でバッサリと、ささっ！　アドルさん!!　私を自由にしてぇ!!　とか心の奥底で思っていたり～☆　なんて絵です。えぇ、まるでお昼の奥様劇場みたいな内容ですねっ☆

最後になりましたが、30周年おめでとうございます☆　これからも良質なゲームを出し続けてくださいねっ!!☆



イラストレーター
エナミカツミ氏

PROFILE
2003年までコンパイルにてグラフィッカーとして活躍。現在はフリーのイラストレーターとして数多くのライトノベルのイラスト、キャラクターデザインなどを手掛けている。

日本ファルコムとの最初の出会いは『ドラゴンスレイヤー』だったかな。あのころは特にファルコムさんのゲームは際立ってたので、どの作品から手を出したか覚えてないくらいあれこれ手を出しました。ソフトメーカーとか気にせずゲームをプレイしてた頃で、展開にわくわくするような内容のゲームに惹かれてプレイしてることが多かったですね。メーカーを気にするようになってから振り返ってみると、ファルコムさんのゲームをプレイしていたことがかなり多かったと気づいた感じですね。

印象に残っているのは『イース』、『イースⅡ』です。いろんなハードで遊びましたね。ですので、本来『零の軌跡』の仕事で呼ばれた僕だったのですが、ちょっとしたお手伝いとして『イース7』のイラスト仕事の話が出たときは嬉しかったです。気づいたらどっぷり手伝ってました（笑）。『イースⅢ』もかなり好きで、担当さんにリメイクしてほしいなぁとか言ったら『イース フェルガナの誓い』になっちゃいましたって言われました。

影響を受けたのは『ぽっぷるメイル』でしたね。あのキャライラストにはやられました。今考えてみると、ゲームの絵に興味持ち始めたきっかけかもです。

ホントは『ぽっぷるメイル』を描きたいくらいメイルが好きなんですが、担当した『零の軌跡』にもかなり思い入れがありますし、僕が関係ないキャラ描いてもお客さんに喜んでもらえませんしね。『零の軌跡』の4人の、普段見れないようなサービス的なイラストで喜んでもらえたらなぁと。

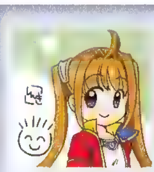
僕もかつてゲーム業界にいた人間ですのでよくわかるのですが、この業界でブランドを30年持たせるというのはホントにすごいことなんです。しかも、30年経った今、輝いてるわけですからホントにすごい。

これはメーカーさんの力だけでなく、支えているファンの皆さんのメーカーさんに対する思いの強さでもあると思います。

シンプルでも内容は面白く、かつストレスなく気持ちよく遊べるしっかりしたゲームなんて、作れるメーカーはそう多くないですし、そんなシンプルなよさを認めてくれるユーザーというのも、この時代そんなに多くないはずですが、ファルコムさんにはそのよさを理解してくれる多くのファンがついてます。

これからもファルコムさんならではのゲームでファンの皆さんの心をつかみ続けていってほしいなぁと思います。

ファンの皆さんには、是非今後もファルコムの応援をよろしくお願いします。



漫画家
イラストレーター
啄木鳥しんき氏

PROFILE
『Blaze&Blade Eternal Quest』（T&E SOFT）のキャラクターデザインなどを担当後、1998年には月刊ファミ通ブロスにて『テイルズ オブ デスティニー』の漫画を連載。

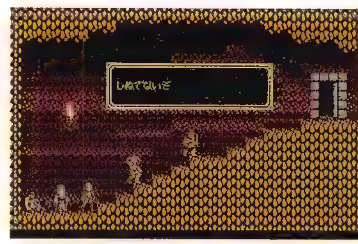
友人から借りたパソコン雑誌に『ロマンシア』の広告が載っていて、あまりにもセリナ姫がかわいいので、無理やりそのページを切り抜いてもらいました。そこで初めて日本ファルコムの名前を認識したと思います。

PC-88時代の作品は、どれもいまだに私の記憶に強烈な印象を残しています。『イースⅡ』のOPのデモなど、初めて見た時は驚愕しました。

そんな愛する日本ファルコムの作品の中でも、さらに愛してやまないのが『ソーサリアン』なのです。今回の記念イラストでは、基本シナリオからそれぞれ代表をチョイスして描いてみました。でも、あんなに経験値を稼がせてもらったダブルデビルズを描くのを忘れちゃったなーとか、「しぬでないぞ」や「ももんがー」もはずせなかったんじゃないかなーとか、描いてる最中もそんなことをいろいろ思い出して、なんだかとっても楽しかったです。

創立30周年おめでとうございます。恥ずかしいほど長い間ずっと好きな日本ファルコムさんに、このような場所でお祝いを申し上げられることが、とても嬉しくとても光栄に思います。

これからも素敵な作品を作り続けてください。もちろん、私も陰ながら応援していくつもりです。



⬆自由なキャラクターメイキングと圧倒的な数のシナリオで人気を集めた名作A・RPG『ソーサリアン』。拡張ディスクが次々と発売されて、さまざまな追加シナリオを楽しめた。



イラストレーター
椎名 優氏

PROFILE
1998年に電撃ゲームイラスト大賞で金賞を受賞後、電撃文庫「月と貴方に花束を」の表紙、挿絵を担当する。ファルコムの大作RPG『空の軌跡』シリーズのメインイラストを担当した。

日本ファルコムさんとの出会いは『空の軌跡』のパッケージイラストのご依頼を受けたときです。当時はのちにアニメ化になるほどまでファンに愛される作品であることを存じ上げていなかったので、なんだか恐れ多いです。

加えて、我が家には環境対応PCがなかったもので、日本ファルコムさんのゲームはプレイしたことないんです。申し訳ない。あ、でも『ブランディッシュ』のパッケージイラストがかっこいいーと、店頭で見た記憶があります。結城信輝さんの。

今回描かせていただいたのは『空の軌跡』ですが、印象として凛々しくて動きのある元気いっぱいのエステルが多いので、今回はのんびり穏やかな2人な感じにしてみました。

30周年おめでとうございます。

30年もの長い間、ファンに愛される作品を世に送り出しているという事は、本当にすごいことです。

これからもますます素敵な作品が発表されるのを楽しみにしています。



アニメーター
イラストレーター
西村 博之 氏

PROFILE
アニメーターとして亜細亜堂に入社後、フリーランスに。2005年以降は河邑昴保名義でイラスト関係の仕事も行っている。ゲームも『テイルズ オブ』シリーズのアニメパートを手がけたことがある。

OVAの「イース 天空の神殿」のキャラクターデザインが、初めてのファルコム作品との出会いになります。その後『ぽっぷるメイル』(PC-88、SFC)のパッケージイラストを担当させていただきました。『ぽっぷるメイル』は、その後ドラマCDのキャラクター、パッケージイラストなど長く付き合った仕事となりましたね。

ファルコムといえば、「ゲームミュージックのファルコム」という印象が強いです。仕事柄、ゲーム本体はあまり遊ぶ時間がなく、もっぱらゲームミュージックの方のファンだったりしました。

そのなかでも印象に残っている作品は『イースⅡ』(PCエンジン スーパーCD-ROM²)です。音楽も大変気に入り、関連CDを買い込んでOVAの作業時によく聞いていました。

今回描いた『ぽっぷるメイル』のイラストですが、描き込みすぎて絵を重くしてしまうことが多いので、ライトな印象に仕上げてみましたが、どうでしょう…?



⬆『ぽっぷるメイル』のPC-8801版は1991年12月に発売され、1992年には演出などが強化されたPC-9801版が発売された。のちにラジオドラマにもなった人気作だ。



株式会社角川グループホールディングス
代表取締役社長
株式会社アスキー・メディアワークス
取締役会長
佐藤 辰男 氏

PROFILE
ゲーム雑誌「コンプティーク」の編集長などを経て、株式会社メディアワークスを設立。その後、角川グループホールディングスの代表取締役社長、および株式会社アスキー・メディアワークス会長に就任。

当時編集長をやっていた「コンプティーク」という雑誌は、1983年の11月に創刊しました。その頃の角川書店は、テレビのブラウン管の周りに新しい雑誌のヒントがあるというコンセプトで、「ザテレビジョン」に始まって、「ニュータイプ」というアニメ雑誌ができて、ゲームもパソコンもブラウン管(モニタ)で見るものということから、その流れの1つという認識でこの雑誌を立ち上げることになりました。僕はもともと、おもちゃ業界から入ってきた身なので、ゲーム業界はどんどん大きくなっていくだろうなと思っていましたね。これは雑誌にするべきだと思ったわけです。ただ、1983年に創刊してからしばらくは売れませんでしたね。そもそも、切り口がそれなりに確立されていたプログラミングの情報やハードウェアの情報が載っていることが、パソコン雑誌の王道みたいな流れがあるなかで、ゲームの情報というのはほとんど理解されなかったし、純粋なパソコン雑誌にかなわなかった。そういった状況のなか、角川らしさや自分達らしさってなんだろうって追及していったら、ゲームの中のストーリー性に着目することだったんです。やっぱりRPGというゲームジャンルとの出会いですよね。RPGが画期的だったのは会話をしながら作っていくストーリー性で、そこには必ずニーズがあると思った。テレビゲームの攻略法の走りの時期に、その攻略が載っていることと、ゲームの漫画化や小説化などのメディアミックス展開を積極的にやったことが、コンプティークが成功した理由でしたね。

その後、ファルコムさんの『ドラゴンスレイヤー』や『ザナドゥ』、『ソーサリアン』『イース』などを厚く取り扱っていく流れになります。ファルコムさんの作品は、どれも突出した人気で、特に『ドラゴンスレイヤー』と『ザナドゥ』は発売前からの人気がすごかったのを覚えています。当時の編集会議では、まず表紙のイメージを考えるところから始まるのですが、大きな模造紙を張り出して、そこにおおまかなラフを描いていくと、常に『ドラゴンスレイヤー』か『ザナドゥ』の名前が大きくありましたね。当時の売れるソフトの1位はファルコムのタイトルばかりでしたから。その人気もあり、ファルコムさんとはソフトの発売前からいろいろと展開について話をさせてもらいました。

先に話をしていたメディアミックス展開は、ファルコムの加藤さん(当時のファルコム社長・加藤正幸氏)も、積極的に協力してくださって。角川書店だったらほかの出版社と違って、ゲームのストーリーを漫画にしたり小説にしたりするのが得意なんじゃないかと。そうして『ザナドゥ』のオリジナル漫画が掲載されたり、『ソーサリアン』もシナリオごとにたくさんの漫画を連載したりしましたね。特に『ソーサリアン』は読者からシナリオを募集する企画をやってみて盛り上がりました。読者参加企画はその後もいろいろやって、それが雑誌の基本姿勢の1つのようになっていきました。新しいことを次々とやって、作っている僕らも、そして読者も面白かったんじゃないかなと思います。

その後もファルコム作品のメディアミックス作品を次々と発表して、人気のコンテンツとなりました。ファルコム作品との出会いは、コンプティークの方向性を決定付ける出会いだったと思います。加藤さんとは、いつも本当に長い時間をかけてお話をさせていただきました。会社に打ち合わせに行くと、必ず4時間以上、プライベートの話は一切抜きで、仕事の話のみで話し込むなんてこともざらでした。自分達の作ったゲームの話、その作品の漫画化や商品化について、ものすごく前向きで、そしてとてもしつこい人でしたね(笑)。とにかく作品全体をプロデュースすることが大好きだったので、音楽化や映像化など、マーチャンダイジングを含めてメディアミックスすることを考えていましたね。当時の角川メディアオフィスという会社は、角川歴彦氏の影響も大きかったけど、加藤さんやファルコムの影響も大きかったんじゃないかなと思います。複合的に展開するメディアミックスの考え方の根本に、ゲームだとか作品の広がりを加えてくれたのは加藤さんでしたね。

ファルコムも30周年ですか……。30年間もファンに支えられて人気が衰えないというのは驚異的ですよね。支持してくれるユーザーがいて、時代によってどんどん変わっていくんじゃなくて、さまざまな展開ができるってすごいと思います。時代に取り残されるんじゃないかと思わせておいて、実は一番しぶとく生きていける会社じゃないかな(笑)。40周年、50周年にも期待しています。

ユーザーズボイス

日本ファルコム30周年を記念して、ユーザーの皆様からお祝いのコメントを含めたアンケートを実施！　ここではたくさん応募いただいたなかから、いくつかのコメントとともに、好きなタイトルやキャラクターなどのアンケート結果も発表していく。

アーツ
性別：男性　年齢：37歳

A1：父がPC−9801VXを買ってからパソコンに触れるようになってしばらく、当時のパソコン雑誌のなかで『ソーサリアン』の広告を見て、直感で「面白そうだ」と購入を決意したのが初めての出会いだったかと。その後、『ソーサリアン』にハマり、追加シナリオだけでなく『ギルガメッシュ』や『宇宙からの訪問者』などのタケル版に、メガドライブやWin版までやり尽くしてしまいました。今でも当時のソフトはすべて持ってます。流石に現役ではありませんがVXも持っています。

A2：『ソーサリアン』(PC-98)、『セレクテッド・ソーサリアン』(PC-98)、『ブランディッシュ』(PC-98)
やっぱり1番は『ソーサリアン』です。今も昔も一番好きです。『イース』や『空の軌跡』には申し訳ないですが。2番目は厳密にはソフトベンダー・タケル販売の追加シナリオですが、1番好きなシナリオがあるので。3番目は『ブランディッシュ』を。流石にマウスを潰しませんでしたが、がんばってクリアしました。もちろんPSP版も。

A3：アレス(ブランディッシュ)、政四郎(戦国ソーサリアン)
選ぶのが難しいですが。1番は『ブランディッシュ』の主人公「アレス」を。やっぱり自分の分身でしたから。2番は『ソーサリアン』の追加シナリオ『戦国ソーサリアン』より"そーさりあん"を助けてくれる忍者「政四郎」を。豊臣秀吉の章ではお世話になりました。3番目は該当なしで。多くて選べませんでした。

A4：レティア(セレクテッド・ソーサリアン)、ドーラ(ブランディッシュ)
1番はやっぱり『ソーサリアン』からですが、ただ『セレクテッド・ソーサリアン』からになります。収録シナリオの1つ、『美しき花嫁』のヒロインです。2番目は『ブランディッシュ』のヒロイン(?)であるドーラ様を。おかげさまで笑わさせてもらいました。3番目はあえて該当なしで。多すぎて選びようがないので。

A5：魔王ギルバレス(ピラミッドソーサリアン)、鵺(戦国ソーサリアン)、キングドラゴン(ソーサリアン)
お気に入りというか印象に残ったボスで。『魔王ギルバレス』は『ピラミッドソーサリアン』のラスボスで、最初はその大きさにいかにも"ラスボスだ"と思いました。『鵺』は大阪城をがんばって登ったのに石化して苦労した覚えがあるので。そして『ソーサリアン』基本シナリオで戦えるラスボスの『キングドラゴン』。ボス自体はそこまで苦労はせず倒せたんですが、倒した後に流れるエンディングがとてもよくて。『セレクテッド』版よりも当時のPC-98版のほうがよかったです。

A6：『ソーサリアン』システム全部。PC-98版のソフトはすべてPC本体も含め全部持ってます。『オール・アバウト・ソーサリアン』も旧版と追補版両方ありますしCDもすべて買いました。コミックも全部揃えてます。当時の通販で売られていた5インチのディスクホルダーもそのまま残ってました。タケルのプラケースとともに。

A7：30周年おめでとうございます。長かったような短かったような。それでもゲームを作り続けてここまで続いてきたのは凄いと思います。ただ遊ぶだけの人間が言うのもなんですが、これからも長くゲームが作られ続けますように、そして次は50周年のお祝いができますように…。

秋鹿-Aika-
性別：―　年齢：32歳

A1：小学校5年生のとき、友人の家でプレイしたPCE版『イースⅠ＆Ⅱ』です。音楽のカッコよさに惹かれた。あとキャラクターに個性が少なかった当時の作品のなかで、アドル、フィーナ、レア、リリア等、カッコよかったりかわいかったりとキャラに愛着を持てた。

A2：『イースⅠ＆Ⅱ』(PCE)、『海の檻歌』(Win)、『空の軌跡FC』(Win)
『イースⅠ＆Ⅱ』は初めてプレイした作品で、ファルコムファンになった第一歩だから。『海の檻歌』は、音楽との融合性の素晴らしさと、暖かさ、キャラクターが生きていることを実感させてくれたから。『空の軌跡FC』はファルコムのよさが全面に生かされていたことと衝撃的なラスト。『空の軌跡SC』が出る約1年半は、続きが気になってしょうがなかった。

A3：アドル(イース)、マクベイン(海の檻歌)、ロイド(零の軌跡)
アドルは、小学生の頃の理想の勇者像だった。マクベイン爺さんは深い人間性、含蓄のある名ゼリフが多かった。ロイドは…『空の軌跡』のヨシュエスのいいところ取りしたキャラだと思う。思慮も深いが、決して暗くなく前向き。攻略王とか揶揄されることがあってもアンチがあまりいないのは彼の本質のよさがあるからだと思う。

A4：エステル(空の軌跡)、アイーダ(海の檻歌)、フィーナ(イース)
エステルは太陽の娘というだけあって、あの明るさと引っ張っていくリーダーシップがあまりにも突き抜けている点。『空の軌跡SC』の冒頭で彼女が悲しんでいるときはプレイヤーの私も気持ちが沈んだ。アイーダも明るさと人形に対する愛情の深さに惹かれました。トーマスと結婚したとかしないとかどうなったのかなあ？　フィーナは不動のヒロインofファルコム、アドルと添いとげてほしかったです。

A5：ワイスマン(空の軌跡)、ベリアス(朱紅い雫)、デススラッガー(空の軌跡the 3rd)
ワイスマンはファルコムにしては珍しい、救いようもない悪役。ここまで救いようもない悪役はなかったので、非常に印象に残った。ベリアスは信念を持った悪役ということで、いい味を出していたと思う。共感はしないが、許容できた悪役。デススラッガーは冥界4連砲がトラウマだった。

A6：小学校の頃に買った「Perfect Collection イース」のCDは、今でも聴いてます。

A7：30周年おめでとうございます。ゲームだけでなく、jdkBAND等いろいろなところでファルコムを見ることができ、嬉しい限りです。今後も応援していきます♪

蒼紅い雫
性別：男性　年齢：23歳

A1：中学2年の夏休みにWin版の『海の檻歌』をプレイしたのが初めてのファルコムでした。そのとき、シミュレーションゲームしかプレイしなかったので、RPGのゲームはこれが初めてでした。それをきっかけでRPGの世界に入門することになりました。その後、『イース』シリーズとか『空の軌跡』シリーズなどをプレイしながらファンになったと思います。

A2：『海の檻歌』(Win)、『空の軌跡SC』(Win)、『朱紅い雫』(Win)
『海の檻歌』はRPGのゲームの入門作で、しかもとてもいいBGMでしたので。『空の軌跡SC』はいろんなサブクエストが楽しかったので時間を忘れてプレイしました。『朱紅い雫』は短いプレイタイムでしたが絆ということをもう一度、じっくり考えることができるようにしてくれるゲームでした。

A3：ヨシュア(空の軌跡)、マイル(朱紅い雫)、ラップ(白き魔女)
ヨシュアは過去の傷のせいで散々迷っていたが、結局それを乗り越えようとする努力がよかったと思います。マイルはどんなことがあっても変わらなかった友情が印象的でした。ラップは私が思っている理想的な晩年のイメージに大きな影響を与えました。

A4：エステル(空の軌跡)、ルティス(朱紅い雫)、シャノン(朱紅い雫)
前向きで周りに困っている人がいたら見捨てることをしないエステルのお陰で、ゲームを微笑みながらプレイすることができました。ルティスは自分が持っていた信念が破れた衝撃を乗り越えて、再び歩いて行くことに惹かれました。シャノンは…恋する乙女はすごいですね(汗)。

A5：レーヴェ(空の軌跡)、ヒツジン(空の軌跡)、カンパネルラ(空の軌跡)
揺るがない信念を確実に掴んで自分の道を歩いて行きながら優しさを失っていないレーヴェには見習うことが多いと思います。ヒツジンはとてもかわいいと思います。ちなみに、のぞき魔の思い出も残っています(笑)。カンパネルラは謎に包まれていて、エンディング後の内容をいろいろ想像する楽しみをくれたので選択しました。

A6：持っているファルコムのゲームはすべて大事にしているんですが、一番大事にしているのは白紅青の「ガガーブトリロジー」の3つのパッケージ(Win)です。この3つの初回版は見るだけで微笑みが浮かびます。

A7：30周年おめでとうございます！　これからもずっと生きて50周年を迎えるとき、いえ、それ以上の年月を越えてもまだ活発に活動するように心から応援します。そしていい作品をこれからもよろしくお願いします！

美　倩夢
性別：女性　年齢：―

A1：最近ですが、21歳のときに電車の移動時間に暇だから何か貸してくれと友人に貸してもらったのが『空の軌跡FC(PSP)』でした。どっぷりハマり、今ではPSPで出ている作品はほとんどプレイしました！

A2：『空の軌跡SC』(PSP)、『零の軌跡』(PSP)、『海の檻歌』(PSP)
『空の軌跡SC』(PSP)は本当に良作で、今やってもとても楽しめるので何周もしています！　『零の軌跡』(PSP)は、当時すごく悩んでいるときにやって、OPの「生きてるその意味を探し続けることが生きることさ」という歌詞にすごく救われました。『海の檻歌』(PSP)は、音楽がテーマなので、私自身バンド活動をしていたりするので、そこがすごくシンクロしたりして楽しかったです。淡い恋なんかも好きです＾＾

A3：ヨシュア(空の軌跡)、ピエール(ぐるみん)、クルツ(空の軌跡)
ヨシュア：へたれっぽいんだけど、エステルのことが大好きなところが本当に大好きです！　淡い恋心から恋愛への発展はすごく大好きです…！　ピエール：紳士に憧れるんです。クルツ：クルツ先輩はやられちゃったりもしたけど、彼氏にしたいタイプNo.1です！

A4：エステル(空の軌跡)、ドーラ(ブランディッシュ)、ルティス(朱紅い雫)
エステル：エステルは作中に恋に気づくところや、あの「FC」のラストのせつなさ…心から大好きなヒロインです！　とにかくかわいい！　ドーラ：今までやったゲームでNo.1どじっこ。ルティス：ヒロインです！　メインヒロイン！　弟想いなところとか素敵。こんな女性になりたーい！

A5：ギルバート(空の軌跡)、レーヴェ(空の軌跡)、ルシオラ(空の軌跡)
ギルバート：理由はいらないと思いますが、最高の敵キャラですwwww　レーヴェ：兄さん！　です！　戦っていてもなんだか悲しかった…。　ルシオラ：最後がもう…もう…！。*(*´Д\`*)*。

A6：『空の軌跡』シリーズは3本ずつあります！　全部友達に貸して、趣味を共有しています＾ｗ＾　あとはコスプレをしているので、ファルコム作品の衣装は愛を込めて製作していますｖｖ

A7：まだまだファン歴が浅いですが、これからももっとがんばってください！　次回作や新作などすごく楽しみにしています！

質問内容❶　Q1：あなたと日本ファルコムとの出会いや、ファンになったきっかけについて教えてください。　Q2：日本ファルコムのタイトルについて、思い出深いタイトルを3つまで教えてください。　Q3：日本ファルコムのタイトルに登場した男性キャラについて、お気に入りのキャラを3人まで教えてください。　Q4：日本ファルコムのタイトルに登場した女性キャラについて、お気に入りのキャラを3人まで教えてください。

アクアブルー
性別：女性　年齢：14歳

A1：もう、中学生なのに戦闘系は怖くてなかなかできるゲームが限られていたのですが、イラストに惹かれて買った『空の軌跡FC』をやって、ストーリー性もいいし、私でも簡単に進められて、もうハマってしまいました。
A2：『空の軌跡FC』(PSP)、『空の軌跡SC』(PSP)、『空の軌跡the 3rd』(PSP)
どんどん引き込まれる感じで、とってもおもしろかったです。そして、『FC』から『SC』、『SC』から『the 3rd』と、どんどんシステムがパワーアップしていって、それもまた、ワクワクしちゃいます。『the 3rd』は、異世界(影の国)というステージなので、BGMがとっても幻想的でサウンドトラックを買っちゃうぐらいでした。
A3：ランディ(零の軌跡)、ワジ(零の軌跡)、ツァオ(零の軌跡)
ランディは三木眞一郎さんが好きなので…ワジやツァオは、強くてかっこよくて、ドSっぽくて…。そして、秘密があるっていうとこに惹かれました。
A4：リーシャ(零の軌跡)、シェラザード(空の軌跡)、リース(空の軌跡the 3rd)
リーシャは、強くてかっこよくて美人で、どこか影がある、ものすごく好みの女性です。シュラ姉は、まさしく頼れる姉貴!!　って感じで、こんなお姉さんがいたらなぁと思います。リースは、かわいくてクールなんだけど、食いしん坊というとこが面白くて好きです。
A5：レオンハルト(空の軌跡)、リシャール(空の軌跡)、銀(零の軌跡)
敵キャラですが、何らかの理由があるっていうとこがいいですね。敵なのに、かっこよかったり、かわいかったりして、倒すのに(ある意味)苦労します!!
A6：『空の軌跡』や、『零の軌跡』のサウンドトラックですかね…。どれもいい曲ですから、何回も聞いてます。あとは、壁紙を印刷してファイルにはさんだやつです。学校で1人ニヤケてます(笑)。遊び続けているゲームは、『空の軌跡』シリーズと『零の軌跡』ですね。『零の軌跡』は、何回もやんなくちゃポイントがたまりませんから、がんばってやっています。
A7：ファルコムさん!!　30周年おめでとうございます!!　これからも素敵なゲームをどんどん出し続けてください!!　いつも応援しています!!　面白いゲーム、ありがとうございます!!

asyminor
性別：男性　年齢：23歳

A1：17歳のとき、携帯電話で『イース』をプレイしたのが最初でした。そもそものキッカケは、ある家電量販店のゲームコーナーで高校の数学教師にばったり会い、デモプレイしていた『イース フェルガナの誓い』を「これ面白いよ」と言っていたのを覚えていたから。そして携帯にダウンロードした夜に徹夜で『イース』をプレイしたあと、いざ『イースII』をプレイしようと思ったら……当時持っていた携帯の機種は『イースII』に対応していない！　絶望の末にPC版の存在を知り、翌日には買いに走りました。
A2：『イース 完全版』(携帯電話)、『イース フェルガナの誓い』(PC)、『空の軌跡FC』(PC)
初プレイは上記のとおり携帯電話版ですが、思い出深いのは完全版。プレイ済みだからと難易度NIGHTMAREを選んだのがまさに悪夢の始まりでした……。そして『イース フェルガナの誓い』のNORMALをヒィヒィ言いながらクリアしたあと、マゾゲーマーの素養があったのか、一年後にHARD、NIGHTMAREに立て続けに挑戦し、今では頭の体操代わりにガルバランのタイムアタックをプレイするように。『空の軌跡FC』は言わずもがな、衝撃のエンディングです(笑)。
A3：ラグナ(ツヴァイII)、オリビエ(空の軌跡)、ラップ爺さん(白き魔女)
「だがな、それでもだ。それでもあえて(嵐の中に)突っ込まなきゃならない時もある」。ラグナはこの台詞で惚れましたね。確固とした信念を示した一言でした。オリビエも似たようなシーンかも。『SC』の「人は、国は、その気になればいくらでも誇り高くあれる」はリベールを旅してきた身としてジーンと来ましたね。ラップ爺さんは、3作を一周して最後に『白き魔女』を再プレイしたとき、エンディングでの言葉が非常に重みがありましたね。

A4：アルウェン(ツヴァイII)、リーシャ・マオ(零の軌跡)、女神レア(イース・オリジン)
あれ、自分『ツヴァイII』大好きだなあ(笑)。ラグナが冗談で言った「俺に惚れてんのかよ？」を真剣に検討するあたりがかわいかったです。リーシャについては……ファルコムさんは萌え暗殺者という恐ろしいものを生み出してしまったと思います。「大丈夫……バレて、ないよね」というレア勝利ボイスなど、表と裏のギャップに心を鷲掴みにされました。レア様は『イース・オリジン』で非常にかわいらしくなって、一気にレア様派に(笑)。
A5：ワイスマン(空の軌跡)、チェスター(イース フェルガナの誓い)、シャイニングボム(空の軌跡)
悪役といえばこの人。もう本当に外道でした。でも戦闘ボイスが非常に蠱惑(こわく)的で、「気分はどうかね？」が素敵過ぎます。チェスターは2戦目が非常に楽しくて、何度もタイムアタックをプレイしてます。シャイニングボムは何度もお世話になりましたという意味で(笑)。
A6：あまりレアなグッズはありませんね。強いて言えばライブで配布していた『ファルコム未発表曲集2007秋』でしょうか。あ、『ヴァンテージマスターポータブル』は今でも遊び続けています。COM戦を続けるだけでも楽しいですよ。
A7：30周年おめでとうございます。私は『イース』と同い年なので目上の方に当たるのですが(笑)。これからも私のような、新参でもコアなファンになる人が増えていくと思います。がんばってください！

天体観測
性別：男性　年齢：?

A1：元々ファルコムには関心ありましたが、『イースVI』が登場してから『イース』に関心を持つあまりに『イース』シリーズを買いあさりました。
A2：『イースII 完全版』(Win)、『ぽっぷるメイル』(SFC)、『ブランディッシュDR』(PSP)
『イースII』はフィーナとの別れが切なくて卒業式に立ったような気分で、『ぽっぷるメイル』は『イース』とは打って変わったコミカルさに癒され、『ブランディッシュDR』はドーラ絡みのデモに笑いが止まりませんでした。
A3：アドル(イース)、ドギ(イース)、タット(ぽっぷるメイル)
アドルは現在でも通用する王道主人公で、ドギはその主人公の支え役で、タットは頼りなさそうでいて意外と頼りになる相棒だからです。
A4：フィーナ(イース)、メディア(風の伝説ザナドゥ)、メイル(ぽっぷるメイル)
フィーナは思わず見とれてしまうくらい愛らしく、メディアは凛々しく美しいお姿に惹かれ、メイルは駆け出しな感じで初々しいからです。
A5：ダルク＝ファクト(イース)、ザバ(イース)、ダーム(イース)
ダルク＝ファクトはクレリアのことを何も知らない人々に両親を殺害されて復讐に走ったところに同情を覚え、ザバは『イース・オリジン』を見たあとで『イースII』をプレイすると悲壮感溢れるお姿に思え、ダームは欲に生きたら皆こんな姿になるのか…と思いました。
A6：『イース』サントラ。他のゲームをプレイする際にBGMをオフにしてサントラかけてプレイすると新たな世界を見出せます。
A7：30周年おめでとうございます。これからも他のメーカーに負けないファルコムでいてください。

あんこ
性別：男性　年齢：25歳

A1：大学生の頃にPCの『ぐるみん』をプレイしたのがきっかけでした。素晴らしい音楽と世界観に引き込まれて以来『イース』、『英雄伝説』、『ツヴァイ!!』とファルコムのゲームを遊ぶようになりました。
A2：『ぐるみん』(Win)、『イースIII』(SFC)、『白き魔女』(Win)
『ぐるみん』：初めて遊んだファルコムのタイトルで、音楽、キャラ、世界観、どれをとっても最高でした。『イースIII』：初めて遊んだ『イース』作品です。EDのアドルのセリフが心に沁みました。『白き魔女』：初プレイ時にEDで涙し、『ガガーブトリロジー』1周後はその2倍涙しました。本当に大好きな作品です。
A3：アドル(イース)、ミッシェル(朱紅い雫)、マイル(朱紅い雫)
アドル：彼の強く優しく、冒険心あふれるところに憧れます。永遠のヒーローです。ミッシェル：ガガーブの世界を陰から支え、その後ただの爺さんとして子供達に未来を託す。そんなことは彼にしかできません。マイル：いつもアヴィンの心の支えになってくれた、最高の友達です。
A4：ゲルド(白き魔女)、アイメル(朱紅い雫)、パリン(ぐるみん)
ゲルド：身を呈してガガーブの世界を救ってくれた彼女の生きざまに涙。『海の檻歌』で彼女と話せて本当にうれしかったです。アイメル：彼女が妹ならアヴィンがシスコンになるのもうなずけます。PSP版のイラストが本当にかわいいです。パリン：キュートな棒読みがとてもかわいらしいです。
A5：ダレス(イースII)、ワイスマン(空の軌跡)、イザベル王妃(白き魔女)
ダレス：鐘つき堂のイベントにやり場のない怒りを感じました。やはり悪役はこうでないと。ワイスマン：清々しいまでの外道っぷりに惚れぼれします。声もセクシーで大好きです。イザベル王妃：イザベル戦は今までやったRPGの中で一番悲しい戦いでした。彼女もまた、やさしき魔女なのでしょう。
A6：ファルコムHPのイベントで当たったいかちゃん直筆のリリアの絵。大切に保管してあります。
A7：昔の作品もプレイして、ファルコムは凄い会社なんだと改めて実感させられます。これからもいい作品を作り続けてください！

イサミ
性別：男性　年齢：21歳

A1：16歳くらいの頃にPSP版の『白き魔女』をゲームショップで見つけ、おもわずパッケージ買いしました。『白き魔女』では自分好みのキャラが多く登場したため、終始にやついてプレイしていました。そこからどっぷりとハマって、今ではファルコムのファンになりました。
A2：『白き魔女』(PSP)、『イース7』(PSP)、『ツヴァイII』(PC)
『白き魔女』は始めてやった作品であることや、ゲルドを追いかけていくストーリーがわかりやすく、私のなかで最も感情移入できた作品だからです。『イース7』は単純に爽快感とボス戦の難しさの2つの楽しさがあったことからです。『ツヴァイII』は『ツヴァイ!!』からの進化に驚きました。
A3：アドル(イース)、ドギ(イース)、ラップ(白き魔女)
やはりファルコムといえばアドルといった感じで好きな男キャラに自然と出てきます。しかし、その横にいるドギがそれ以上に好きです。大男なのに繊細だったり、子供に好かれたりとミスマッチな部分が気に入ってます。また、ラップじいさんも頭から離れないキャラの1人です。調子モノだったり、真面目になったりかと思えば『イースvs.空の軌跡』のマスコットに出張したりと大忙しですね(笑)。
A4：フィリー(白き魔女)、ディアナ(朱紅い雫)、フィーナ(イース)
フィリーは初めて『白き魔女』をプレイしたときに、真っ先に気に入ったキャラです。異変よりも恋を優先させたり、国王に平気で意見したりと今でも一番好きなキャラです。『朱紅い雫』のなかで酒場で曲を奏でるディアナが好きです。何だかんだ迷ってるときに現れては道を指し示してくれるので、町を見つけるとすぐに酒場を探します(笑)。3人目は女神のフィーナです。レアも好きなんですが3人の枠組みでは2人とも入れることができないのが残念です。
A5：地竜ラダ＝マンジュ(イース7)、レーヴェ(空の軌跡)
『イース7』のボス戦闘で最も楽しいと感じたのが地竜です。他のボスとは違う視点で攻撃したり、鬼ごっこをしたりと一番戦っていて楽しかったです。そのおかげで『イース7』のセーブデータには地竜との戦闘専用のデータもあります。レーヴェは『空の軌跡』のなかでも好きなキャラの1人です。戦闘になったときには急に分身して焦ったことを覚えてます。
A6：『英雄伝説』シリーズのベストCDがお気に入りです。川菜翠(KAORI)さんの曲のなかでも「愛はきらめきの中で」がお気に入り曲で、最近になってカラオケで配

信されたのがとてもうれしく思います。
A7：30周年おめでとうございます。いつも楽しくプレイさせてもらっています。これからもさまざまなチャレンジをしていってください。

192
性別：ー　年齢：27歳

A1：出会いは小学生(10歳頃)のときに兄が『白き魔女(PC-98)』を購入したのがファーストコンタクト。当時はプレイを見ているだけでしたが、のちに『イース(FC)』や『ブランディッシュ(PC-98)』などに広がり、自分もそれに続いてプレイし始め、今ではどっぷりハマってしまいました。
A2：『白き魔女』(PC-98)、『イースⅡエターナル』(Win)、『ブランディッシュ4』(Win)
『白き魔女』は最初の出会いでしたし、何よりあのシナリオを超える感動はそうそうないです。『イースⅡ』は、これぞファルコムという秀逸なサウンドに、何よりオープニングが素晴らしかったです。『ブランディッシュ4』は自分の腕の限界への挑戦や、メルメラーダのシナリオが何とも言えないです。
A3：アレス(ブランディッシュ)、マドラム(朱紅い雫)、ミッシェル(ガガーブトリロジー)
アレスは語らずただ行動だけで己の生き様を示していくのに惹かれました。マドラムはPC-98・Winともに、最後の散り際の見事さが痺れました。ミッシェルは最強のジョーカーだからこそ、最後は一歩下がった形で主人公達を支える姿が好きです。
A4：フィーナ(イース)、メルメラーダ(ブランディッシュ4)、ドーラ(ブランディッシュ)
フィーナはやはりヒロインの中のヒロインだと思います。ドーラは当時某雑誌にて付けられた「迷宮のお笑い女優」がいまだに忘れられません。メルメラーダはシナリオ終盤のカッコよさ(「そこにスリルが無いからよ」等)が忘れられません。
A5：カイン(イース・オリジン)、王妃イザベル(白き魔女)、邪神官ベリアス(朱紅い雫)
カインはトール編最後の登場に痺れました。それまでダームに繋がるものがなかったところにこの登場には思わず「やられた！」と思いました。イザベルやベリアスは単なる「悪」ではなく、それぞれの世界を守るために、己の信念を懸けて挑む姿が印象的でした。
A6：「お宝」的なものはないですが、いまだに火がつくと延々と『VM JAPAN』、『ヴァンテージマスターポータブル』をプレイしている期間があったりします。
A7：いろいろなゲームを遊んできましたが、今の私にとって日本ファルコムとはゲームの「始発点」であり「終着点」です。プレイの快適さや音楽はどこにも負けないと思っているので、これからの「進化」も楽しみにしています。

いなっちょ
性別：男性　年齢：37歳

A1：『夢幻の心臓』、『ウィザードリィ』、『破邪の封印』、『ザナドゥ』など、買ってもクリアできないゲームが多い時代、RPGが好きな自分がコンプティークの記事で何気なく購入した『イース』がまさに歴史に残る名作でした。以降ファルコムはずっと好きです。
A2：『イース』(PC-88)、『イースⅡ』(PC-88)、『英雄伝説』(PC-88)
『イース』：PC-88時代、ゲームはクリアを必ずできるものでなく、耐え抜いた者だけがエンディングを見れる物でした。その常識を破り、誰でもクリアでき、ゲームを楽しめる物に昇華させた『イース』は偉大です。伝説にして王道。
A3：アドル(イース)、ドギ(イース)
アドルはヒロインを助ける勇者、最後は去る……まさに王道のストーリー、主人公の代表のような人がアドルです。ドギはゲームキャラにあまり仲間意識がなかった時代、『イースⅡ』でまたドギが助けに来てくれるかなと予想してたとき、壁を破って現れた瞬間が今でも忘れられません。
A4：フィーナ(イース)、リリア(イース)
フィーナは歴史に残るエンディングでした。アドルとの別れ、女神の生き方、『イース』シリーズを超えてあらゆるヒロインの頂点に立ってます。リリアは一般人として
のヒロインの祖といえる女の子です。結局アドルはリリアと結ばれて子供で新『イース』シリーズになると当時は期待してました。
A5：ダルク＝ファクト(イース)、ダーム(イース)
ダームは、初めてボスという立場(敵もいろいろ考えてるんやなーと)を理解して戦った、思い出の敵でした。
A6：当時ポプコムというPCゲーム雑誌がありまして、テレカが100名に当たるプレゼントがありました。何枚も応募してリリアのテレカが当たったのが今でも一番のファルコムグッズです。たぶんリリアが一番人気のあった頃なので、かなり当選率が低かったと思います。もちろん今も大事に持ってます。
A7：パソコンゲーム全盛期が過ぎ去ってそれに伴いファルコムも低迷していましたが、まさかのPSPにて当時を上回る最盛期が訪れるとは予想していませんでした。これもコツコツ名作ゲームを作ってきた姿勢と、過去の名作は今でも名作だというユーザの本質は今も変わってなかったというのが大きいと思います。これからも良質な名作をどんどん世に出してください。

宇治銀時
性別：男性　年齢：31歳

A1：ファルコム自体は、『イース』で知りましたが、当時はまだ小学生低学年で、当然ゲームはなかなか買えずに、友達が遊んでたのを横で見ながら楽しんでました♪　…そこから月日は流れ、本格的にファルコムのゲームを遊んだのはPSPの『空の軌跡』でした。そこから、見事にハマって、『軌跡』以外のゲームをPSPで遊んでます!!!!!
A2：『空の軌跡FC』(PSP)、『空の軌跡SC』(PSP)、『イースⅠ＆Ⅱ』(PS2)
『空の軌跡』シリーズは、評判もよかったので遊んでみたのですが、これが本当の意味で自分とファルコムの真の出会いであり、20年ぶりの再会とも思えます!!　『空の軌跡』の音楽、世界観、ストーリー、キャラ……すべてが最高です!!　なぜ『軌跡』を選んだのか？　それはそこにエステル達がいるからですね！(燃)　『イース』はファルコムとの初めての出会いで思い入れがやばいです(笑)。
A3：ヨシュア(空の軌跡)、オリビエ(空の軌跡)、アドル(イース)
なにはともあれ、オリビエです(笑)。声優さんである子安武人さんボイスと相まって、初登場シーンとか爆笑しました(笑)。それ以来、メインパーティで活躍してもらってましたね～。ヨシュアもオリビエによく絡まれて、反応も面白いし、エステルに対しての愛に微笑ましく思いました。アドルはやはり『イース』の主人公ってだけで、熱くなります!!
A4：エステル(空の軌跡)、レン(空の軌跡)、シェラザード(空の軌跡)
エステルは言わずもがな、『空の軌跡』の主人公ですが、なんとなく性格に共感もでき、自分は女主人公はあまり共感できないのがほとんどなんですが…エステルは例外だったみたいです♪　シェラ姉は見た目とは裏腹に酒豪っぷりで、オリビエのリアクションも印象的でしたし、レンも見た目は子供なのに、殲滅天使という…ギャップがたまりませんね～。
A5：ワイスマン(空の軌跡)、レオンハルト(空の軌跡)、レン(空の軌跡)
教授がまさかのウロボロスで、ヨシュアとの繋がりに衝撃で、めちゃくちゃ印象に残ってますね～。レオンも、ヨシュアとの過去のエピソードが印象的で、すごく切ない気持に……レンは好きな女性キャラのとこにも書きましたが、殲滅天使という呼び名に惚れました(笑)。
A6：『空の軌跡』シリーズのサントラや書籍すべてです!!!!!
A7：気付いたら30周年とか…月日の早さと、自分の年齢と2つ下なだけですが、すごく感慨深いですね～。ファルコムは1つの作品が、丁寧に描かれてるんで、こんなにたくさんの人から愛される会社なんだと思います。今後もよきゲームを楽しみにしてます…心よりおめでとうございます!!

海水瓜
性別：男性　年齢：ー

A1：兄がプレイしていた、PC-98版の『英雄伝説』を遊んだのがきっかけで、その後、『ブランディッシュ』や『ぽっぷるメイル』を経て完全にハマりました。また、TBS系列で放送されていたラジオ番組にも影響され、CD等を買い始めたのもきっかけの1つだと思います。
A2：『英雄伝説』(PC-98)、『ぽっぷるメイル』(PC-98)、『白き魔女』(PC-98)
『英雄伝説』：一番最初に遊んだファルコムゲームだから、大好きです。『ぽっぷるメイル』：一番最初に購入したファルコムゲームで、数10回クリアしたと思います。『白き魔女』：ストーリーに惚れ込んだ最初のRPGだったと思います。遊んだ当時がジュリオと同年齢だったのもいい思い出。
A3：ジュリオ(白き魔女)、アレス(ブランディッシュ)、ディー(ブランディッシュ4)
ジュリオ：『白き魔女』のストーリーの中で見せる直向きさに、当時は大変魅せられてしまった。アレス：無表情で淡々と目的を果たすストイックさがとても魅力だった。ドーラとの漫才も楽しかった。ディー：モーブを守る兄貴分という存在が、とても頼もしく見えた。ただ、本気で女の子と気付いてなかったのはさすがにどうかと……。
A4：メイル(ぽっぷるメイル)、クレール(ブランディッシュ4)、ウーナ(海の檻歌)
メイル：一番遊んだゲームで、ドラマCD等もあったのでいろいろ思い出深いキャラ。快活な女の子キャラが好きになったのは、多分このキャラクターの影響。クレール：いろいろ幸薄そうな表情と背景がお気に入りだった。あと、眉毛。ウーナ：いじらしい態度でフォルトに接する様子がかわいかったと思う。コスチュームもお気に入りだった。
A5：イザベル(白き魔女)、マドラム(朱紅い雫)、ヘッドレス(ブランディッシュ)
イザベル：『白き魔女』、『海の檻歌』で描かれた彼女の背景は非常に重苦しく、敵キャラとしてとても魅力あるキャラクターになっている。マドラム：非常に暗い過去を持ち、ドミニクのために他者をも殺すという切なさが、とても印象深い。ヘッドレス：お前に何回殺されたことかーーーーー!!!　初回プレイ時は透過秘薬なんて思いつかなかったよ……。
A6：PC-98版ゲームのパッケージ、100枚を超えるファルコムレーベルの数々など、数えきれません。ファルコムの音楽はいまだに携帯に入れてよく聞いてます。
A7：小学生の頃に惚れ込んで以来、ずっとファンをやっているだけに、感慨深い物があります。これからも面白いゲームを作り続けてください。また、ファルコムとはほぼ同年齢なので、自分の年齢についてもいろいろ思うところがあります(笑)。

umeco
性別：ー　年齢：ー

A1：雑誌でPSP『イース7』の発売前の記事を読んで、ガッシュに一目惚れしたのがきっかけです。本気でこれだけです…不純で申し訳ない！
A2：『イース7』(PSP)、『イースⅥ』(PSP)、『イースⅠ＆Ⅱクロニクルズ』(PSP)
『イース7』：イースシリーズに興味を持ったきっかけ。『イースⅥ』：『7』が発売する前にプレイした、初の『イース』。『イースⅠ＆Ⅱ クロニクルズ』：今の時代には古いかもしれないけど、限られた情報のなかで展開されるストーリー、戦闘、大好きです。
A3：ガッシュ(イース)
あえてガッシュ一本で。ビジュアルがまず好みです。得物がハルバードというのもいいです。もちろん中身も。『イースⅥ』では何ひとつ上手くいかなかったのに決して腐ったり折れたりしない不屈なところ、『7』ではシビアなことを言いつつも義理堅い面や結局放っておけないお人よしな面、不遜な態度、口が悪いところ、全部大好きです！
A4：マイシェラ(イース)、フィーナ(イース)
マイシェラ：女性らしくて落ち着いたキレイなお姉さん。ビジュアルも性格もすごく素敵！　フィーナ：清楚、かわいい、永遠のヒロイン。『イースⅡ』のエンディングではボロ泣きしました。アドルの最期のときには、フィーナが迎えに来るんだと信じています。
A5：ダルク＝ファクト(イースⅠ＆Ⅱ クロニクルズ)、ティア(イース7)
ダルク＝ファクト：『イース・オリジン』はプレイしていないので詳しいことはわかりませんが、哀しい人だなぁ

と思いました。ティア：月の民という予想はついたけど、あんな風に正体を明かされるとは思っていなかったので呆然としてしまいました。お気に入りというより、印象深いという意味でノミネート。
A6：『イースⅥ』グッズの詰まった、ファルコムスペシャルみたいなボックス。別段レアではないと思うのですが、自分が『イースⅥ』を買うのが遅かったので入手が困難だったため、そのぶん大事さ倍増してます！　あと、攻略本も全種類集めました！
A7：30周年おめでとうございます！『イース』シリーズ以外はプレイしたことないですが、いつも思うのは「丁寧に作られているゲームだなぁ」ということです。音楽にもわくわくします。これからも、アドルの冒険譚をこの手で読めることを心待ちにしております！

永遠の補欠
性別：男性　年齢：15歳

A1：13歳の頃に近所のお店でPSPの『空の軌跡FC』を見かけてパッケージに惹かれて購入したのがファルコムとの出会いです。それからファルコム製品にドハマりし、テスト期間中に遊びほうけたのはいい思い出w
A2：『空の軌跡FC』(PSP)、『空の軌跡SC』(PSP)、『イース7』(PSP)
『空の軌跡FC』はやっぱり初めてのファルコム作品ということもあって深く記憶に刻まれています。特に最後のシーンはガチで泣きました。『空の軌跡SC』はレーヴェ戦で手に汗を握りながら必死で戦ったのが思い出です。『イース7』はムスタファさんを愛用していたら途中で離脱してしまってショックで、その日はPSPに触れませんでした。
A3：ムスタファ(イース7)、オリビエ(空の軌跡)、ジン(空の軌跡)
ムスタファさんとジンさんはまさに「男」でかっこいいです。オリビエはやっぱりキャラですねw
A4：ティオ(零の軌跡)
性格とは裏腹(？)のみっしい好きがグッときます(ロリコンじゃないですよ！)。
A5：レーヴェ(空の軌跡)
というかレーヴェさんを敵扱いしていいのでしょうか…敵だが憎むことのできないレーヴェさんかっけぇッ！
A6：2011年度のカレンダーを愛用しています。
A7：30周年おめでとうございます！今秋には『碧の軌跡』、またPS Vitaの新作RPGとファルコムのゲームには期待を膨らますばかりです。30周年をいい機会にこれからも精進できるようがんばってください。心より応援しています！

Elr
性別：女性　年齢：15歳

A1：父が『イース』をやっていたのを見ていたのがファルコムさんとの出会いです。当時の私には(今もですが)『イースⅠ＆Ⅱ』は他のゲームよりすごく魅力のあるゲームでした。本格的にファルコムファンになったのは『英雄伝説』の『空の軌跡』をやり始めたときですね。
A2：『イースエターナル』(PC)、『イースⅥ』(PC)、『イース・オリジン』(PC)
『イースエターナル』は自分が初めてやった、ファルコム作品だからです。『イースⅥ』と『イース・オリジン』は個人的にシステム等が好きな作品だからです(笑)。
A3：トール(イース)、エルンスト(イース)、アドル(イース)
最初の2人は単に趣味にとびました(笑)。アドルは私の小さい頃からのヒーローだからです。
A4：カリン(空の軌跡)、レア(イース)、オルハ(イース)
趣味にとびました(笑)。レア様は私が小さい頃からの世界で一番の女神様です。
A5：ギルバート(空の軌跡)、ピッカード(イース)、シャイニングポム(空の軌跡)
ギルバートはカンパネルラとの絡みが面白いからです(笑)。あとの2匹はマスコットキャラでかわいいから(笑)。
A6：『イース』のOVA、音楽CDやゲームのビジュアルブックなどですね。特に『イース』の音楽は物心つく前から聞かされていて、今でもずっと聞いています。私の最高の音楽です。
A7：30周年おめでとうございます。これからも音楽やゲーム作りがんばって下さい。ゲームこれからも楽しみにしています！

えすらば
性別：男性　年齢：34歳

A1：20年くらい前、PCEユーザーだったので毎月PCE誌を購入していた。そこで『イースⅠ＆Ⅱ』が常に読者人気1位だったので、思い切ってCD-ROM²とセットで購入したのがキッカケです。同時期、ハドソンCD-ROM²音楽全集で『イースⅠ＆Ⅱ』のメドレーを聴いて衝撃を受けた。こんなサウンドがゲーム音楽であるなんて！　と。また、当時の雑誌のイラストコーナーで『イース』のキャラが人気だったのも要因かなぁ。いろんな要素が一気に噛み合って必然的にファンになりました。自分のお小遣いで初めて買ったCDが『イース』のサントラというのも思い出深い。
A2：『イースⅠ＆Ⅱ』(PCE)、『ブランディッシュ2』(PC-98)、『風の伝説ザナドゥ』(PCE)
『イースⅠ＆Ⅱ』は初めてファルコムに触れた思い入れの強い作品。いまだにこのゲームが自分の中では基準。『ブランディッシュ2』はすべてが好きな作品。PSPに移植されないのかなぁ～。『風の伝説ザナドゥ』は、ファルコム初のコンシューマ作品だったとかで専門誌で大胆に宣伝されていたのが記憶に残ってます。スケールも音楽も最高だった。もちろんWin以降やPSPの作品もすべてプレイしています。
A3：ゲイル(英雄伝説)
ゲイルは、CDとかのジャケットで腕を組んでたのがカッコよかった。当時の自分は腕を組むと右手が上にきてたけど、ゲイルの真似をしてたらいつの間にか左手が上にくるようにクセがついた(笑)。なんで真似したのか覚えてないけど、自分の仕草に影響を受けてしまったので。
A4：ソフィア(風の伝説ザナドゥ)、メイル(ぽっぷるメイル)、リリア(イースⅡ)
ソフィアは衝撃的だったなー。サイドポニー＋アーマー＋プリスカ＋絶対領域と、いろんな萌える要素が詰まったキャラだった。ちょっと時代を先取りしすぎたという気がするなぁ。ワルキューレっぽい足のバッテンみたいなのが個人的にツボ。ああいう天空の少女みたいなキャラはいいねえ。リリアは当時のイラストに一目惚れしました。
A5：アグニージャ(英雄伝説)、ワイスマン(空の軌跡FC)
アグニージャは最後のセリフが印象深い。「今一度人間にチャンスを与えよう」だったかな？　『空の軌跡』のワイスマンは衝撃でした……。まさか黒幕がこの人だったなんて！　と驚いた。あそこまでキレイさっぱり悪人なキャラも珍しい。
A6：キング時代から自社レーベルまでファルコムCDは全作品揃えています。とにかく今も昔も音楽が好きで、これからもアレンジCDに期待してます。ファルコムショップがあった時代に何度か行って購入しました。『イースⅡ』のウォレットとか、ピンズセットとか、新旧いっぱいグッズを持って大事にしています。
A7：30thおめでとうございます。自分はファンになって20年が経ちますが、その間に興味が失せることもなくアンチになることもなく、ずっと好きでいられたのは、やはり素敵な作品を提供し続けてくれたからと思います。これからも応援していきます。

大蛇の助
性別：男性　年齢：—

A1：高校生のとき、やるゲームがなくて兄がPC版の『空の軌跡』を貸してくれて、そのときに初めて日本ファルコムの会社を知りました。続きが気になり、続編も買い『イース』なども買ってたら、いつのまにかファンになっていました。音楽がいいのが一番のファンになったきっかけですかね～。
A2：『空の軌跡FC』(Win)、『イース フェルガナの誓い』(Win)、『イースvs.空の軌跡』(PSP)
『空の軌跡FC』はエンディングが衝撃で今でも忘れられないです。『イース フェルガナの誓い』はラスボスが強すぎで嫌な思い出しか残ってないです。『イースvs.空の軌跡』はバトルアクションですが、曲が155曲収録されてたのが嬉しかったですね。
A3：ケビン(空の軌跡the 3rd)、オリビエ(空の軌跡)、レクター(空の軌跡the 3rd)
面白いキャラを選んでみました。この3人が揃ったらどんなに面白く、おかしな会話になるのか見てみたい。
A4：シェラザード(空の軌跡)、ルーシー(空の軌跡the 3rd)、エリカ(空の軌跡the 3rd)
シェラザード、お酒強すぎ！　オリビエとの関係が気になる。ルーシーはジェニス王立学園の副会長でレクターとのやり取りが好きだった。かわいかったし、また登場してほしい…。エリカ、ティータを激愛しててアガットに対する扱いが怖いが面白い。
A5：シャイニングポム(空の軌跡)、レオンハルト(空の軌跡)、ガルバラン(イース フェルガナの誓い)
シャイングポムは逃走がうざかったが、なぜか憎めない。レオンハルトは強すぎ、そしてカッコイイ！　ガルバランは強くて何回コンテニューしたのやら…。
A6：『空の軌跡』以降の作品、すべてのサウンドトラック持ってます。これからもサウンドトラックは自分の宝ですね。
A7：ファルコム30周年おめでとう!!!!　これからも『イース』や『英雄伝説』はもちろんのこと、新作RPGなど面白い作品を作っていってください。次は目指せ50周年！

篝火
性別：—　年齢：—

A1：小学4、5年くらいです。兄がPCで『イースⅡ』をやり始めたのを隣で見たのが始まりでした。あのリリアの振り向く姿が今でも衝撃だったのを覚えています。その後『イース』から夢中でやり始めました。兄と協力してファルコムのソフトやCDを集めたりしました。今は私が主に集めてます。
A2：『イース』(PC-98)、『イースⅡ』(PC-98)、『朱紅い雫』(PC-98)
はっきり言って、どの作品も思い出深くて選べないです。なのできっかけのゲームを挙げたいと思います。『イースⅠ＆Ⅱ』は言わずもがなファルコムとの出会いの作品であり、私が初めてプレイした作品であるからです。当時はアドルにも恋をしていました(笑)。音楽もよくて、今でも元気になりたいとき聞いています。『朱紅い雫』は初めてゲームで泣いた作品。今でも泣けます。そしてマイルに恋をしました(笑)。
A3：アドル(イース)、マイル(朱紅い雫)、ヨシュア(空の軌跡)
チェスターやポックルなどなど。本当に選べないので恋したキャラクターを思いつく順で挙げてときます。アドルは私の中では不動です。マイルもゲームプレイ中は本当に素敵なお兄さんでした。シャノンとのやりとりも好き。ヨシュアはエステルに一途なところがまた素敵。女装も似合うなんて、本当に羨ましい!!
A4：リリア(イースⅡ)、フィーナ(イースⅠ＆Ⅱ)、エステル(空の軌跡)
パリン・ティータ・ティオなどなど。男性同様決められない。本当にファルコムのキャラクター達は私に多くのもの与えてくれました。リリアはあの振り向きがあったからこそ今の私のファルコム人生があるようなものです。フィーナは個人的にアドルと仲がよくていいなーと(笑)。エステルは私が好きになった女性キャラクターのなかでは新しいタイプのキャラクターでした。本当にいい子で元気を貰いました。
A5：ムウ(VM JAPAN)、レーヴェ(空の軌跡)、サイアス(イース7)
ファルコムのキャラクターは敵でも本当に素敵なキャラが多くて困ります。『VM JAPAN』のムウは本当に救ってあげたいと思った敵の1人です。独特のゲームシステムでありながらも夢中になりました。レーヴェは強かった(笑)。初めて戦ったときは笑いしか出ないほど強くて。カシウスパパも強かった…。サイアスも憎めなかった敵で全部終わって思い返すと本当に泣けます。あっ、ギルバートは別の意味で憎めないですね(笑)。
A6：私にとってファルコムのソフト・音楽、すべてが宝物です。宝物過ぎて使えなかったりいまだ聞いていないCDがあったり…。ツイッターのみのイベントでいただいた皮製のみっしぃストラップも大切にし過ぎて、いまだ開封できません(笑)。そのとき届いたファルコムの社員さんから届いた手紙も宝物です(イカちゃんさんからの)。もはやストーカーの域ではないかと…(笑)。私的にはまだまだ足りないのでもっと集めたいと思います。

質問内容❷　**Q5**：日本ファルコムのタイトルに登場した敵や悪役キャラについて、お気に入りのキャラを3人まで教えてください。　**Q6**：ずっと大切にしているグッズやCD、遊び続けているゲームなど、日本ファルコム関連の「お宝」をお持ちでしたら教えてください。　**Q7**：30周年を迎えた日本ファルコムへのお祝いや応援のメッセージをお願いします。

A7：日本ファルコム30周年、本当におめでとうございます。私の人生の3分の2はファルコムとともにあったといっても過言ではないです。初めて自分でプレイしたゲーム、初めて泣いたゲーム。たくさんの初めてをファルコム作品からいただき、たくさんのことを学ばせてもらいました。小さいころからファルコムで働きたいという夢を持っていたり。その夢は今も変わらないほど、ファルコムに魅了され続けています。これからもファルコムらしい作品を心から楽しみにしています。

カズキ様
性別：男性　年齢：20歳

A1：PSP発売初期の頃、PSPと同時に買ったのが『白き魔女』。バンダイさんが発売元ではありましたが、ファルコム作品に初めて触れたのはこのゲームでした。魅力的なキャラクターや、どんどん引き込まれていくストーリーに感激しました。その後、発売されていくPSPタイトルのファルコム作品をプレイしていき、気がつけばファルコム色に染まっていました。

A2：『朱紅い雫』(PSP)、『空の軌跡SC』(PSP)、『ぐるみん』(PSP)

『ガガーブトリロジー』作品の中では『朱紅い雫』が一番思い出深いです。個人的にルティスがお気に入りでした。『空の軌跡SC』は、『FC』の終わりを見たならやらずにはいられないうえに、大ボリュームかつ飽きないストーリー展開でやりだしたら止まりませんでした。素晴らしく感動！　『ぐるみん』はポップでかわいいのに、なかなかに難しくてとても楽しませてもらいました！　音楽も最高！

A3：アガット(空の軌跡)、アドル(イース)、ランディ(零の軌跡)

ファルコムの男性キャラといったら、この赤毛3人衆でしょう(笑)。他にも魅力的な赤毛さん達もいますが僕はこの3人を選ばせてもらいました。ファルコムの看板アドル、バッファローレイジで自滅するアガットさん、ウォークライで自滅するラニキ。赤毛キャラって素晴らしい!!

A4：ルティス(朱紅い雫)、キーア(零の軌跡)、テラ(イースVI)

ルティスは『朱紅い雫』のなかで凄くハマったキャラです。クールな感じですがかわいいところもあって、いいですよね。キーアは、いいですよね。『零の軌跡』プレイ中のキーアを見るたび和みでした。キーアは元気なキーアのままでいておくれ！　『イース』のヒロインのなかではちょっと影が薄そうですが、『VI』に出てくる成長したテラがお気に入りですね。ホントいい女になりましたよ！

A5：ギルバート(空の軌跡)、ワイスマン教授(空の軌跡)、レーヴェ(空の軌跡)

『空の軌跡』は敵キャラも凄く魅力的だと思います。ギルバートは愛すべき馬鹿と言っていいでしょう(笑)。彼のおかげでだいぶ楽しませてもらいました。そして、ワイスマン教授のセクシーな声は忘れられません。レーヴェは敵キャラの中でも最高ですね！　もはや敵という感じではないですが、カッコいいし、強いしでやばい。どうかカリンとお幸せに…。

A6：「空を見上げて～英雄伝説 空の軌跡ボーカルバージョン～」のCDが宝物です。内容もいいですが、まずこのジャケットが美しすぎる…。あのクライマックスのシーンを描いているものですが、マイベストシーンだけあってこのCDを見る度に想いふけってしまいます。

A7：この度は30周年おめでとうございます！　これからも日本ファルコムさんの更なるご活躍に期待しています！　応援してまーす！　そして、赤毛キャラをもっともっと生み出してください！

かずひと
性別：男性　年齢：35歳

A1：中～高校生の頃、コンプティーク誌のコミック版『イース』や『イースII』の記事を読んで興味を持ちました。その後ファミコン版『イース』を経て当時多くのファルコム作品が移植されたPCEの『イースI＆II』をプレイして完全にファンになりました。

A2：『イースIII』(PCE)、『イース フェルガナの誓い』(Win)、『空の軌跡SC』(PSP)

『イースIII』はシリーズ唯一のサイドビュー作品という異端児であることを意識させない素晴らしい物語です。『イース フェルガナの誓い』は、知っているのに知らないという不思議な、そして最高の作品でした。『空の軌跡SC』はレーヴェの語るハーメルの悲劇が自分の知るファルコム作品からは想像できなかった内容で衝撃でした。

A3：アドル(イース)、ドギ(イース)、ポックル(ツヴァイ!!)

アドルは冒険家としての生き様がすごくカッコいいなと思います。ドギは自分が中～高校生の頃よりも年をとってから彼の魅力に気づかされたアドルの最高の相棒です。ポックルといえば駄洒落です！　弟属性も良。

A4：エレナ(イース フェルガナの誓い)、リーザ(イースIV)、クローゼ(空の軌跡)

エレナは理屈じゃないとしか言えない、『イースIII』の頃から大好きなヒロインで彼女の誓いは最高の名シーンです。リーザは健気なところがいいなと思います。クローゼはお姫様大好きな自分の「理想のお姫様像」を具現化したようなヒロインです。

A5：ガルバラン(イース フェルガナの誓い)、グルーダ(イースIV)、ワイスマン(空の軌跡)

ガルバランは『イースIII』の魔王然とした姿から『イース フェルガナの誓い』では、メカニカルな姿になったのを見て驚きました。デザインや攻撃もカッコよかったです。グルーダは「あく」というより「ワル」な雰囲気が、ワイスマンは蛇のようなねちっこさが印象的です。

A6：『イース フェルガナの誓い(Win)』の初回特典「プレミアムミュージックCDボックスinフェルガナ」は自分にとって「お宝」と呼ぶにふさわしいアイテムです。

A7：『イース』シリーズや『軌跡』シリーズといった看板タイトルはもちろんですが、他タイトルの続編や新タイトルも期待してます。次の30年、60周年目指してがんばりましょう!!

Kazuma
性別：男性　年齢：35歳

A1：小学5年の夏休みに親戚の家に遊びに行ったときに、PC-88の『イース』と出会いました。休みの間中、ただひたすらにプレイし、その世界観と音楽にどっぷりとハマってしまいました。

A2：『イース』(PC-88)、『イースII』(PC-88)、『イースIII』(PC-88)

『イース』シリーズ、特にPC版のこの3作は、その後のゲーム人生を決定付けた特別な3本です。自分の中のゲームランキングでは、文句なしの1位で殿堂入りです。システム、ストーリー、キャラクター(特にヒロイン)、音楽と、好きなところを挙げればキリがありません。

A3：アドル(イース)、ガッシュ(イースVI)、ドギ(イース)

アドルは別格です。小学校の卒業ノートの、将来なりたい職業の欄に「冒険家」と本気で書きました。マジで憧れました。ドギはとても頼れる相棒です。ガッシュは少しひねくれているところが、今までの『イース』にはいなかったキャラなので気に入っています。

A4：フィーナ(イース)、リリア(イースII)、レア(イース)

フィーナは昔も今も、自分の中の理想の女神です。思えば、彼女を助けたときから、すべての物語が始まったような気がします。リリアは初恋の人です。本気で恋していました。レアはやっぱりこの2人がそろっての、イースの女神だと思います。

A5：ダーム(イースII)、ダレス(イースII)、ダルク＝ファクト(イースエターナル)

ダームは、すべての元凶。コイツを倒せたときは、しばらく放心してました。見た目もカッコよかったです。ダレスはみんなを石にしたときは、マジで殺意が湧きました。ダルクは『エターナル』版は、隕石落とし過ぎ、床抜き過ぎで本当にウザいです。

A6：『イース』シリーズのCDは、大抵持っています。ミスリリアこと杉本理恵のCDもあります。あと、昔のテレカも50枚くらい大切に保管しています。

A7：30周年本当におめでとうございます。これからも、心が躍るようなゲームを作り続けてください。あと、今の新しい技術の『イースI＆II』も、やってみたいです。

キア
性別：女性　年齢：―

A1：ファルコムゲームで初めて意識したのはPCE版『イース』です。あまりに絵が綺麗で。でも、当時は小学5年生。PCEは高額過ぎて、買えるわけも、買ってもらえるわけもなく、友人とやってみたいと盛り上がっていたのを覚えています。初めてプレイしたのは『イースI完全版』です。初めてのボーナスで何か買いたくて電気屋でうろうろしていたらセールのワゴンにあったので即買いして早速プレイ。3日後には『II』を求めて秋葉原を歩いていました(笑)。それからドップリです。

A2：『イースI完全版』(PC)、『イースII完全版』(PC)、『イースVI』(PC)

PCゲームってあまり知らなくて、たまたま懐かしさがあって手に取った『イース』でしたが、あまりの絵の美しさに感動しました。その後『イースVI』をやってさらに感動。その後もずっと感動なのですが、初めの3つが新鮮で特に記憶に残っているので選びました。

A3：アドル(イース)、ドギ(イース)、ゴーバン(イース)

『イース』シリーズが大好きなので、1番はアドル以外はありえません!!　そして、アドルの相棒ドギも外せません。2人以外はあまり眼中にないのですが…元来はおじ様も好きなので、ステキなおじ様ゴーバンを3人目に挙げました♪

A4：フィーナ(イース)、レア(イース)、ティア(イース)

『イースI＆II』が大好きなので、どうしてもフィーナ様びいきになってしまいます。『イースI＆II』ではクールさが際立っていたレア様ですが、オリジンでのトールとの悲恋物語に見事やられました。『イース』はヒロインが沢山いるのでもう1人誰を選ぼうか悩んでしまうのですが、3人目は最後のセリフで号泣してしまったティアで。

A5：チェスター(イース)、エルンスト(イース)、サイアス(イース)

『イース』シリーズはイケメン悪役にもグッとくるエピソードが付いていて悩んでしまいます。とりあえず、間違っていると知りながらも自分の信念を貫き通した、でも、最後にはアドルを認めてくれるイケメン3人を選んでみました♪

A6：新参者なので、残念ながらお宝は持っていませんが、『イース』に関してはほとんど全種類プレイしました。ゲーム機もすべて『イース』プレイのために買ってます。これからも『イース』について行きます!!

A7：30周年おめでとうございます!!　最近は前にも増してファルコムさんの認知度が高くなってきているようで嬉しいです。今は『軌跡』シリーズが主流だと思いますが、ときどき『イース』ファンのことも思い出してもらえると嬉しいです。これからのファルコムさんの発展を楽しみにしています。

kyo
性別：男性　年齢：26歳

A1：小学生の頃、『イース』は遊んだことはなかったのですが、今はなきゲーム雑誌で『イースIV』の漫画が連載されていたり、PCEのテレビCMなどでゲームはしたことはないけど、赤毛のアドルの存在は知っておりました。それから高校生になって、我が家にもパソコンがやってきて電気量販店でPCコーナーを見てみると、『イース 完全版』があったので、購入しました。この作品でゲーム性、世界観、音楽、キャラクターにほれ込み、多くのファルコムゲームに興味を持つようになりました。

A2：『イースI＆IIクロニクルズ』(PSP)、『ぽっぷるメイル』(SFC)、『イース フェルガナの誓い』(Win)

『イースI＆II』はPSPだけじゃなくて、WinやWiiのVCでも遊びましたが、PSP版の『イースII』のエンディングで追加されたアドルとフィーナのカットに思わず泣きそうになりました。『ぽっぷるメイル』はできればドラマCD版のキャラ達も参加させて新作を作ってほしいのですが…。『イース フェルガナの誓い』は、この作品ほどコンティニューした『イース』はないかもしれませんね…。

A3：アドル(イース)、ポックル(ツヴァイ!!)、ブラッキー(ぽっぷるメイル)

多くのゲームのなかでも、アドルほど冒険家らしい冒険家はいないでしょう。そんな彼の訪れる地やその土地のヒロインに会えるのが毎回楽しみです。ファルコムスペシャルBOX96の漫画にもあったように、めざせ！　ゲーム界の寅さん！(笑)　ポックルはかわいいだけじゃな

質問内容❶　**Q1**：あなたと日本ファルコムとの出会いや、ファンになったきっかけについて教えてください。　**Q2**：日本ファルコムのタイトルについて、思い出深いタイトルを3つまで教えてください。　**Q3**：日本ファルコムのタイトルに登場した男性キャラについて、お気に入りのキャラを3人まで教えてください。　**Q4**：日本ファルコムのタイトルに登場した女性キャラについて、お気に入りのキャラを3人まで教えてください。

く、寒いギャグもいい味出してます。ブラッキーはゲーム版はそこそこおとなしいですが、ドラマCD版のはじけっぷりが最高でした。
A4：ルティス(朱紅い雫)、メイル(ぽっぷるメイル)、レア(イース・オリジン)
ルティスの弟思いなところも、その黒髪もとても素敵です。アヴィンとは対立しながらも徐々に打ち解けるのがよかったです。ドラマCD版のメイルほど型破りなエルフは存在しないでしょう。ぜひともゲームでシリーズ化し、もっと活躍させてほしいです。せっかくあの人と同じ赤毛なのに…。『イース・オリジン』版レアは今まで知られなかったレアの一面がわかります。ラストは切なかった…。
A5：デュラーン(イース フェルガナの誓い)、グルーダ(イースⅣ)、ダレス(イースⅡ)
ラストのデュラーンの正体がわかったときは切なくなりました…。グルーダをはじめとする闇の一族達は『イース』屈指の悪役。ここまでインパクトのある悪役はシリーズでもあまり類を見ないと思います。『イースⅡ』では、ひたすら憎たらしいことばっかりしてくるダレスですが、『イース・オリジン』では…ちょっとかわいそうです。
A6：やはり、OVA版『イース 天空の神殿』のDVDです。古い作品ですが、今見ても面白いです。CDは数多くありますが、よく聞くのは、「プレプリマⅠ&Ⅱ」ですかね。ヒーリングCDとしても最高です。『白き魔女』のドラマCDは子供ができたら聞かせてあげたいですね。
A7：30周年おめでとうございます。日本ファルコムさんのゲームは世界観の作りが緻密で、ゲームをするたびに旅行をしている気分になれます。これからも私達をわくわくするような世界に招待してください。

キリエ
性別：女性　年齢：20歳

A1：私には兄が1人おりまして、その兄が買い集めていたゲームの中にPC版『空の軌跡』がありました。パッケ－ジから自分好みの匂いをかぎ取り、説明書だけ読んでみて、見事にプレイしたくなりました。しかしマイPCを所持しておらず、どうしようかと思ったときPSP版があることを知りました。『空の軌跡』をプレイするためだけにPSPを購入することを決意し、せっせと貯金に励み、購入したのが中3か高1の頃でした。すぐさまクリアして見事にファルコムファンに。今ではPSPで出たタイトルはほぼ網羅し、公式サイトを週3回は訪れるようになりました。
A2：『空の軌跡FC』(PSP)、『零の軌跡』(PSP)、『イース7』(PSP)
『空の軌跡』は初めてクリアしたファルコム作品なので。寝る間も惜しんで猛スピードでクリアし、すぐさま2週目を始めたくらいです。『零の軌跡』は、『空の軌跡』の続編でものすごく待ち望んでいたから。予約してた店が開くと同時に買いに行きました。やっぱり寝る間も惜しんでプレイ。『イース7』は実は初めてクリアした『イース』で、アクション系を楽しいと思えた初めての作品。
A3：ロイド(零の軌跡)、アドル(イース)、ケビン(空の軌跡)
3人とも見事な主人公ぶりでした、ということで。特にロイドは前作のハードルの高さを見事に超えて、とてもいいキャラだと思いました。天然タラシめ(ほめてます)。アドルはもう言わずもがもな。しゃべってないのに何であんないい男に見えるんでしょうか。アドルマジック？ ケビンはこの3人の中で一番なんていうか、お疲れ様と言いたい気分です。軽いノリの中に見える深さがとても好きです。
A4：エステル(空の軌跡)、エリィ(零の軌跡)、フィーナ(イース)
エステルはまさしくヒロインでなくヒーローだと思います。彼女だからこそ『空の軌跡』はああいう話になれたわけで、もう大好きです。エリィも大好き。『零の軌跡』の女性キャラでは一番好きですね。お姉さんだったりかわいかったり、とにかくかわいいです。フィーナはもう永遠のヒロインだと思います。もう一度彼女に会えることを願ってやみません。
A5：レーヴェ(空の軌跡)、レン(空の軌跡)、トロイメライ(空の軌跡)
全部『空の軌跡』になっちゃった……。まあ、それくらい印象深いということで。レーヴェとかは詳しく語れないくらい印象に残っています。大好きです。レンは……敵に入れていいんだろうかと思いつつ、最初の印象に従いこちらで。『零の軌跡』でのイベントはとても安心して、よかったと思いました。トロイメライは『FC』のラスボス。苦労しつつ、なんだかんだとその後も何度か登場したので愛着がわいてしまいました。
A6：古本屋で手に入れた、PC版『空の軌跡SC』の初回付録、フォトブックとドラマCDは本気でお宝です。ストーリーを読み返してはにやにやしたりうるうるしたり。
A7：30周年おめでとうございます。古参の方に比べたらまだまだ若輩者ですが、今後も追い続けます。ファルコム最新作のためにPS Vitaを買おうかと思ってるくらいに、大好きです！　『空の軌跡』は今後も私の一番好きなRPGです。今後も応援し続けます！　ほんとうにおめでとうございます!!

ギルバート27
性別：男性　年齢：15歳

A1：僕はPSPの『空の軌跡』からファンになり、それから『イース』シリーズもファンになりました。また音楽もストーリーもどのゲームよりも僕はすごくいいと思うのでファンになりました。
A2：『空の軌跡』(PSP)、『イース フェルガナの誓い』(PSP)、『零の軌跡』(PSP)
『空の軌跡』はファンになったきっかけでもあり、今までしたゲームの中で一番好きなシリーズだからです。『フェルガナの誓い』は話も感動できるのとチェスターがかっこいいからです。『零の軌跡』は『空の軌跡』の続編ということでやってエステル、ヨシュアとレンの話が感動できました。
A3：ヨシュア(空の軌跡)、レーヴェ(空の軌跡)、チェスター(イース フェルガナの誓い)
ヨシュアはエステルを守りたいという思いがかっこいいと思うし、星の在り処をハーモニカで吹くのがかっこいいからです。レーヴェは強すぎるし僕の憧れの存在です。チェスターは最後がかっこいいから好きです。
A4：ティオ(零の軌跡)、レン(空の軌跡)、ティータ(空の軌跡)
ティオはかわい過ぎるからです。レンはエステル達の話に感動したからです。ティータはアガットとの話が面白いからです。
A5：ギャラクシーヴァンジョー(イースvs.空の軌跡 ドラマCD)、カンパネルラ(空の軌跡)、ワイスマン(空の軌跡SC)
ヴァンジョーは面白いから好きです。カンパネルラは謎が多すぎて気になります。ワイスマンは何かと印象が強いです。
A6：『空の軌跡』は今でもしています。CDは星の在り処や『零の軌跡』のOPも時々聞いてます。遊撃士手帳を大事にしています。
A7：30周年おめでとうございます。これからも面白い作品を作ってください。

楠岡正太郎
性別：男性　年齢：32歳

A1：小学2年生の頃に遊んだMSX版『ロマンシア』が初めてのファルコムゲームでしたね。その頃に購読していたMSX情報誌で人気ソフトランキングや攻略記事で、常に『ザナドゥ』や『イース』で取り上げられていたことから、自然と意識するようになってました。
A2：『イースⅠ&Ⅱ』(PCE)、『イースⅡエターナル』(Win)、『ツヴァイⅡ』(Win)
当時のPCEユーザとしては、『イースⅠ&Ⅱ』の移植は待ちに待ったものでした。ただし、高解像度な画面でファルコムの新作が遊べるパソコンにはずっと憧れながらコンシューマへの移植を待つ身だったので、自分のパソコンを手に入れて最初に購入した『イースⅡエターナル』は、自分にとってまた印象に残ってます。その後はとりあえず新作はまず予約購入してたのですが、『ツヴァイⅡ』は実は発売日まで予約してたことを忘れてました。いざ遊んでみると、あまりの面白さにいまだに何度もやり直している作品です。
A3：ドギ(イース)、ダイモス(風の伝説ザナドゥ)、ロイド(零の軌跡)
ドギ、ダイモスなど主人公のサポート役男性キャラがよく印象に残ってます。何だか気のいい奴が多いんですよね。ロイドは立派な主人公ですが、こちらは正義漢＋熱血＋お人好しという下手すれば鬱陶しいキャラになってしまいそうな属性を持ちながらも、共感できる性格になっているところに惚れ込んでます。
A4：リサ(イース)、パリン(ぐるみん)、アルウェン(ツヴァイⅡ)
リサさんはミネアの町の看護婦さんですね。雑誌の『イース』紹介記事で、拝見した瞬間にいつか『イース』で遊ぼうと決心した小学生の頃でした。パリンは女の子がドリルを持って戦う！　という姿がイイ！　アルウェン姫は、高貴&クール&素直という何とも形容しがたい性格のバランスが素晴らしい！
A5：アクダム(英雄伝説)、デュラーン(イース フェルガナの誓い)
アクダムはなんだか大したことなさそうなわりに、ストーリーの大部分で苦しめられるところが印象に残ってます。デュラーンは、リメイク前の作品をやっていても、その正体に驚かされるのがよかったですね。
A6：大したものではないですが、『ツヴァイⅡ』初回版に付属していたサントラ。ファルコムさん、単独でも発売してください…。
A7：日本ファルコム作品というジャンルを確立していて、日本ファルコムファンを多く擁している、他にあまり見ないポジションを占めているメーカーだと思います。これからもシリーズを大切にしながら、新しい作品もどんどん出してくださいね。もちろん新作は絶対に買います！

ぐるぐる
性別：男性　年齢：36歳

A1：小学生当時に『イース』をMSXのチラシで見てから。
A2：『ザナドゥ』(MSX2)、『ドラスレファミリー』(FC、MSX2)、『イースⅡ』(Win)
『ザナドゥ』：小学校6年生のクリスマスプレゼントにMSX2本体と一緒に貰いました。英語で繰り出される質問の意味にも、攻略法もわからず、ひたすら迷宮に突入する日々を繰り返してました。今思い出すと、いい思い出です。『ドラスレファミリー』：友達から1週間という期限付きで借りてきて、前知識もなく必死でプレイしました。ご想像どおりクリアできずに返却と相成りましたが、無茶苦茶面白かった。敵に攻撃されないペットが一番のお気に入りでした。『イースⅡ』：MSX版を買ってもらえず、そのまま数年が経ち、店先で見つけたWindows版の『イースⅠ&Ⅱ』同梱版を購入、漸く両方ともクリアできました。ダルク＝ファクトをやっとの思いで倒した後の『イースⅡ』のオープニングには感動した！　こんな感動をいつまでも提供してください、待ってます！
A3：アドル(イース)、ザナドゥの主人公(ザナドゥ)、ヨシュア(空の軌跡)
アドル：この人のお蔭でゲームにのめり込みました。中学の修学旅行でファルコム様を訪れ、アドルのクリアファイル購入したのはいい思い出です。永遠不滅の私のヒーロー！　ザナドゥの主人公：不甲斐ない私の指示により、何度も倒れ、路に迷い、ゲームオーバーは星の数。今でも実家の押入れの奥には一面(？)のタコのような形のビッグクラーケンに勝てないまま身を横たわせるMSX2版の『ザナドゥ』があるはず……ごめんなさい。謝罪も込めて、大好きだったよ。ヨシュア：天真爛漫なヒロインを陰から支える、カッコいい男！　久しぶりにPCゲームに手を出して、あっという間にのめり込みました。こういう奴になりたかったヨ！
A4：リリア(イースⅡ)
いろいろと考えましたが、ヒロインの名に相応しい思い出を持つのはこの人だけです。小学生当時に店頭で見た『イースⅡ』のOPのヒロインは、今でも私の中で輝きを放ち続け、冒険の世界に誘ってくれます。当時のスタッフ様、本当にありがとうございました。
A5：ニグティルガー(イース)、ビッグクラーケン(ザナドゥ)、デュラーン(イースⅢ)
ニグティルガー(『イース』のボス)：ボスといえば数おれど、壁画が崩れてこれが現れたときは本当に感動しました。「ファルコム、ここにアリ！」を画面で示したボスだったと思います。今でも鮮明に思い出せます。ビッグクラーケン(ザナドゥ)：小学生の私のトラウマ、バトルア

質問内容② Q5：日本ファルコムのタイトルに登場した敵や悪役キャラについて、お気に入りのキャラを3人まで教えてください。　Q6：ずっと大切にしているグッズやCD、遊び続けているゲームなど、日本ファルコム関連の「お宝」をお持ちでしたら教えてください。　Q7：30周年を迎えた日本ファルコムへのお祝いや応援のメッセージをお願いします。

ックス装備で何度も向いましたが……倒せませんて。デュラーン(イースⅢ)：弟が誕生日プレゼントに叔父に買ってもらった「イースⅢ」を、兄弟2人してプレイしました。指輪をやり繰りして何とか倒したときは、ほんとに嬉しかった。先日、東京で働く弟が戻ってきたときにこの話が出て、お互いよく覚えてましたw　何年も前なのにお互い笑いあいました。

A6：昔、ファルコムスペシャルBOXなるゲーム内の音楽をさまざまにアレンジ(ボーカル付きにしたりクラシック風にしたり)したCDが出ており、そのなかの1枚に大変心惹かれました。カセットテープにダビングし、手元に置いてましたが、引っ越しの際にオリジナル(CD)を失くし、カセットテープも学生時代の下宿で失くしてしまいました。たしか、『スタートレーダー』のボーカルや、『イース』の楽曲が入った傑作だったと記憶しています。ファルコムの思い出は数あれど、これが一番記憶に残っています。毎日聞いてたなぁ。

A7：まずは、30周年おめでとうございます。この荒波が毎期のように襲ってくるゲーム業界でこれだけの名作を生み出され、数々のゲーム機で問題なく遊べる環境を提供してくださったことに、本当に感謝致します。私は退職後にファルコムゲーム全クリアを実行する予定です。そのときにあのときはこうだった、こんな友達がいた等、大切な思い出を思い出すことと思います。今から楽しみでなりません。思い出をありがとうございます。最後に簡単になりますが、これからも、がんばってください！　本気で応援しています。

黒羽

性別：女性　年齢：25歳

A1：中学生の頃「モナ君お宝CD-ROM」で『モナークモナーク』の体験版と『ブランディッシュ4』のデモムービーを見て、なんだこのゲーム凄い！　と驚喜しました。お金がないので『モナークモナーク』体験版を遊び倒していたところ、兄が『海の檻歌』を買ってきて『英雄伝説』デビュー。その後『海の檻歌』→『朱紅い雫』→『白き魔女』とプレイし、気づけばファルコムにどっぷりハマって念願の『ブランディッシュ4』を購入。その後『ヴァンテージマスター』、遅れながら『イース』に手を出して、今に至るファルコム中毒です。

A2：『ブランディッシュ4』(PC)、『モナークモナーク』(PC)、『海の檻歌』(PC)

『ブランディッシュ4』は、OPの美しさとキャラの魅力、鬼畜難易度の謎解きにやられて、一番やり込んだゲームであり、ファルコムで一番好きなゲームです。『モナークモナーク』は手軽にできるけど頭を使わないと無理！　な難易度が素敵。『海の檻歌』は私の初『英雄伝説』デビュー作なので、思い入れが深いです。音楽といいストーリーといい、大好きです。

A3：ガッシュ(イース)、ランディ(零の軌跡)、マイル(朱紅い雫)

ガッシュはあの報われなさがいいです(笑)。いつまでもアドルの噛ませ犬なのが彼らしい。『イース7』で仲間になったら意外と強かったですし、ね！　ランディは、ユルいときと本気なときとのギャップが大好きです。理想の兄貴過ぎてたまりません。『碧の軌跡』の展開も楽しみです。マイルはみんなの理想の嫁です(笑)。

A4：クレール(ブランディッシュ4)、レン(空の軌跡)、キュリア(ヴァンテージマスター)

クレールはとにかく強くてかわいいし、変身したりと「萌え」の先駆け的要素を持っていた気がします。どのエンディングも好きですが、ダークの救われなさが大好きです。レンはとにかく救われてほしい！　と本気で願った子です。ああなったすべてが愛しいです。キュリアは大活躍でした。クリアできたのは彼女のおかげです。

A5：チェスター(イース フェルガナの誓い)、ムウ(VM JAPAN)、イザベル王妃(白き魔女)

チェスターは正確には敵じゃないかもしれませんが、最後はアドルをも凌いでとにかくカッコよかったです。エンディング後はなんだかんだでエレナと一緒に暮らしてるんだと信じてます。ムウとイザベルは、彼女達がラスボスである理由がよくわかって本当に辛くて、倒すのをためらいました。ファルコムさんっ、泣かせてくれる…!!

A6：『ガガーブトリロジー』のPC版特典の設定資料や台詞集、『空の軌跡』の特典の設定資料集も全部持ってます。特典のサントラとかも沢山ありますね～。「モナ君お宝CD-ROM」もいまだに手元にあります。我が至宝です。

A7：昔「このゲーム会社は凄い!!」と思った会社がいまだに「凄い!!」と思える座にいるって、凄いことなんじゃないでしょうか。これからも素晴らしい作品を出してくれると信じてます。ファルコムのゲームにハズレなし。

KAZ

性別：男性　年齢：—

A1：高校1年の頃、友人にPSPの『空の軌跡』をすすめられて、やってみたところ大変面白く作り込まれた世界観に感動し、それ以来日本ファルコムさんファンになりました。

A2：『空の軌跡SC』(PSP)、『零の軌跡』(PSP)、『空の軌跡 the 3rd』(PSP)

『空の軌跡SC』では、最後のエステルとヨシュアのシーンがとても印象深くって、この後どうなるのかとドキドキしたからです。『零の軌跡』は自分にさまざまな壁に阻まれてもきっと乗り越えて行けるということを教えてくれた作品だったからです。『the 3rd』では結社の陰謀やオリビエの今後の動きなどさまざまな伏線があり、とても面白かったからです。

A3：ロイド(零の軌跡)、ランディ(零の軌跡)、オリビエ(空の軌跡)

ロイドは常に仲間を思いやっていてかっこいいと思ったから。ランディは頼れる兄貴分みたいなところがよかった。最後にオリビエは自由奔放な行動が面白く印象深くたくさん笑わせてもらったからです。

A4：エステル(空の軌跡)、ティオ(零の軌跡)、リース(空の軌跡)

エステルはいつも明るくて、ゲームをやっている自分さえも元気が出てきたりしていたからです。ティオは「めんどくさいです。」と言いつつもちゃんと仕事はしてくれるところがいいと思いました。リースは「私ほどタイムセールスを愛してる人はいない。」という名言(？)を残していて面白かったからです。

A5：ヒツジン(空の軌跡)、レーヴェ(空の軌跡)、トロイメライ(空の軌跡)

最初にヒツジン達が合体したときの驚きは今でも忘れられません。「えっ!?　羊合体すんのかよ」などと突っ込ませてもらいました(笑)。レーヴェはとても強かったです。あのリトライの嵐はもう見たくないです(笑)。『FC』ラストのトロイメライは最初は「なんだ見た感じ弱そうじゃん」と調子に乗っていたら、速攻でパーティを一掃させられたことをよく覚えています。そんな個性的で面白い敵がいてとても楽しませてもらいました。

A6：『空の軌跡』全巻、『零の軌跡』、『イース フェルガナの誓い』、『空の軌跡FC&SC スペシャルコレクションブック』、『零の軌跡 オリジナルサウンドトラック』が自分の最高の宝物です。特にサウンドトラックは毎朝聞いているくらい最高のものです。

A7：日本ファルコムさん30周年おめでとうございます。これからも面白いゲームを期待しています。

けしずみ

性別：女性　年齢：—

A1：学生時代に友達からWin版『空の軌跡FC』をすすめられたのが出会いです。当時はWin版『空の軌跡the 3rd』までをプレイするのみでしたが、『イース7』でPSPに移るとわかってからPSPと一緒に購入。爽快なプレイ感に大ハマりし、『イース』のファンにもなりました。そして他作品もいくつかプレイし、すっかり人生がファルコムに染まって今に至ります。

A2：『空の軌跡SC』(Win)、『イース7』(PSP)、『イースvs.空の軌跡』(PSP)

『空の軌跡SC』は『軌跡』シリーズ中でも、特に伏線の回収や熱い展開によるカタルシスが凄まじかったです。『イース7』は爽快！　最初ACTゲーに苦手意識がありましたが、快感を覚えてからは寝食を忘れてボスに挑み続けたりも。『イースvs.空の軌跡』は『イース』と『軌跡』シリーズ両方好きな私にとって、まさにお祭りでした。ガッシュが主役、という意味でも…(笑)。

A3：オリビエ(空の軌跡)、ガッシュ(イースⅥ、7)、ランディ(零の軌跡)

オリビエは、惜しげもなく魅力を振りまく初登場シーンからツボにハマりました。意外な正体も含め、評価されるべきド変態です。ガッシュは最初は弱いとも言われたライバルキャラのくせに、登場ごとに旨味が増えていて面白いと思います。ランディはマイベスト兄貴キャラです。ファルコムの程よい高戦力描写も大好きです。

A4：エレナ(イース フェルガナの誓い)、マイシェラ(イース7)、ザバ(イース・オリジン)

エレナさんには時計塔での描写に驚かされたとともに、たくましさに関心しました。チェスターとお揃いでブレイブソードを構える姿もかっこかわいい。マイシェラさんは盲目で落ち着きある人なのに、華麗に回避動作をして魔法を放つところが素敵です。ザバさまは『イース・オリジン』から『イース』への変化が素敵です。まず部下をけしかけるところも含めて。

A5：サンバペングー(空の軌跡SC)、風竜ム＝アンティ(イース7)、ピッカード(イース)

サンバペングーさんには8章での運命に笑ってしまったのをよく覚えております(本人の不幸ゆえ不謹慎ですが…)。そして暗闇のなかでもわかるあの容姿も。風竜さまは容姿から挙動までとにかくかわいいです。ピッカードは「倒すのに最も躊躇したで賞」に輝きました。あまりに無防備に草むらを歩いていたので…。

A6：いろいろありますが、一番のお宝は、公式イラストコンテスト受賞時にいただいたお手紙です。広報スタッフさんの描かれた絵がとてもかわいらしいので、大切に保管するほど気に入っております。

A7：おめでとうございます！　私にとってファルコムさんは、ゲームや音楽等、素敵なものを長年魅せ続けてくれる存在です。これからも「アドルの冒険日誌を全ゲーム化」する勢いで走り続けてほしいです。応援しています！

Keda

性別：女性　年齢：25歳

A1：10歳の頃、友達がこれ面白いって言いながら『英雄伝説(PC-98版の移植)』をくれました。当時はあんまりゲーム好きではなかったが、やってみたら面白くて弟と一緒にすごく気に入ったんです。つまり、それがファルコムとの出会いでもあって、ゲーム好きになったきっかけにもなります。シンプルなRPGに見えるけど、実際やってみたら、ストーリーが素敵だったしマップを旅することも戦闘も楽しかったんです！　今でも年に一度くらいプレイしたりします。

A2：『英雄伝説Ⅱ』(PC-98)、『白き魔女』(Win)、『空の軌跡FC』(Win)

『英雄伝説Ⅱ』は、熱心にやったのに残念ながら結局エンディングを見られなかったので思い出深いっていうか悔しい思い出があります。最後のダンジョンがどうしてもクリアできなくて(代わりに弟がクリアしました)。『白き魔女』はやはりエンディングがとても感動的だったし、『空の軌跡FC』はエンディングのその別れがひどく悲しくて忘れられません。ヨシュアとの再会を心から望んだんですよ！

A3：グース(白き魔女)、マイル(朱紅い雫)、セリオス(英雄伝説)

なんとなく金髪ばっか。ファルコムが描く金髪のキャラはなぜか好きになります。なんか元気で素敵な男性ばっかで(オリビエとアルフも好きですし)。グース兄いさんはその妙に真面目でいい人なところがかわいいですね～。マイルの大人しくて落ち着くところも、セリオスのいかにも王子様みたいな性格も好きですよ、本当!!

A4：ジョゼット(空の軌跡)、クリス(白き魔女)、ピピロ(ツヴァイ!!)

ピピロは元気一杯なところがいいし、クリスはジュリオよりちょっとだけ大人でお姉さんで、ちょっとだけムチャクチャなところがかわいいですね！　ジョゼットはもうどれほど好きか言い切れません！　ヨシュアのことが好きだけど、だからこそ告白できないところとか、ヨシュアのこと諦めたけど諦めきれないところとか！　素直じゃないところとか、でも家族思いのところとか本当にもう大好きで大好きです！　今頃元気で仕事してるんでしょうね!!

A5：ヨアヒム(零の軌跡)、アクダム(英雄伝説)、ダルク＝ファクト(イース)

ヨアヒム先生はボスなのになんか痛々しい扱いをされたというか、残念なところがすごく印象深く感じました。ラスボスなのに…。アクダムは薄々悪役だと気付いたけど実際ボス戦に入るとなんか衝撃です。適当にプレイす

質問内容❶　Q1：あなたと日本ファルコムとの出会いや、ファンになったきっかけについて教えてください。 Q2：日本ファルコムのタイトルについて、思い出深いタイトルを3つまで教えてください。 Q3：日本ファルコムのタイトルに登場した男性キャラについて、お気に入りのキャラを3人まで教えてください。 Q4：日本ファルコムのタイトルに登場した女性キャラについて、お気に入りのキャラを3人まで教えてください。

ると結構難しいですし！　いつも逃げるし！　ダルク＝ファクトは…彼も私はどうしても勝つことができなくて、弟が代わりに戦ってくれました…多分今やっても無理でしょうね…。
A6：やはり『ガガーブトリロジー』と『ツヴァイ!!』の韓国版が大事ですね。今は買えない品物なので。そして中国版の『白き魔女』と『空の軌跡』も、中国語できないのに記念に買っちゃったので持ってます！　『英雄伝説』はもう今のPCでは起動できないCDなんだけど、大事で、時々遊んだりしてます。
A7：30周年本当におめでとうございます!!　ファルコムは多分、会社の規模やゲームの数に比べて海外のファンが多い方だと思います。昔のようにローカライズできないのもしょうがないことですし、今はまあまあ日本語できて日本語版で遊んでますが、その海外ファンの１人としていつも応援しています！

ゲタク
性別：―　年齢：28歳

A1：社会人になって、パソコンを買ってから初めてインストールしたゲームが『イースⅥ』です。コンシューマでは『イースⅠ＆Ⅱエターナル』が初めてです。それまで『イースⅠ＆Ⅱ』のパッケージを見てもどんなゲームか想像がつかず、宣伝も目に入らなかったのでアクションゲームを作っているメーカーっていうのを知らなかったです。ファンになったきっかけは『イースⅥ』のサントラが気に入ったからです。
A2：『イースⅥ』（PC）、『ダイナソア リザレクション』（PC）、『ツヴァイⅡ』（PC）
『イースⅥ』は純粋に面白いって思ったし、パソコンゲーム業界の変革期でもあったので思い出深いです。『ダイナソア リザレクション』程渋いゲームはあまり知りません、私が一番好きなジャンルのゲームということもありエンディングを観たときは感動しました。『ツヴァイⅡ』はパソコンゲーム業界が厳しい状態になりつつあるのに、奇跡的に発売されたタイトルだと思います。私が最後に遊んだPCゲームなので、何だか切なくなってしまいます。
A3：アドル（イース）、ドギ（イース）
『イース』好きにはお馴染みのキャラです。アドルほどワクワクさせる主人公ってなかなかいないし、ドギみたいに壁を体当たりでぶっ壊すキャラクターもあまり知りません。
A4：エステル（空の軌跡）、リリア（イースⅡ）
最近のファルコムを代表するキャラクターといえばエステルだと思います。明るく元気なんだけど、しょっちゅうドジをやらかす辺り、魅力的。リリアは逆に古くからのユーザーに親しみのあるヒロインです、ミスリリアコンテストが開かれるくらい当時人気があったそうですね。私は中間層になるので、どちらも好きです。
A5：ダルク＝ファクト（イース）
悪役といったら、ダルク＝ファクトしか思い浮かびません。あそこまで臭い台詞を吐いてくれる悪役はなかなかいませんし、倒したときの負け惜しみもカッコいいです。
A6：気が付けばファルコムの所持サントラ数が50枚超えてました。サントラではありませんが、PCエンジン版の『イースⅠ＆Ⅱ』は大切にしてます。移植、リメイク作品のなかで一番面白いと思います。
A7：30年って国内のゲーム文化が育ってきたのと同じくらいの年数だと思います。それに貢献している日本ファルコムは凄い!!　20年後、50周年を祝えるようにがんばってほしいです。

GOAGOA
性別：男性　年齢：24歳

A1：小学生時代にSFCの『イースⅢ』と『英雄伝説』『英雄伝説Ⅱ』ですっかりファンになりました。当時はやはりファルコムという会社の名前までは知りませんでしたが、『イース』や『英雄伝説』といった作品名は覚えており、そこからゲームショップなどで同じ名前のモノを辿っていってるうちに、インターネットが普及してくるようになり、『イース』や『英雄伝説』以外のいろいろなファルコムのゲームに出会い、今に至るという感じです。
A2：『イースⅢ』（SFC）、『英雄伝説』（SFC）、『イースⅥ』（PC）
『イースⅢ』と『英雄伝説』は、最も初期のほうに触れた作品だからとても思い入れがある作品です。『イースⅥ』は、新作が途絶えていて、もう新作ないのかな……と諦めてた矢先に待望の続編が決定したことで、とても舞い上がった記憶があります。しかも素晴らしい進化をとげていたから最高でしたし、PVも凄かったです。
A3：アドル（イース）、セリオス（英雄伝説）、レーヴェ（空の軌跡）
アドルはもうファルコムといったらアドルでしょというキャラです。むしろ赤毛といったらアドルが真っ先に出るくらい大好きなキャラで、セリオスは王道で主人公らしい主人公だったからと、思い入れがとても強いキャラだからです。レーヴェは単純にカッコいい。敵キャラで魅力あるのは反則。早く戦いたいのに倒したくないという素晴らしいキャラクター。
A4：フィーナ（イース）、レア（イース）、ゲルド（白き魔女）
フィーナとレアはもう一生忘れないヒロインです。幸せになってほしいと思いつつも、あの最後あってこそのキャラクター。もちろんフィーナはアドルの嫁。ゲルドは顔が見えないうえにあの境遇という思い入れをしたくなるキャラ。目が見えないのになぜかかわいい（美人？）と思えてくる不思議。
A5：ワイスマン（空の軌跡）、ゴドウィン2世（英雄伝説Ⅱ）、モンブラン（ツヴァイⅡ）
ワイスマンによるあの衝撃のラストは今でもトラウマですね。心底の外道で畜生なんですけど、なんか悪役としていい味出してくるようになって、なぜか魅力的に見えてしまうようになった複雑なキャラ。ゴドウィンは今どき珍しい正統派の悪役で子供ながら絶対倒してやる！　とか思ってたものですね。変身などもせずに最後までこの姿でいたのも好感（笑）。モンブランはウザいんですがネタキャラとしてもマスコットキャラとしても愛せるキャラクター。ウザかわいいというかなんというか。
A6：遊び続けているのは『イース フェルガナの誓い』。あの絶妙なバランスは何度プレイしても楽しめて素晴らしいです。特にタイムアタックは非常に楽しくて暇があれば高難易度で自己クリア記録を目指したり、倒せない敵に挑戦したりしてます。
A7：30周年記念おめでとうございます！　自分が生まれる前から、この会社はもう起業されてたんだなと思うと、とても感慨深いです。これからも楽しいゲームを期待していますね。ファルコム大好き！

kokonoan
性別：男性　年齢：―

A1：初めはPSPで『空の軌跡FC』の体験版をプレイしました。クロスメディアパーでの待ち受けのときに流れる「星の在り処」に衝撃を受けて即『FC』『SC』セットで購入！　その後『the 3rd』と『零の軌跡』をプレイして今ではどっぷり『軌跡』シリーズにハマっています！
A2：『空の軌跡FC』（PSP）、『空の軌跡SC』（PSP）、『空の軌跡the 3rd』（PSP）
自分の人生のなかで一番長くプレイしているRPGで、『空の軌跡』シリーズの原点とされる『FC』からアドバンスドストーリーの『the 3rd』は外せない！　ていうか『軌跡』シリーズ全部大好き！
A3：レーヴェ（空の軌跡）、ヨシュア（空の軌跡）、ランディ（零の軌跡）
3人とも自らの過去に何らかの背景があって、それでも今を生きる姿に惹かれる！　『SC』ラストのレーヴェとヨシュアの対峙が心に残ってます！　ランディみたいな人になりたいなぁということでランディも推しで！
A4：ティオ（零の軌跡）、クローゼ（空の軌跡）、シェラザード（空の軌跡）
ティオはとにかくかわいい！　クローゼも可憐で美しい！　シェラ姉は強くてかっこいい！（？）
A5：殲滅天使レン（空の軌跡）、トロイメライ（空の軌跡FC）、リシャール（空の軌跡FC）
レンちゃんはかわいくて強い！　かわいいは正義！　トロイメライとリシャールは『FC』の時に徹夜で倒したので思い入れがあります！
A6：『空の軌跡SC』は今でもプレイしています。リベル＝アークに行きたいなぁ…とか思いながら（笑）。
A7：ファルコムのゲーム、特に『軌跡』シリーズは私の心に感動を残したゲームです。これからも人の心に深く感動を残すゲームを作ってください！

琥珀の眼
性別：男性　年齢：31歳

A1：幼稚園の年中組だから、4～5歳だったと思います。従兄の家にあったパソコン（多分PC-9801）で『イース』をやらせてもらったのが始まりです。その頃パソコンをよくわかってなく、なんか2枚の四角いモノ（フロッピー）をガチャガチャやればできると思っていました。『ドラクエ』とは違い、体当たりして敵を倒していくのがとても興奮しました。それから高校時代に『イース』が『イースエターナル』となって復活したときは感動して涙が出そうになりました。
A2：『イースエターナル』（Win）、『朱紅い雫』（Win）、『空の軌跡』（Win）
『イースエターナル』は、完全に理想に近いリメイクで、ずっと待っていました！　『朱紅い雫』は、『ガガーブトリロジー』のなかでも「絆」をテーマにした長大作で、いつの間にかその世界のなかにいるような錯覚を受けました。『空の軌跡』は、何といっても最後の別れ。おいおいこれからどうなるんだと次回作が待ち遠しくて仕方ありませんでした。
A3：アドル（イース）、ヨシュア（空の軌跡）、ラーバ（イース）
アドルは我が心の師です。ヨシュアは同じ琥珀色の瞳を持つ者同士で親近感があるのと、どこか似たようなものを感じるから。ラーバは魔物にやられ、漂流しても、知的好奇心を求める、その探究心を見習いたいものです。
A4：フィーナ（イース）、アルチェム（朱紅い雫）、クローゼ（空の軌跡）
なんか好みのタイプがわかってしまうようなチョイスです。神秘的で、芯の強さを持っているところが好きです。なんか守ってあげたくなってしまいます。
A5：アルバ教授（空の軌跡）、シャイニングポム（空の軌跡）、ダルク＝ファクト（イース）
アルバ教授としては、共感が持てるんだけど、実はすべて知っていて何食わぬ顔をしているのが憎いっ。シャイニングポムは正義です。8匹も目の前に現れたら、もうウハウハです。ダルク君、床を落とすのだけはやめてください。
A6：『イースⅠ＆Ⅱ完全版』の『イースの For Ever 響』金パッケージ。音楽CDはどれもお気に入りだけど、今は『空の軌跡』の『SUPER ARRANGE VERSION』が(≧v≦)b　あと、今は公表されてるけど、昔のファルコム通販でついてきた『いつものあれ』もお宝です。
A7：祝30周年！　この30年の間にファミリーコンピュータが生まれ、激動のゲーム業界を勝ち抜き生き残ってきた日本ファルコムに乾杯っ！　これからも新しいものを創造し、古いものを大切にするような会社でいてください。

紗弥
性別：女性　年齢：―

A1：私が小学生の頃、ゲーム好きな兄が買ってきたのが『白き魔女』『朱紅い雫』『海の檻歌』（PSP版）の3本。鮮やかなパッケージに目をひかれ、兄がプレイしているのを見ては「やらせてやらせて！」とねだっていました。ようやくやらせてもらったときは、幼いながらも物語の壮大さに感動し、何度も何度もプレイしました。もちろん今でも、あの世界観に浸りたくなるときがあります。
A2：『朱紅い雫』（PSP）、『空の軌跡FC』（PSP）、『空の軌跡SC』（PSP）
やっぱり幼いときに『朱紅い雫』で受けたあの衝撃は忘れられません。マイル…!!　『空の軌跡FC』と『SC』には本当に泣かされてしまいました。『FC』のスタッフロールへの入りは卑怯です…夕飯前に号泣してしまって、家族に「どうしたのその顔！」とびっくりされてしまいました。
A3：マイル（朱紅い雫）、レーヴェ（空の軌跡）、ワジ（零の軌跡）
マイルは本気で好きになってしまったので、まさかあんなことになるとは驚きました。いつでも彼の存在は忘れられません。レーヴェはまずルックスに惹かれてしまいました（笑）。でも『空の軌跡』シリーズをクリアした今では、本当に好きなキャラとなってくれました。ミステリアスなワジ…彼には…何か秘密があるはず！
A4：レン（空の軌跡）、ゲルド（白き魔女）
あの容姿に似合わない壮絶な過去。レンには何回も泣かされました。『零の軌跡』でヘイワーズ夫妻の本当の気持

ちが知れたので本当に安心しました。顔もわからないゲルドですが、世界を救おうと奮闘した彼女には脱帽です。
A5：ブルブラン(空の軌跡)、シャイニングポム(空の軌跡)、オクトゥム神(朱紅い雫)
ブルブランはもうとにかく面白いですね(笑)。シャイニングポムは何度も追いかけまわしました…逃げ足の早いこと早いこと…。オクトゥムは「えっ！　神と戦っちゃっていいの!?」って感じだったのですが倒しちゃいましたね。
A6：最近になってやっと『朱紅い雫』のドラマCDを手に入れました！　CDショップを何軒も回ってやっと見つけたときは嬉しかったです。
A7：30周年おめでとうございます！　小学生の頃ファルコムさんのゲームに出会ってからというもの、すっかり熱狂的ファンとなってしまいました。これからも素晴らしい作品期待しています！

ざらめ
性別：―　年齢：―

A1：高2のとき、兄にすすめられてPSPの『空の軌跡』シリーズを貸してもらい、『FC』から始めたんですが、戦闘システムがわかりやすくて面白かったし、めっちゃストーリーの内容がよかったです。そのなかのキャラでエステルが一番好きになりました。
A2：『空の軌跡FC』(PSP)、『空の軌跡SC』(PSP)、『零の軌跡』(PSP)
戦闘システムにはもちろん惹かれましたし、なおかつストーリーがよかったからです。それにエステルとヨシュアが出てきてたからです。
A3：ヨシュア(空の軌跡)、オリビエ(空の軌跡)、レーヴェ(空の軌跡)
ヨシュアとオリビエは、頭がいいのにときどき面白いことをするから。レーヴェは冷たい感じがあるけどその内に優しさがあるから。
A4：エステル(空の軌跡)、レン(空の軌跡)、ティータ(空の軌跡)
エステルは太陽のような子でいつも元気をもらっています。レンは悲しい子で応援したくなる子です。最後はなんとかなったけどまだまだこれから幸せになってほしいと願っています。ティータは健気なところがかわいい。
A5：レーヴェ(空の軌跡)、ギルバート(空の軌跡)、アラン(空の軌跡)
レーヴェは冷たい感じがあるけどその内に優しさがあるから。ギルバートは、いつもやられ役でなんかかわいそうになってくるけど、同時に面白いって思ってるからです。リシャール大佐は、国を憂いすぎて盲目になりあんなことをしてしまいましたが、根っからの悪い人ではないし好感が持てる人だからです。
A6：エステルが大好きで私にとっての「宝」なので、エステルが載っている雑誌やゲーム、カードなどを大事に保存しています。特に雑誌は切り抜いて、定期入れに入れたり、コルクボードに貼って飾ったりしています。
A7：30周年おめでとうございます。思えばファルコムさんを知ったきっかけは、結構のめり込んだ『空の軌跡』シリーズでした。これからもがんばっていってください。

子牙
性別：男性　年齢：20歳

A1：小学4年生の頃パソコン雑誌のCDに付いてきていた『モナークモナーク』の体験版をやったのが最初でした。そのときはなんかかわいいゲームだなって感じで、特に思うところもなかったのですが、中学1年のときに「これやってみる？」と兄が『イースⅠ&Ⅱ完全版』を貸してくれて、「あっ、音楽がかっこいいじゃないか」と一目惚れ。そして『空の軌跡』と出会い、そのストーリーとサウンドに心を奪われました。それ以来ファルコムのゲームは全部買うようになりましたね。
A2：『モナークモナーク』(Win)、『イースⅠ&Ⅱ完全版』(Win)、『空の軌跡』(Win)
『モナークモナーク』は僕が初めてやったファルコムのゲームで、ちょうどPCゲームをやり始めた頃だったのでとても印象に残ってます。『イースⅠ&Ⅱ 完全版』は僕にファルコムというブランドを認識させてくれた作品でした。『イースⅡ』のOPは今でも一番好きな曲の1つです。そして僕を完全に信者にした『空の軌跡』。衝撃的な最後のあと、『SC』が出るまで悶えるような気持ちで待ってたのを覚えています(笑)。
A3：アドル(イース)、ヨシュア(空の軌跡)、レーヴェ(空の軌跡)
アドルは自分からはしゃべらないけど強く優しく、どんなに強い敵でも最終的に倒してくれそうな安心感を感じます。ヨシュアは『FC』での精神的な強さが崩れ、『SC』でその弱さを克服しようと必死にあがく姿がとても印象的でした。レーヴェは自分の弱さ、人の弱さを知っているから常に強い、そういう感じのキャラクターだと思います。
A4：フィーナ(イース)、エステル(空の軌跡)、ティオ(零の軌跡)
エステルは決して諦めず周りを励まし続け力を与える、ヨシュアの言ったとおり「お日様みたい」な理想的なリーダーなのではと思います(ヨシュアがいてこそな気もしますが)。ティオは自分は普通じゃないと達観しているように見えて、実は普通の女の子に憧れてる、そんな感じがしました。フィーナは『イース』のマップで置いてきぼりにしたときとか行き止まりに押し込んだときの反応がかわいくて(笑)。
A5：ワイスマン教授(空の軌跡)、シャイニングポム(空の軌跡)
ワイスマンはネタばらしされるまでまさか敵だとは思いませんでしたよ(笑)。しかもかなりの外道っぷり、いい意味で予想を裏切ってくれて嬉しかったです。シャイニングポムは「来た、シャイニングポム来た、よし倒すぞ、Sブレイクいけ！ってHP残ってるし、あっ!!　逃げるな!!おい!!」みたいな印象が強いです(笑)。
A6：まったく自覚がなかったのですが、ゲームを知る前に実はPCE版の『イースⅣ』の下敷きを貰っていたらしく、古い自分の持ち物を整理していたときに発見して、とりあえず大切に保管してます。
A7：パソコン時代は周囲にファルコムのゲームを知ってる友達がほとんどいなかったので、僕がみんなに布教みたいな感じでオススメしていたのですが、PSPで『空の軌跡』が出た辺りからだんだん知ってる人が増えてきてとても嬉しかったですね。これからも素晴らしいゲームをお願いします。

白アントン
性別：男性　年齢：25歳

A1：PSPを買ったばかりの頃、何か面白そうなRPGはないかとお店で探していたときに出会ったのが、『白き魔女』でした。エンディングまで一気に進め、終わった後の感動は素晴らしかったです！　そのまま『朱紅い雫』、『海の檻歌』を終わらせ、『イース』、『イースⅡ』、『イースⅥ』、『空の軌跡』3部作、『イース フェルガナの誓い』、『イース7』、『零の軌跡』。ここまでぶっ続けでした。本当に魅力のあるソフトばかりで最高です！
A2：『空の軌跡SC』(PSP)、『零の軌跡』(PSP)、『イース7』(PSP)
3つともに言えることですが、最後の盛り上げ方が素晴らしいです。熱いキャラ達と、かっこいい音楽がたまりません！　『SC』のエンディング曲は聞いていて涙が出ました。
A3：カシウス(空の軌跡the 3rd)、オリビエ(空の軌跡)、アントン(空の軌跡)
1位はカシウスです。あのダンディーな顔と強さがとにかくかっこいいです。『the 3rd』で戦えたことは素直に嬉しかったです。贅沢を言うなら自分で操作できたらよかったなと思いました。2位のオリビエは、あのキャラの性格そのものですね。3位のアントンはネタで入れたのですが、立ち絵がないのに本当においしいキャラです。
A4：クローゼ(空の軌跡)、リーシャ(零の軌跡)、ティア(イース7)
クローゼは凛とした姿とかわいらしさがいいですね。リーシャは陰と陽の部分が魅力に感じました。何よりあのけしからんボディは満点です！　ティアは本当に優しい人でしたが、過酷な運命のなかで消えてしまったことにすごく感動しました。
A5：ワイスマン教授(空の軌跡SC)、怪盗ブルブラン(空の軌跡SC)、ギルバート(空の軌跡)
ワイスマンは結社の使徒の1人なので、本当の意味でのボスに思えました。ブルブランは、オリビエの敵バージョンみたいなので割と好きです。ギルバートは、敵なのにかなりマヌケで、どこか憎めないキャラなので、また今後も出てきてほしいです。
A6：買ったソフトをエンディングまで遊んだら、必ずサウンドトラックも買っています。ファルコム作品は本当に音楽が素晴らしいので、音楽1つ1つが宝物です。
A7：日本ファルコム様、30周年おめでとうございます！　ファルコム様のソフトに出会ってからが、私のゲーム人生の本当の意味での始まりでした(笑)。『軌跡』シリーズは最高です！　これからも応援してます!!

金(ジン)
性別：―　年齢：―

A1：私の日本ファルコムさんとの出会いは13歳の頃、兄に執拗にすすめられて始めたPSP版『空の軌跡FC』からでした。当時、あまりゲームをプレイしたことがなかった私ですが、『空の軌跡』に出会ってから、世界観やストーリーに優れたファルコムさんのRPGを買い漁りました。まさしくゲームという名の《世界》を創造しているファルコムさんは本当に尊敬しています。
A2：『空の軌跡SC』(PSP)、『イース7』(PSP)、『白き魔女』(Win)
選んだゲームはやはりというか、ファルコムさんの代表的なシリーズのゲームです。ファルコムさんのゲームに共通することは感動や優しさをゲームを通して感じることができることや、モブキャラ1人1人までもに個性があることなど…たくさんありますが、この3作品は特に秀逸な作品だと思います。
A3：レオンハルト(空の軌跡)
やはりファルコムゲーム界最高の男性キャラといえばこの人ですよね。他の2キャラを答えなかったのは、このキャラに追随できる男性キャラなどいないと思ったからです。この人もレンと一緒にエステル達の家族になっていたら、それはもう最高のハッピーエンドだったと思いますが、本当に惜しい人をなくしてしまいました。
A4：リーシャ(零の軌跡)、ティアルナ(イース7)、マヤ(イース7)
ファルコムゲームの女性キャラっていい人ばっかりなので悩みましたが、とらんじすたぐらまーと姉妹愛には誰も勝てないと、改めて思い、安定の3人です。
A5：カンパネルラ(空の軌跡)、ギルバート(空の軌跡)
ウロボロスの名物コンビ(?)であるこの2人。ギルバートとの戦闘ではボイスの面白さに思わず吹いてしまいました。『碧の軌跡』ではカンパネルラにもボイスがつくみたいなので、すごく期待しています。
A6：ファルコムさんのグッズはどれも宝物ですが、強いて言うなら「空の軌跡 ワールドガイダンス」ですね。一番最後にゲーム中に登場した書物が載っていて、改めてゲームの外から読んでみるとゲームの中で読んだときとはまた違った面白さがあって、すごくよかったです。
A7：ファルコムさん30周年おめでとうございます。これからももっとたくさんの世界を創造して、私達に感動を与えてください。

Zenith
性別：男性　年齢：35歳

A1：『イース』プレイしたさに小学生でMSXを入手しました。思えばそれがきっかけでIT関連に進学、就職したようなものです。
A2：『イースⅠ&Ⅱ』(PCE)、『海の檻歌』(Win)、『白き魔女』(Win)
『イース』はとにかく音楽が衝撃的。PCE版はエンディングのスタッフロールの遊び心が素敵すぎ。『英雄伝説』はシナリオが秀逸。『海の檻歌』では思い遣りあう気持ちの絆に、『白き魔女』は気高い孤高の魂に涙しました。
A3：アドル(イース)、マクペイン(海の檻歌)、ラップじいさん(白き魔女)
アドルはアドルだから!!!　マクペインもラップじいさんは、飄々としながらも何かを次の世代に伝えようと行動で魅せるところがカッコいい。こんな爺さんになりたいものです。
A4：フィーナ(イース)、リリア(イース)、ゲルド(白き魔女)
フィーナもリリアも、理由なんかない！　わかんない！子供心にときめいてしまったもんは仕方ない！　ゲルドは身命を賭して使命をまっとうする生き様に心打たれました。
A5：イザベル(白き魔女)

悪役と呼ぶのはかわいそうだけれども…。『海の檻歌』プレイ後に『白き魔女』を再プレイしたときの切なさが忘れられません。
A6：いまだに「プレプリマ(CD)」を聴いています。また、就職活動で当時の社長・副社長とお話しできた思い出が「宝物」です。
A7：本当におめでとうございます。これからも「大切なもの」を思い出させてくれるような作品を期待しています。

せんぶうりん
性別：女性　年齢：28歳

A1：23歳のとき今の旦那がやっていた『空の軌跡FC(Win)』を横取りして始めたのがファルコムとの出会いです。
A2：『空の軌跡FC』(Win)、『空の軌跡SC』(PSP)、『空の軌跡the 3rd』(PSP)
単純にエステルファンなのとやり応えのあるRPGが好きなのでこの3本を選びました。『空の軌跡』シリーズはストーリーが重厚で何度やっても新しい発見があって面白いです。
A3：レーヴェ(空の軌跡)、アドル(イース)、レクター(空の軌跡)
「FC」で剣帝にはボコボコにされた思い出がありリベンジに燃えました！　アドルはあのいつまでも少年といったまっすぐなところに胸キュンです。『the 3rd』から『零の軌跡』にわたってまだまだナゾ多き男レクターは『碧の軌跡』での活躍を楽しみにしています。
A4：エステル(空の軌跡)、ミレイユ准尉(零の軌跡)、リーシャ(零の軌跡)
とにかくエステルが大好きです！　どんな状況でも希望を捨てず前向きに生きていく姿に心を打たれました。ミレイユ准尉は『碧の軌跡』でイラストが出ましたが、思ったとおりの美人さんでした！　リーシャはなんといってもあのダイナミックなスタイルにいつもついつい目が釘付けになってしまいます。
A5：ボム・ザ・テンペスト(空の軌跡the 3rd)、銀(零の軌跡)、レン(空の軌跡)
テンペストの大きさと強さに驚きましたがやっぱりかわいい。銀はとにかくかっこいいですね、戦闘の曲も印象的です。レンちゃんはあのかわいい声でえげつない攻撃をするなぁ。
A6：『空の軌跡』のファンブック(確か『the 3rd』)についてきたSクラフトのカットイン全キャラぶんが描いてあるしおりがお気に入りです。
A7：30周年おめでとうございます!!　なれるものなら遊撃士に！　と思うほど『空の軌跡』にハマリました。これからも心が動く素敵な作品を期待しています。

高梨鈴音
性別：女性　年齢：21歳

A1：PCでゲームをする環境がなかったので出会いは遅く、出会ったのはPSPを手にして間もなくの頃でした。RPGをやりたい!!　と思ってゲームショップを探していたところで、PSP版の『白き魔女』に出会いました。ジャケットを描かれていた椎名優さんのファンだったのでそれも決め手になったのかな。王道な感じのファンタジーで面白そう!!　と思って即決しました。
A2：『朱紅い雫』(PSP)、『空の軌跡SC』(PSP)、『零の軌跡』(PSP)
『朱紅い雫』は泣きながらプレイしたのを覚えています…アヴィンとマイルの友情に本当に感動しました…!!
『空の軌跡』はUMD2枚組の大ボリュームで、時間をかけてじっくりクリアした思い出があります。サブイベントのために走り回ったり…。『零の軌跡』は遊撃士ではなくロイド達主人公が警察のメンバーというのが『空の軌跡』と違って新鮮に感じました。それぞれのメンバーが抱える過去であったり、個人個人にあるドラマがとても印象的で、まだ解明していないところは『碧の軌跡』で明らかになるのかなとドキドキしながら待っています。
A3：アガット(空の軌跡)、ランディ(零の軌跡)、レクター(空の軌跡)
すいません。基本赤毛が気になってしまう質でして(笑)。アガットは最初は俺様なキャラクターなのかなと思っていたんですが、きちんと周りのことを気にかけることが出来る人で、たとえティータに手をあげても大事なことを気付かせてくれるギャップにノックアウトされました。ランディはチャラチャラした印象があったんですが、メンバーの年長者として頼りになったり、チェイスの時に垣間見せた闇であったりとやっぱりギャップにやられました。レクターはとにかく謎!!　というところが。
A4：レン(空の軌跡)、ティータ(空の軌跡)、キーア(零の軌跡)
レンはかわいいながら壮絶な過去を抱えていて、エステル達と出会うことで少しずつ心を開いていくところが印象的で、幸せになって欲しいなと思うキャラクターです。ティータは健気さと戦闘時のギャップが…(笑)。キーアは支援課の癒しの存在で、かつ物語のキーを握る存在なので、これからどうなるかも含めて気になるキャラクターです。
A5：レーヴェ(空の軌跡)、チェスター(フェルガナの誓い)、ガッシュ(イースⅥ)
レーヴェは敵と思いたくない敵でした。最後は助けてくれましたし…。チェスターは思いっきり悪役なポジションにいたはずなんですが、最後がカッコよすぎて…。ガッシュは最初は何だこの人はと思ったんですが(笑)、エルンストとの関係も含めいろいろと抱えているキャラクターで印象的でした。『イース7』で仲間になってくれてよかったです。
A6：『空の軌跡スーパープライスセット』のキャンペーンに当選したときにいただいた、いかさんからのお手紙です。あとやはりサントラは手放せません。
A7：30周年おめでとうございます!!　まだまだ新参者ですがこれから先はずっと応援していきます!!

たねはらみほ
性別：女性　年齢：17歳

A1：中学生頃にお母さんが働いていた漫画喫茶でもらってきてくれたゲーム雑誌に『空の軌跡SC』の広告が載っていて、「UMD2枚組」というところに惹かれました。もともとRPGが好きなのに加え、UMD2枚組ってどんだけボリュームあるんだ!?　と思ったのがきっかけです。それから『空の軌跡FC』をプレイして衝撃を受け、『空の軌跡』のファンになりました。
A2：『空の軌跡FC』(PSP)、『零の軌跡』(PSP)、『ツヴァイ!!』(PSP)
『軌跡』シリーズが大好きですが、特に最初にプレイしたゲームということで、『空の軌跡FC』。そして感動させていただいた『零の軌跡』。あと、高校受験なのに勉強もしないでハマった『ツヴァイ!!』ですね。フードを集めてレベルアップしまくってた日々が懐かしいです。
A3：ヨシュア(空の軌跡)、ロイド(零の軌跡)、アドル(イース)
ヨシュアはぶっちぎりで。もうとにかく大好きです！　愛してやまないです。ヨシュアの何もかもが大好きです。あとは、ゲーム中にいろいろ活躍するロイドくんも好きですし、ゲーム中に全然話してくれない口下手なアドルも大好きです。アドルはRPGの主人公の原型って感じですよね。
A4：レン(空の軌跡)、エステル(空の軌跡)、リーシャ(零の軌跡)
レンはヨシュア同様に。もうとにかく大好きです。過去が悲惨なだけに、幸せになってほしいキャラですね。エステルは、やっぱりいないと寂しいというか、『空の軌跡the 3rd』でパーティに加入したときは「本命きた！」て思いました。……あとは特にいないですが、選ぶならリーシャかな、と思いました。ギャップに驚きました。
A5：ティア(イース7)、ボム(空の軌跡)、ピッカード(イース)
まさかの黒幕だったティア。けど、全然悪者じゃないですよね。最後のティアが消えるとこは号泣でした。ボムは特にシャイニングボムが好きです。経験値稼ぎに活躍しました。ピッカードは『イース』あたりでフィールドで間違えて殺してしまってかなり後悔したので(可哀想すぎて)、それ以降は絶対倒さないようにしました。
A6：ファルコム通販でついてくるおまけは、すべて大事に取ってあります。ポストカードなどなど。サントラCDは基本的にすべて集めたいと思ってます。グッズのほうは『イース』や『軌跡』シリーズなど買ったりしてます。最近のお気に入りはみっしぃバッグです。
A7：ファルコムさん30周年おめでとーございます！　自分はファルコムさんを知って3〜4年のファンですが、こんなにも素晴らしいゲームの数々を作っていただきありがとーございます。これからもどうか欲張らず、印象に残るような面白いゲームを作ってくださいね。

淡白飲料韓玄
性別：男性　年齢：38歳

A1：最初にプレイしたのは、中学3年の時の『イース(PC-88)』です。既に『ザナドゥ』や『ロマンシア』で名前が知られていた頃ですが、周りにファルコムのゲームをプレイしたことのある人がいなかったのと、RPGをやってみたいということで、発売されたばかりの『イース』を選びました。
A2：『イースⅡ』(PC-88)、『ソーサリアン』(PC-88)、『スタートレーダー』(PC-88)
「ゲームにストーリー性は必要」と言われていますが、ストーリーと言えるレベルの表現に達した最初のゲームが『イースⅡ』だと思っています。『ソーサリアン』はキャラクターをいろいろなシナリオに持っていく楽しみがありました。『スタートレーダー』は、プレイしたファルコムのゲームで唯一未クリアなので。
A3：ゴート(イースⅡ)、ストーカー(イースⅤ)、穏やかな釣り人(イース7)
ゴートは、血統はいいのにどこかスポットライトの当たってない普通の人的なところが個人的なツボです。ストーカーは、静かなる執念でいい味が出ているかと。3番目はこれで大丈夫だか不安ですが(「釣り竿折れても心は折れぬ」クエストの依頼者です)、嘘のつけなさそうな話し方にハマりました。
A4：フィーナ(イース)、シグルーン(イース7)、アーシュラ主任(零の軌跡)
フィーナは『イース』の永遠のヒロインですので。他の2人は、「傍から見ていて面白い人」です。シグルーンは仲間になったときのどこか割りきれていない感が楽しかったですし、アーシュラ主任は1日の生活をカメラで追いかけているだけで笑えそうです。
A5：ティアルナ(イース7)、ガルシア(零の軌跡)、キール(空の軌跡)
敵になりきれない敵役が好きなので、こういう選択になりました。ティアルナは、恐らく自らの信念とは異なる役割を課せられたにもかかわらず、その役割に忠実だったところがツボです。ガルシア、キールは、何となく憎めないところが。
A6：『イース』シリーズの5インチフロッピーケースなど。代々木にあったファルコムショップは高校生のときによく行ってました。
A7：30周年おめでとうございます。『イース』、『軌跡』両シリーズについては、物語を書ききるところまでやっていただければと思います。できれば、時間のない人が楽しめるもう1本のシリーズが欲しいところです。

チイカ
性別：―　年齢：―

A1：私はまだ新しいほうで、2年前にPSP購入時にいいRPGはないかなーと探していて、ユーザーの評価がよかった『空の軌跡』PSP版を一気に購入。これが大正解で、一気にファルコムにどっぷり。その後は『イース』や『ぐるみん』、『ツヴァイ!!』にも手を出しました。
A2：『空の軌跡the 3rd』(PSP)、『ツヴァイⅡ』(PC)、『イースⅥ』(PC)
『軌跡』：独特の深く練られた世界観、ゲーム内でも戦闘システムはかなり好きです。『ツヴァイⅡ』：3Dを上手く使った纏まった作品。やり込み要素もたっぷりあり、満足しかなかったゲーム。『イースⅥ』：同じく戦闘がかなり好み。綺麗な画面と小さなキャラ達、美麗な絵。いい意味で酔いました。
A3：ヨシュア(空の軌跡)、ラグナ(ツヴァイⅡ)、ケビン(空の軌跡)
どのキャラもいろんなところが好きです。ヨシュアはやっぱり笑顔にやられたのかな。ラグナは最初から何となくいいなと思ってたけど、1人ストライキシーンにやられた。ケビンは開眼でやられた。見返してみてどこがいいのかなーと考えたところ、かっこいいのとへたれなところの何かがぐっと来たのかな、とか。
A4：マヤ(イース7)、ジョゼット(空の軌跡)、クリス(白き魔女)
マヤがかわい過ぎて辛い。『イース7』のラストシーンで

質問内容②　**Q5**：日本ファルコムのタイトルに登場した敵や悪役キャラについて、お気に入りのキャラを3人まで教えてください。　**Q6**：ずっと大切にしているグッズやCD、遊び続けているゲームなど、日本ファルコム関連の「お宝」をお持ちでしたら教えてください。　**Q7**：30周年を迎えた日本ファルコムへのお祝いや応援のメッセージをお願いします。

泣きそうでした。ジョゼットは初登場時から気になってたキャラ。『the 3rd』で使えるようになってかなり嬉しかったですね。クリスは明るい性格でジュリオを引っ張っていくところが好きです。これも3人しか選べないのが辛い……。

A5：ルシオラ（空の軌跡）、エクスマキナ（ツヴァイⅡ）、チェスター（イースⅢ）
ルシオラとシェラ姐の大人の女性のシーンが好きで仕方ないですね。エクスマキナはもう萌え……燃えた。ラグナとの絡みは一級品。チェスターは……彼も真っ直ぐで、某壁壊しの人をやったときとか、彼の立ち止まれないところが出ててよかったです。

A6：申したとおり最近ファルコムのゲームに入ったので、そこまで古いものは……。あ、よく見たら家に、父親が以前遊んで放置されていた『朱紅い雫』の初回限定版が置かれていたことでしょうか。

A7：30周年おめでとうございます。ファルコムのゲームで世界が変わった者の1人です。これからもファルコムの活動に期待しております。こっそり『ツヴァイⅢ』をぜひPCで制作希望しつつ、ひとまず『碧の軌跡』を正座して待ってます。

DEOSAS
性別：男性　年齢：17歳

A1：中学の頃、友達からPSPの『空の軌跡SC』を借りて『SC』からだったけど、とても面白くてファンになりました。

A2：『空の軌跡SC』（PSP）、『イース7』（PSP）、『零の軌跡』（PSP）
『空の軌跡SC』は最初にやったからで『イース7』は世界観がすごかったからで『零の軌跡』はストーリーや音楽、キャラクターがとてもよかったから。

A3：ロイド（零の軌跡）、アドル（イース）、ヨシュア（空の軌跡）
主人公のロイドやアドルはお人好しでとてもカッコイイから。ヨシュアは過去と現在の設定がとてもよくて二刀流でカッコイイから。

A4：エステル（空の軌跡）、エリィ（零の軌跡）、フィーナ（イース）
やっぱり主人公のエステルは元気がいっぱいでヨシュアとの恋愛がとても面白かったから。エリィはロイドとなんかいい感じでとてもいいキャラです。フィーナはとにかくカワイイからです。

A5：レーヴェ（空の軌跡）、影の王（空の軌跡）、デュラーン（イース）
レーヴェはヨシュアの義兄で『空の軌跡』全作品に出ておりカッコイイから。影の王とデュラーンは身内が敵になっていて、そんな設定がよかったから。

A6：『零の軌跡』が一番面白かったから5周目ぐらいやっている。

A7：日本ファルコムさん30周年おめでとうございます。これからも応援しますので面白い作品をたくさん出してください。

tknb
性別：男性　年齢：23歳

A1：大学に入ったばかりの頃、暇なのでと手に取ったPSPの『空の軌跡FC』がきっかけでした。PSPの『SC』はその年の9月に発売予定だったため、『FC』のエンディングが終わったあとPC版を買いに走りました（笑）。その後、PC版の『the 3rd』とPSPの『SC』もプレイし、その年は半年近く『空の軌跡』をやっていたと思います。

A2：『空の軌跡FC』（PSP）、『空の軌跡SC』（PSP）、『空の軌跡the 3rd』（PSP）
『ガガーブトリロジー』も好きなのですが、やはりこの3つですね。あれほど夢中にしてくれた『軌跡』シリーズのことは一生忘れないと思います。このなかでも特に好きなのは一作で完結している『the 3rd』で、シナリオもお気に入りです。

A3：ケビン（空の軌跡）、アラン（空の軌跡）、アリオス（零の軌跡）
ケビンさん大好きです。あのエセ神父が実は真っ黒だったとは。『the 3rd』でデスパニッシャーを使ったときの声には何度惚れたかわかりません。かっけーおっさんも好物です。

A4：キーア（零の軌跡）、エステル（空の軌跡）、リーシャ（零の軌跡）
キーアかわいすぎておかしくなりそうです。骨抜きになる支援課メンバーの気持ちがよくわかります。エステルはやっぱりいてくれると安心できますね。『零の軌跡』で駆け付けてくれたときは涙出てきました。裏のある女性も大好きです。

A5：アンヘルワイスマン（空の軌跡）
あの天使のようにも悪魔のようにも見える威容は痺れました。

A6：ゲームそのものはもちろんですが、『軌跡』シリーズ計4作のサントラは今でも聞いています。

A7：『軌跡』シリーズを心の底から愛しています。この本が出る頃にはやり尽くしているでしょうが、『碧の軌跡』を発狂しそうなほど楽しみにしています。こんなに楽しいゲームを作ってくださって感謝したいです。

天月刀
性別：男性　年齢：—

A1：最初はゲーム雑誌の付録CDに付いてた『ツヴァイ!!』の体験版で存在を知った記憶がありますね。でも当時はそこまで記憶に残らなくて、それから5年程経って「何かRPGがやりたい」と思ったときに出会ったのがPC版『空の軌跡』ですね。グラフィックはそこまで凄いとは思わなかったのですが、ストーリーが好きで、ラストの辺りではガチ泣きしてしまいました。この辺りから他のファルコムゲームも遊び始めました。

A2：『空の軌跡FC』（Win）、『イースⅥ』（Win）、『イース7』（PSP）
『空の軌跡』は上述のようにストーリーで印象に残ってますね。『イースⅥ』はシリーズで初めて触れました。ストーリーよりBGMのほうで印象に残ってます。ボス戦とか。『イース7』は最近なんですが、これもBGMで印象に残っていて序盤のボス戦のBGMは今のところ一番のお気に入りです。ストーリーは中途半端感がありましたが。

A3：アドル（イース）、ロイド（零の軌跡）、超人ギャランドゥ（ツヴァイⅡ）
アドルは紳士的な行動で困ってる人を助けるという、従来のRPG的主人公ですが、ヒロインと会ってもフラグを折り旅を続ける辺りが凄いなと（笑）。ロイドは癖が少なくて逆にそこが癖なのかな。意外に感情移入できるキャラで好きです。彼が持つ天然の女たらしの部分は、自分は持っていないから、そこに憧れたのかも？　超人は逆に癖が強すぎて（笑）。

A4：フィーナ（イースⅠ＆Ⅱ）、アルウェン（ツヴァイⅡ）、メイベル市長（空の軌跡）
フィーナのビジュアルが自分の好きなキャラの理想に近いせいか結構好きです。EDのときのセリフは結構効いたかも。フィーナ復活ないですかね？　アルウェンはツンデレっぽいようで主人公を信頼してる辺りが好きですね。メイベルもビジュアルで好きになった部分はありますが、優しくて頼りになる女性も好きです。

A5：ガルバラン（イース フェルガナの誓い）、地竜ラダ＝マンジュ（イース7）、チェスター（イース フェルガナの誓い）
ガルバランはお気に入りじゃないです。悪魔です。でも倒したときの達成感は好きだから結構お気に入りかもしれません。でも悪魔です。地竜は戦闘バリエーションのおかげかもしれませんが、戦っていて、楽しかったから好きです。対人キャラのなかではチェスターは一番気に入ってます。カッコいいですしね。

A6：ファルコムゲームとの付き合いはまだ短いので、全部が宝ですかね。

A7：創立30周年、本当におめでとうございます。個人的に近藤社長と『イースvs.空の軌跡』を担当した絵師さんを応援してますが、他のスタッフの方々も応援してます。これからもがんばってください。

十河テル
性別：女性　年齢：—

A1：リアルに中2の頃、兄が学校の勉強でPC-88を購入したのが始まりで、いくつかのPCゲーをプレイしたなかに『イース』がありました。『ザナドゥ』も一緒にプレイしたのですが難しくてクリアできず、ちゃんと最後のEDまで見られた初めてのRPGでした。当時はハード側のディップスイッチやCAPSロックでゲームの速度を変えたりして1日3回『イース』クリアとかやらかしていましたw　それから『イースⅡ』、『イースⅢ』、『英雄伝説』、『英雄伝説Ⅱ』、『ブランディッシュ』とハマっていましたがちょうど『英雄伝説Ⅲ』が発売する頃、ハードの過渡期に入り、残念ながら『イースエターナル』まで間が空きますが、『エターナル』以降順調に再燃して現在に至ります。またPSPも『イース7』のために新規購入しました。

A2：『イースⅡ』（PC-88）、『ブランディッシュ2』（PC-98）、『イースエターナル』（Win）
『イースⅡ』は決戦前に詰まってしまい、夏休みの家族旅行先で、はっと気づいて帰り道を親に急がせた思い出があります。『ブランディッシュ』はマウスとキーボードの組み合わせでかなり能動的なプレイができたことや、前作から更に磨きのかかった美麗な絵と音楽がとても印象的でした。『エターナル』は長いブランクを経ての再会、当時Macに移行していたのでバーチャルPCでクリアした苦労話が…。

A3：ダルク＝ファクト（イース）、オリビエ（空の軌跡）、ガッシュ（イース）
ダルクは神官の子孫でありながらラスボスであることとか何かと妄想の膨らむ名キャラでした。PC-88のちっちゃなドットがアニメしてたのにすごく感激したものでした。…オリビエはすべてにおいて目が離せないのが…。ガッシュはものすごくツンデレでヘタレ寄りでとてもイイ奴なのでw　というかこの項目、ファルオタは皆50人くらいは軽く挙げられると思います…。

A4：フィーナ（イース）、ドーラ（ブランディッシュ）、アルチェム（朱紅い雫）
フィーナは元祖ヒロイン…「お別れですね…」のあの下りは今も涙腺が勝手に…基本的にレアとセットで好きです。ドーラは言わずもがな…あの落ちっぷりは最高です。アルチェムはWin版で見せた歌を歌うシーンが本当にかわいらしくて萌えまくりました。これも3人に絞れとか鬼畜質問ですな。

A5：レーヴェ（空の軌跡）、ダレス（イース）、エルンスト（イース）
レーヴェはとにかく鬼強かった…緑川さんのCVも素敵でした。ダレスはとにかくアニメでも強烈で、『オリジン』であの美形ぶりw　エルンストも苦労人の感が否めないのでヘタレ好きの血が騒ぎました。何よりガッシュの兄というのが大きいです。

A6：キング時代のファルコムレーベルの『イース』アルバム…でしょうか。というか…基本的にどれも捨てずに取ってあって、聴きつぶしたり遊び倒したりでお宝というにはボロけてます（汗）。

A7：ふりかえるともうそんなにも！　と己の年を省みて青ざめたり汗ばんだりしつつも、まだまだ追いかけていきたいと思います。これからも面白いゲームを作り続けてください。

導力エンジニア
性別：男性　年齢：20歳

A1：18歳の頃、それまでまったく知らなかったが、ネット上で面白いと話題だった『空の軌跡』を購入。プレイしたらまさにやめられない止まらないでプレイしていました。

A2：『空の軌跡the 3rd』（PSP）、『イース フェルガナの誓い』（PSP）、『零の軌跡』（PSP）
「銀の意志」のアレンジ、「バレスタイン城」、「get over the barrier」といったファルコムサウンドで特にお気に入りのBGMが流れる3つをチョイス。

A3：チェスター（イース フェルガナの誓い）、レーヴェ（空の軌跡SC）、サイアス（イース7）
かっこいいだけでなく、強いうえに揺るぎない信念を持つお兄様達をチョイス。私も長男ですが彼らのように大切なものを守る生き様に憧れました。

A4：クローゼ（空の軌跡）、リース（空の軌跡the 3rd）、ティア（イース7）
どのキャラも説明書のキャラ紹介の時点で好きになりました。特にクローゼはいつ出てくるのか楽しみで、ゲーム開始直後から気になって仕方ありませんでした。

A5：ヴァジュリオン（イース）、アビスワーム（空の軌跡SC）
倒すのに苦労した敵をチョイスしました。ヴァジュリオンはシルバーソードの存在を知らずに戦い、こちらの攻撃で減ったHPを見て絶望した記憶があります。アビスワームも同様に開幕範囲攻撃で瞬殺されました。あれは

質問内容① Q1：あなたと日本ファルコムとの出会いや、ファンになったきっかけについて教えてください。Q2：日本ファルコムのタイトルについて、思い出深いタイトルを3つまで教えてください。Q3：日本ファルコムのタイトルに登場した男性キャラについて、お気に入りのキャラを3人まで教えてください。Q4：日本ファルコムのタイトルに登場した女性キャラについて、お気に入りのキャラを3人まで教えてください。

逆に笑えましたね。
A6：私が唯一持っているドラマCD「クローゼ物語」と、jdkBANDライブのDVDです。どちらも何度も見たり聞いたりしています。
A7：『碧の軌跡』楽しみです。これから先もずっとファンでいます。いつまでも楽しいゲームを作り続けてください。

トンボ
性別：女性　年齢：—

A1：PSP版の『空の軌跡』3本セットを買ったものの、シェラ姉のチュートリアルでのオープンメントが面倒で1カ月くらい放置して、再チャレンジ。その後、寝る間も惜しんで3本駆け抜けてそのまま『FC』、『SC』2周目へ。PC版も購入して『FC』、『SC』2周。生まれて初めてのA・RPG『イース・オリジン』に挫折して、PSP版『ブランディッシュDR』のアレス編をクリアして、『ツヴァイII』を親指の皮がむけるくらい楽しみ、ファルコムゲーにハマっていきました。
A2：『空の軌跡FC』(PSP、Win)、『白き魔女』(PSP)、『ブランディッシュDR』(PSP)
『空の軌跡』はファルコムを知るきっかけになった作品。『白き魔女』は物語とゲルドがこのうえなく好きだから。『ブランディッシュDR』はリアルでもバーチャルでも反射神経のない私が初めてクリアしたA・RPGなので。
A3：アドル(イース)、オリビエ(空の軌跡)、マクベイン(海の檻歌)
ファルコムの男性キャラといえばアドルです。オリビエ、マクベインは昼行灯キャラぽいけど、実は漢なところがお気に入りです。
A4：ゲルド(白き魔女)、エステル(空の軌跡)、フィーナ(イース)
ゲルド、エステル、フィーナも優しくて強い。ゲルドを思うと心が痛む。エステルは少しおばかさんだけど憎めない。フィーナはアドルを思い続けていつか目覚めるのかな。
A5：イザベル王妃(白き魔女)、ワイスマン(空の軌跡)、ドーラ(ブランディッシュ)
イザベル王妃もまた「やさしき魔女」だから。ワイスマン、ヨシュアへの執着は自身がノーザンブリアの塩の杭の遺児であったことが遠因かと思うと、その歴史を垣間見たく思う。ドーラはストーカー(笑)だから。
A6：ファルコムを知ってまだ4年くらいなので、買ったままでまだプレイしてないゲーム群です。
A7：30周年おめでとうございます。そのうちのわずか4年しかリアルタイムでは知りませんが、我が家にあるファルコム関連のゲーム・CD群はほかのメーカーの追随を許しませんw　これから試行錯誤を重ねつつも大好きなメーカーであり続けてほしい。ファルコムのゲームがあるから生き延びねばと半ば本気で思っています。

なくす
性別：男性　年齢：18歳

A1：出会いは中学生のときに友達に勧められた『空の軌跡FC』で「こんなに面白いRPGがあるのか！」と驚きました。その後に『SC』、『the 3rd』をプレイし終えたあたりに『イース』シリーズの存在を知りました。早速発売されたばかりだったPSP版の『イースI＆II』クロニクルズ』をプレイして「こんなに面白いA・RPGがあるのか！」(笑) とまたまた衝撃を受けました。この頃からファルコムさんのゲームは面白いぞとなってきて、ほぼ毎日公式サイトをチェックするようになりました。
A2：『イースIIクロニクル』(PSP)、『イース・オリジン』(Win)、『空の軌跡FC』(PSP)
『イースII』：サウンド、ストーリー、キャラクター、ゲームシステムすべてが今までプレイしたゲームの中でダントツ1位でした！　『イース・オリジン』：大好きな『イースI＆II』の700年前が舞台という設定だけで最高です！　『イースI＆II』のボスがCGで登場するのもよかった。『空の軌跡FC』：初めてプレイしたファルコムさんのゲームだから。
A3：アドル(イース)、アガット(空の軌跡)、トール(イース・オリジン)
アドル：『イース』シリーズの主人公だから。アガット：重剣を振り回す戦闘スタイルがかっこいいから。トール：強くて速くて賢くてかっこいいから。他のキャラクターとのさまざまな関係もGOOD。
A4：フィーナ(イース)
全ファルコムキャラのなかでフィーナが1番好きです。本当に強い女神ですが、たまに見られる普通の女の子の感じが最高です！
A5：カイン＝ファクト(イース・オリジン)、ダルク＝ファクト(イース)、ザバ(イース・オリジン)
カイン＝ファクトの行いが他の『イース』シリーズに繋がるというスケールの大きさに驚いた。ダルク＝ファクトには『イース』で何回もリトライして勝利したので思いで深いです。『オリジン』のザバ様は『イースII』とは違って凄く人間味があるので好きです。
A6：『イースI＆IIクロニクルズ』のサントラはよく聴いています。ファルコムさんのサントラはすべて購入する勢いで集めています。
A7：30周年おめでとうございます。ファルコムさんのゲームには毎回クオリティの高さに驚かされています。今年は『碧の軌跡』の発売に加えてPS Vita対応ソフトを開発中とのことでとても楽しみです。これからも素晴らしいゲームを待ってます。

ねおん
性別：女性　年齢：18歳

A1：私がまだ幼稚園に入る前くらいの頃、兄がPC-98版『朱紅い雫』を買って一緒にプレイした記憶があります。人生初めてのゲームでした。中学生になり、今度は兄がWin版『朱紅い雫』を持ってきてくれ、その次は『海の檻歌』…とプレイしていき、どんどんファルコムのゲームが好きになり、どんどんはまっていきました。
A2：『朱紅い雫』(PC-98)、『海の檻歌』(Win)、『イース フェルガナの誓い』(PSP)
PC-98版『朱紅い雫』はあまりストーリーは覚えていませんが、ファルコムファンになるきっかけになったゲームだったので思い出深いです。『海の檻歌』はストーリーが大好きでした。未来のために何ができるか、というテーマが心に残りました。また、シリーズ初の『イース』が『フェルガナの誓い』だったので選ばせていただきました。
A3：ヨシュア(空の軌跡)、ドギ(イース)、パルマン(海の檻歌)
ヨシュアは自分と似たところがあったので、親近感を覚えました。ドギのいいところは陰ながらアドルを助けるところですね！　相棒にしたいです！　そして一番好きなのがパルマン。アリアを必死に助けようとするところがカッコいいです！
A4：アリア(海の檻歌)、クローゼ(空の軌跡)、マイシェラ(イース7)
他人のためにがんばり、辛い巫女の役目を果たすアリアを尊敬しています。国のために成長しようと努力するクローゼも尊敬します。ネタになりますが、あの歳でミニスカートをはくマイシェラがかわいいです(笑)。
A5：ベリアス(朱紅い雫)、リシャール(空の軌跡)、デュラーン(イース フェルガナの誓い)
本当はいい人だけど道を誤ってしまったという悪役が好きです。ベリアスもリシャールも、世界を、国を守ろうとした気持ちに偽りはないと思います。デュラーンのように1人の人のために尽くすキャラも好きです。
A6：いまだにPC-98版の『朱紅い雫』のパッケージを持っています。本体のCDはもうないのですが、説明書などは宝物です！
A7：30周年おめでとうございます！　ファルコムさんのゲームに出会えて本当によかったです。私のほとんどはファルコム愛でできています！(笑)　これからも楽しいゲームを作り続けていってください！

nokonoko
性別：女性　年齢：—

A1：『イース』シリーズや『英雄伝説』シリーズ自体は、6年くらい前から知っており、RPG好きとしては、ずっと気になっていたのに実際にプレイしたのはなんと2011年1月。PSP版『空の軌跡』のスーパープライスセットを購入したのですが、「何でもっと早くにやらなかったんだ!!」と本気で後悔するほどハマりました。その後は『イース』シリーズなどその他のファルコム作品も購入！
現在進行形で熱中度が上昇中です。
A2：『空の軌跡FC』(PSP)、『空の軌跡SC』(PSP)、『空の軌跡the 3rd』(PSP)
一番初めにプレイしたのが『空の軌跡』シリーズなので思い入れはダントツ。ストーリーの素晴らしさはもちろん、ゲーム中に流れる曲が最高！　今までやってきたゲームで曲に感動することなどなかったのですが、『FC』の冒頭で流れた曲にかなりの衝撃を受け、サントラまで購入してしまいました。
A3：ヨシュア(空の軌跡)、ギルバート(空の軌跡)、ロイド(零の軌跡)
どのキャラも好きですが、今回はこの3人をチョイス。ヨシュアはもう本当に『SC』ではやきもきしたけど、やっぱかっこいい。Sクラフト技の「漆黒の牙」のときの台詞が好き過ぎて連発してました。ギルバートは…初登場時とのギャップで選びました。なんでこうなった(笑)。
A4：エステル(空の軌跡)、セシル(零の軌跡)、フィーナ(イース)
エステルは今までプレイしたゲーム中、一番好きな女性キャラです。元気で明るく、とにかくかわいい！　大好きです！　セシルはあの天然な雰囲気なのに、仕事に対してすごくまじめなところとかが好き。美人で優しい看護婦さんって最強だと思います。フィーナは内面もですが、もう見た目がかわいすぎ…。
A5：シャイニングポム(空の軌跡FC)、アニマ＝ムンディ(空の軌跡the 3rd)、アンヘルワイスマン(空の軌跡SC)
アニマ＝ムンディとアンヘルワイスマンはラスボスですが、あの足場を消す悪魔の技。初回プレイ時、なぜか両方ともエステルが逃げ場を失い絶体絶命に。しかしタイミングよくヨシュアのSクラフトがたまり発動→勝利という奇跡が起こりました。ヨシュアすごい。
A6：『空の軌跡』シリーズの書籍、ドラマCD、CD、サントラはほぼ制覇！　特にサントラがお気に入りです。
A7：30周年！　すごいですね！　本当におめでとうございます！　今後も素敵な作品をたくさん作ってくださいね!!

のと
性別：—　年齢：—

A1：子供の頃、絵を描くのが好きで、近所のお兄さんの家でPC版の『イース』と出会い、惚れたアドルやフィーナを描きまくり、『英雄伝説』ではディーナ姫を描いて描いて投稿しまくって、今ではそんな絵を描く仕事をしています。本当に人生のファルコム大先生です。
A2：『イース』(PC-88)、『イースI＆II』(PCE)、『英雄伝説』(PCE)
開発元は違うのですが、元々好きだったキャラがPCE版の大きい絵で動きしゃべる様に驚き、異常なほどハマり、RPGなのに人前でタイムアタック等していました。今思えば迷惑極まりないですね(笑)。
A3：アドル(イース)、セリオス(英雄伝説)、ロイアス(ドラスレファミリー)
ファルコムさんの王子顔っていうんでしょうか。かわいらしさと凛々しさを兼ね備えたこの3人が大好物…大好きです。男性キャラの永遠の基本になってます。
A4：ディーナ姫(英雄伝説)、フィーナ(イース)、フローラ(英雄伝説II)
とにかくかわいい。少女の姿だったり気高く気品があったり、そして一貫したビジュアルの質の高さ。特にディーナ姫はすべてがツボで今後も影響を受け続けるキャラクターだと思ってます。
A5：ダルク＝ファクト(イース)、ダレス(イースII)、ヴァイデス(ロマンシア)
子供の頃はとにかく怖かった記憶があります。獣やモンスターの類とは明らかに違って、敵なのに自分達と同じように考えてしゃべる姿がとても恐ろしかったんです。皆さんカッコイイのに！
A6：ファルコムショップに出向き購入した各種下敷きや、『イース』の特大タペストリー、CD特典のミニハーモニカも宝物です！
A7：今でも趣味でファルコムさんのキャラを描かせていただいたり、ずうずうしくも一緒に育ってきた感さえあります。これからの人達にも夢と希望をたくさん届けてください！　30周年おめでとうございます！

のりみん
性別：男性　年齢：33歳

A1：出会いは『イースIII』だったと思います。PC-88の

質問内容❷　**Q5**：日本ファルコムのタイトルに登場した敵や悪役キャラについて、お気に入りのキャラを3人まで教えてください。　**Q6**：ずっと大切にしているグッズやCD、遊び続けているゲームなど、日本ファルコム関連の「お宝」をお持ちでしたら教えてください。　**Q7**：30周年を迎えた日本ファルコムへのお祝いや応援のメッセージをお願いします。

時代。なにしろ小学生・中学生時代なので不確かですが……。本格的にファンになったのは、『白き魔女』をプレイしてからです。当時としてはすごいボリュームのゲームで、細かいドットアニメが新鮮でした。フロッピーディスク7枚くらいあったような気がします。
A2：『朱紅い雫』(PC-98)、『白き魔女』(PC-98)、『ブランディッシュ3』(PC-98)
『朱紅い雫』は、レベルアップ時にパラメータに気をつけることですさまじい強さになるため、何度もやり込んだ覚えがあります。ラスボスが一番弱い召喚獣で倒せてしまったりしますが……。わたしの最終パーティはアルチェム・マーティで、敵の攻撃も魔法も全回避、攻撃すれば一撃でした。『白き魔女』も育て方で強さが変わるため、やり込みました。スタッフルームも新鮮でした。『ブランディッシュ3』はパズル・謎解きが面白かったです。
A3：グース(白き魔女)、ジュリオ(白き魔女)、ハックおじさん(白き魔女)
グースは、悪党になれないあのお人よしさが、とても微笑ましく、ドジ加減も最高でいいキャラでした。ドラマCDでは素晴らしい配役で、魅力が増していました。ジュリオも、尻に敷かれっぷりが、他人に思えませんでした。がんばれっ！　ハックおじさんも、いいキャラしていました。最後に明かされる借金額は、最終パーティにとってはした金なのに、逃げ回るのも笑えました。
A4：シャーラ(白き魔女)、クリス(白き魔女)、アルチェム(朱紅い雫)
シャーラについては、グースと同じ理由です。お人よしで、不運ぶりも楽しかったです。クリスも、いつでも強気で、ジュリオの尻に敷きっぷりも、他人に思えませんでした。アルチェムはPC-98版だと、育て方しだいですごい強さになってしまいます。トゲハンマーでガスッと敵をつぶす姿が笑えました。
A5：イザベル王妃(白き魔女)、レオンハルト(空の軌跡SC)、オクトゥム(朱紅い雫)
イザベル王妃は、苦悩の末にラスボスになっているので、憎めないラスボスでした。レオンハルトは、言うまでもない人気キャラですね。オクトゥムは、邪神でもなんでもないじゃん、ということで、なるほど、と思いました。
A6：『白き魔女』のドラマCD・サントラを持っています。当然『白き魔女』は、フロッピーディスク版、CD版、Win版、PS版、PSP版と、持っています。『朱紅い雫』も同じように持っています。『海の檻歌』も。特に『朱紅い雫』は最初のバージョンが面白いので、今でもPC-98とともに持っています。
A7：考えると、私と同じような年齢なんですね。これからも、骨太で楽しいゲームを作り続けてください。

ハーネスト
性別：男性　年齢：17歳

A1：中学2年生の頃、ふと何気なくゲームショップで目にとまったソフトがPSP版の『空の軌跡FC』でした。「空」って？　戦闘機とかでるのかなーなどと考えていたら、気づくと買っていました。これがファルコムファンになったきっかけです。
A2：『空の軌跡FC』(PSP)、『空の軌跡SC』(PSP)、『空の軌跡the 3rd』(PSP)
やっぱりファルコムといったらこれ！　『空の軌跡』です。濃密なストーリーと名曲ばかりのBGMは他に比べて頭一つくらい抜きん出ていると思います。
A3：ヨシュア(空の軌跡)、ロイド(零の軌跡)、ランディ(零の軌跡)
ヨシュアとランディを選んだのは、過去を持った人の言葉に魅力を感じたから。ロイドはクサイ言葉を平然と言ってのけるからかな(笑)。
A4：エレナ(イース フェルガナの誓い)、クローゼ(空の軌跡)、キーア(零の軌跡)
エレナを選んだ理由はあんな妹が欲しいから。チェスターが羨ましい！　クローゼの凛とした瞳やキーアの満面の笑みも最高です。
A5：レーヴェ(空の軌跡)、シャイニングポム(空の軌跡)
この質問の答えにレーヴェ以外はあり得ない！　それぐらいの魅力を感じさせてくれる人だった。シャイポムはたくさんの経験値をありがとう!!　おかげで面白いくらいレベルが簡単に上がったよ(笑)。
A6：やっぱ音楽CDと攻略本ですね。例えば『空の軌跡』はPSP版しか持ってないのにPC版の攻略本も買っちゃうんですよね。だって読みたくなるじゃないですか！
A7：これからもどんどん名作RPGを出し続けてください。ファルコムのストーリーや登場人物の魅力をこれからも楽しみにしています。

灰色マフラー
性別：男性　年齢：23歳

A1：あれは中学生の頃、父親から進められた『イースエターナル』。遊び方は単純だと思いましたが、ゲームを進めるうちにその世界感、テンポのよさ、BGM(←ここ重要)、ボス戦の異常な緊張感(ヴァジュリオン…)に心を奪われました。しかし、そのときは『Ⅰ』だけだったので、「『Ⅱ』をやりたい～」という日々が何年か続くことに…。公式サイトでデモムービーを何回も見た思い出があります。他のデモも見たことによって私の中でファルコムという世界が広がっていきました。
A2：『イース フェルガナの誓い』(PC)』『空の軌跡SC』(PC)、『ぐるみん』(PSP)
『イース』の魅力の1つとして、ボス戦の緊張感が挙げられると思います。また、BGMも素晴らしいので、アクション(RPG)としては『イース フェルガナの誓い』です。PSP版も持っていますが、ここはあえてボス戦で回復できない(笑)PC版を。『ぐるみん(PSP)』の「ねんどざいく」に触発されてねんどざいくを作り始め、ファルコム公式サイトのコンテストに応募させていただいたので思い出深いです。もちろん本編も素晴らしいので、未プレイの方はぜひ。『空の軌跡』はみんな大好きですよね。しかしシリーズ抜きで3つ選ばなければならないとは、なかなか酷なことですな。
A3：アドル(イース)、トール(イース・オリジン)、ラグナ(ツヴァイⅡ)
アドル君は言わずもがな。1人で「最強の敵」に立ち向かえる「最強の冒険者」です。トールは不器用ながら自分の意思を貫こうとする姿勢に感化されました。「飛行機狂」は師匠です(？)。
A4：レア(イース)、マイシェラ(イース7)、リーゼ(ザナドゥ・ネクスト)
詩人の方は私が最初に会ったファルコムヒロイン(看護婦さんを除く)なので。『Ⅰ』のミステリアスな雰囲気もいいですが、『イース・オリジン』の衣装も素敵です。マイシェラさんの「エアリアルオーブ」はボス戦の切り札でした。何度助けられたことか…。そして『ザナドゥ・ネクスト』の物語はぜひ多くの方に体験していただきたいです。
A5：ガルバラン(イース フェルガナの誓い)、ワイスマン(空の軌跡)、ドラギオン(空の軌跡)
その圧倒的な強さと禍々しくも美しいガルバランは、PSP版で銀河万丈さんの声が加わったことにより、私の中ではまさに「最強の敵」です。ワイスマンは悪役を貫くようなキャラなので。まさに「悪役」。最終決戦時の美しさもあります。ドラギオンはかっこいいから。
A6：公式サイトで開催された「ファルコムアカデミー」のフィギュア賞として賜ったファルコムグッズ。スタッフさんの手書きのイラストが実は一番の宝物。もったいなくて食べられなかったポム飴がいつの間にかドロドロに溶けてしまっていたのはここだけの話。家の倉庫を漁ったらPC版の『イースⅠ』、『Ⅱ』、『Ⅲ』を発見！　どうやら私は2世だったようです。
A7：30周年おめでとうございます。これからもかっこいい音楽、かっこいい敵、濃密なストーリーに期待しております。また投稿型のイベントがあればぜひ参加させていただきたいと思います。

鋼狼
性別：男性　年齢：25歳

A1：出会いのときは既に社会人になっていました。某ゲーム誌にてPSP版『空の軌跡』を知ってから興味を引かれていたのですが、セットが品薄になりつつあると知り、急いで購入しました。
A2：『空の軌跡FC』(PSP)、『イースvs.空の軌跡』(PSP)、『イースⅠ＆Ⅱクロニクルズ』(PSP)
まずは自分にとって初ファルコムタイトルの『空の軌跡FC』。丁寧に作り込まれた世界観、ストーリー、キャラクターに魅了されました。『イースvs.空の軌跡』は、ファン暦の浅い自分にとっても嬉しいコラボでした。ドラマCDも最高です(笑)。『イースⅠ＆Ⅱクロニクルズ』は、体当たりアクションが噂に違わぬ爽快さでした。
A3：オリビエ(空の軌跡)、ヨシュア(空の軌跡)、ロイド(零の軌跡)
オリビエは初登場時から個性炸裂でしたね。『碧の軌跡』の活躍も楽しみです。ヨシュアとロイドはキャラとしての性格もよいけれど、戦闘でも活躍してくれるので。
A4：ティオ(零の軌跡)、クルシェ(イース7)、アネラス(空の軌跡)
ティオはツッコんでもボケても素敵なキャラでした。クルシェは物語後半にサプライズな仲間入りを果たしてくれたので。アネラスは『SC』から個性炸裂の楽しいキャラでした。
A5：ギルバート(空の軌跡)、ブルブラン(空の軌跡)、ヴァン・ジョー(イース＆空の軌跡のドラマCD)
最初はまさかここまで出番があるとは思わなかったギルバート。彼の土下座は厄介だけど最高です(笑)。ブルブランはメインストーリーだけでなくサブイベントでも活躍してくれました。彼の謎掛けは面白かったです。この2人は『碧の軌跡』でも登場するかが気になりますね。ヴァン・ジョーはもう話全体が最高でした。『碧の軌跡』ミニドラマCD楽しみです。
A6：ファルコムマガジン無料版はおそらく手に入れる機会がなくなるでしょうから大事にしていきたいですね。それからドラマCD「イース＆空の軌跡vs.ヴァン・ジョー」は単体では売られていないのでこれもまた貴重な物です。
A7：30周年おめでとうございます！　自分はファン暦は浅いほうだと思いますが、日本ファルコムさんのタイトルには毎回楽しませていただいております。『碧の軌跡』も楽しみにしています。

バキラ
性別：―　年齢：20歳

A1：3、4歳のときにあったSFC版の「イースⅢ」をやったことがファルコムさんとの出会いです。子供の頃はなぜか『イースⅢ』を3作目と思わずにやっていたのでファルコムさんの作品とはそれっきり出会わなかったのですが、高校のときに『イースⅢ』のリメイクがPCにあると知って、ソフトとコントローラを即座に購入し、『イース』をやり込んだのがファンになったきっかけです。
A2：『イースⅢ』(SFC)、『イース フェルガナの誓い』(PC)、『イースvs.空の軌跡』(PSP)
『イースⅢ』『イース フェルガナの誓い』はファルコムさんとの出会いに深くかかわっているということ、『イースvs.空の軌跡』は「2つの作品について知ったうえで遊びたい！」という思いがあったので、PSP版『空の軌跡』3作を3カ月でやり込みつつクリアしたということが思い出深いため、挙げさせていただきました。おかげで全キャラを楽しく使えました！
A3：アドル(イース)、マイル(朱紅い雫)、ワジ(零の軌跡)
アドルは私にとってなくすことのできない存在です。もうアドルがいたから今の自分がいると言えるくらいに(笑)。マイルは、ゲームをしていて優しすぎて、悲しすぎてマイル1人に何度泣いたかわからないくらいで、こんなキャラは大切な存在です。ワジは、クールな感じの性格もですが、スピード重視な感じの格闘キャラが好きなので『碧の軌跡』でもどんどん活躍してほしいです。
A4：クローゼ (空の軌跡)、マイシェラ (イース7)、エステル (空の軌跡)
クローゼは常に人の気持ちを考えてる優しさが好きです。戦闘でもいつもパーティに入れて助けられているので大事なキャラです。マイシェラさんは普段ではあまり想像のつかないEXTRAスキルのときのセリフの勇ましい感じがかっこいいです。そのせいか、さん付け以外の呼び方ができないです(笑)。エステルは、どんな困難や苦悩にも自分らしさを見失わず、エステルらしい答えを出すのがかっこいいと、いつも思っています。
A5：チェスター(イース フェルガナの誓い)、サイアス(イース7)、ガルバラン (イース フェルガナの誓い)
『イースⅢ』では戦わなかったチェスターと『フェルガナの誓い』では戦えたので感動的でした！　サイアスは、戦うのも意外でしたが、戦闘ではそんなにしゃべるキャラだと思っていなかったので、初めて戦うときに「めっちゃ叫ぶやん！　しかも強っ！」と言って瞬殺されたのと、ガルバランのHPの減らし方がわからなくてひたすら逃げてたときのことは一生忘れないです…。

質問内容①　**Q1**：あなたと日本ファルコムとの出会いや、ファンになったきっかけについて教えてください。**Q2**：日本ファルコムのタイトルについて、思い出深いタイトルを3つまで教えてください。**Q3**：日本ファルコムのタイトルに登場した男性キャラについて、お気に入りのキャラを3人まで教えてください。**Q4**：日本ファルコムのタイトルに登場した女性キャラについて、お気に入りのキャラを3人まで教えてください。

A6：グッズ等は自分で買うものなので、twitterのつぶやきイベントや、イラストコンテストでファルコムさんから直接グッズをいただけたのがとても嬉しかったです。なので、ファルコムさんからいただいたグッズすべてが私にとってのお宝です。
A7：30周年おめでとうございます！ 『イース』、『軌跡』など、多くの名作を作られるファルコムさんのゲームにはいつも楽しい気持ちにさせられます！ これからもがんばってください！

秀政
性別：男性　年齢：36歳

A1：小学生の時に、兄のPC-88版の『イース』と『イースII』を後ろで見てたのがきっかけです。その後、PCE版の『イースI＆II』を見てハードごと買い、ハマって行きました。
A2：『イースI＆II』(PCE)、『風の伝説ザナドゥII』(PCE)、『イースIV』(PCE)
最近のゲームも遊んでるのですが、1番ゲームに熱中していた時期のものばかりになってしまいました。特に『イースI＆II』はいろんな機種を遊びましたが、キャラのアニメーション、音声、音質と当時衝撃を受けましたね。
A3：アドル(イース)、ヴァン・ジョー(イースvs.空の軌跡)、ヨシュア(空の軌跡)
アドルは外せないですよねえ。元社長もライフワークと仰ってたので、いつまでも待ち続けます。ヴァン・ジョーはファルコム作品を繋ぐ夢の架け橋です！ ヨシュアはキャラも好きなんですが、そのゲーム的な強さにしびれます。
A4：リリア(イースII)、フィーナ(イースI＆II)、アイシャ(イース7)
ヒロインはなかなか順番を決めるのが難しいです。ちょっと古いものばかりになりそうですので、アイシャを入れてみました。正統派ツンデレなところもかわいいです。
A5：ダーム(イースII)、エルンスト(イースVI)、ダルク＝ファクト(イース)
ダームはアイテムの大元がラスボスということで、随分、驚かされました。『イース・オリジン』での登場も嬉しかったです。ダーム以外は美形が多いですね。
A6：『イース』のOVAはゲームの付録で入手したのですが、初めてアニメの映像作品を手にしたものです。永久保存版です。
A7：ファルコムさんのゲームは面白いのはもちろんですが、作りが丁寧で、いつもファンでよかったと思います。それと、ゲームを商品として以上に作品として作ってる感じが好きです。

finalbeta
性別：男性　年齢：33歳

A1：小学4年生の頃、電器屋で見た『イースII』のデモがファルコムとの初めての出会いでした。その後、このゲームをプレイしたいがために今後一生誕生日プレゼントは要らないという条件でPC-98と『イース』を買ってもらいました。『イースII』はその後、兄の友人から借りてサルモンの神殿までプレイしましたが、そこで返さなくてはいけなくなってしまい、クリアできたのは10年後(『イースIIエターナル』)でした。
A2：『白き魔女』(Win)、『朱紅い雫』(Win)、『空の軌跡SC』(Win)
とくに物語が心に残った作品を選びました。また、ファルコムも最近はアニメ風のオープニングになりましたが、この頃の作品では長く重厚なテーマ曲に乗せて今後の展開を垣間見せるもので、それも深く心に残っています。『朱紅い雫』の、フィールドがそのまま戦闘画面になり、戦略に結びつくシステムもRPGにおける戦闘の1つの理想型だと思います。
A3：ヨシュア(空の軌跡)、オリビエ(空の軌跡)、リシャール大佐(空の軌跡)
ヨシュアはある意味ヒロインとして(笑)。オリビエは普段のお調子者っぷりも好きですが、やはり真面目モードがギャップもあってカッコいい。『空の軌跡SC』で正体を明かしてクローゼと対峙するシーン、とくにその後の「宣戦布告」が好きです。もう1人は絞りきれませんが、ここでは罪を背負いつつも信念のもと戦い続ける漢、リシャール大佐に。
A4：エステル(空の軌跡)、クローゼ(空の軌跡)、アイメル(朱紅い雫)
定番というか月並みですが……やはり、エステルは現役世代(作中的な意味で)では最高にパワフルで気高くかわいらしい、ヒロインにしてヒーローだと思います。クローゼはエステルのライバルとして、またオリビエと対峙するシーンで見せた決意に惚れた。アイメルは登場シーン自体は少ないのに、圧倒的な存在感があります。永遠の妹キャラ。
A5：レーヴェ(空の軌跡)、レン(空の軌跡)、カシウス(空の軌跡the 3rd)
敵かというと微妙な人ばかりですが……。ヨシュアが好きなのでやはりその因縁の絡みで。個人的には『SC』、『the 3rd』、『零の軌跡』は「レン三部作」だと思います。カシウスはちょっと反則ですが、『the 3rd』で敵として出たときに、そのあまりの強さが印象というかトラウマになっていますので(笑)。
A6：これを書いている時点ではまだ届いていませんが、「英雄伝説 空の軌跡 THE ANIMATION」上映イベントのプラチナチケットが宝物になりそうです。
A7：RPGに続編ものは多かれど、『軌跡』シリーズのような大きな構想で物語が続いていく「大河RPG」はこれまでなかなかなかったと思います。末永く応援していきますので、これからも制作がんばってください！

ファン歴26年
性別：男性　年齢：35歳

A1：本当の最初は小4のとき。家にパソコンもないのに、なぜか兄がPC雑誌(BEEP…だったかな？)を買っていて、そのなかの『ザナドゥ』の記事を見たときです。PCには面白いゲームがあるんだな、と凄く惹かれました。そして初めて自分でプレイしたファルコムゲーム『ドラスレファミリー(FC)』でお気に入りのゲーム会社になり、『イースI＆II』(PCE)で大ファンになりました。
A2：『イースI＆II』(PCE)、『白き魔女』(Win)、『海の檻歌』(Win)
『ドラスレファミリー』も入れたかったところですがTop3はこの3つ。『ガガーブトリロジー』のよさは、毎回きちんと完結しつつも、後の作品で繋がりが明らかにな

PICKUP VOICE Q2 日本ファルコムのタイトルについて、思い出深いタイトルを教えてください。

1位 空の軌跡SC



『軌跡』シリーズ第2弾が僅差で首位に！

『空の軌跡FC』から続く『SC』が、日本ファルコム作品の人気アンケートで1位に！ 圧倒的なボリュームもさることながら、ストーリーやキャラクターを支持する声が多かった。

2位 空の軌跡FC



大人気シリーズの幕開けを飾る大作！

『英雄伝説』シリーズの6作目にして、『軌跡』シリーズの第1弾。1位を取った『SC』とは僅差で2位という結果だが、この作品をきっかけに日本ファルコム作品を遊ぶようになった人も多い。

3位 零の軌跡



シリーズ人気がうかがえる安定の3位！

『空の軌跡』シリーズに続く、新たな『軌跡』シリーズとして現在も続く『零の軌跡』。物語は最新作『碧の軌跡』に続いているということもあり、『碧の軌跡』への期待や前評判も高い。

『英雄伝説』&『イース』シリーズが貫禄のランクイン！

思い出深いタイトルに関するアンケートということで、圧倒的な支持を受けたのが『軌跡』シリーズの3作。特に『空の軌跡』への思い入れが強いユーザーが多く、この作品で日本ファルコム作品に触れ、ほかの作品にも興味が出てきたという方が多く見受けられた。4位以下は、名作『イース』シリーズが多くランクイン。さらに『ガガーブトリロジー』2作も入り、定番のシリーズ人気を物語っている。

4位････イースI＆IIクロニクルズ
5位････白き魔女
6位････イースII
7位････イース7
8位････イース
9位････朱紅い雫
10位････イース フェルガナの誓い

ユーザーズボイス
『白き魔女』はゲームのストーリーで初めて感動した作品。限界まで描き込まれたキャラクターが細かい演技をするのにシビれました。(星屑☆課長)／僕の人生を変えた(笑)作品が『空の軌跡』シリーズで、3部作のどれもよかったのです。(たーとる)／『イースI＆II』は世界観がとにかく好みであるが、ゲームキャラで一番大好きなフィーナに出会えたことが一番嬉しい。(ポポポ)

質問内容❷ **Q5**：日本ファルコムのタイトルに登場した敵や悪役キャラについて、お気に入りのキャラを3人まで教えてください。 **Q6**：ずっと大切にしているグッズやCD、遊び続けているゲームなど、日本ファルコム関連の「お宝」をお持ちでしたら教えてください。 **Q7**：30周年を迎えた日本ファルコムへのお祝いや応援のメッセージをお願いします。

るところです。なかでも『海の檻歌』は最高傑作！　銀髪の少女と出会うシーンは、私のゲーム人生の中で最も心に残っている名シーンです。『朱紅い雫』は、リメイクされオリジナルよりずっとよくなったのですが、ネタ晴れ要素も付いてしまったのが個人的には残念でした。
A3：マドラム(朱紅い雫)、カール(ブランディッシュ2)、レオーネ(海の檻歌)
マドラムの性格が好きです。カールは強かった。そして、レオーネとマクベインの対談が見たかったなぁ。
A4：ゲルド(ガガーブトリロジー)、フィリー(白き魔女)、アンバー(ブランディッシュ)
他にも、バミー、アイーダ、ルティス、ピュラー、そしてリリアが気に入っていますが、とりあえず上の3人で。
A5：ロックガイア(ドラスレファミリー)、アークウィンガー(ドラスレファミリー)、ディルギオス(ドラスレファミリー)
すべて『ドラスレファミリー』でスミマセン。アイテムの「シールド」がなかなか発見できなくて、ロックガイアに何度敗れたことか…。
A6：今はなき代々木のファルコムショップで購入した、「イースⅡタペストリー」「ファルコムスタッフジャンパー」が私の宝です。
A7：「十年一昔」と言いますが、その3倍ですか。本当におめでとうございます。私はPCユーザーで、PC時代のファルコムゲームが本当に好きなので、どうかもう1度、PCに戻ってきてください。

腹痛のk
性別：男性　年齢：21歳

A1：最初の出会いは部屋を片付けしてたら出てきたファミコンの『イース』です。その『イース』はファミコンが動かないのでできませんでした。そしてしばらくして『空の軌跡FC』のPC版の宣伝ダイレクトメールが届いて、『空の軌跡』の名前を知ったあとPSP版が出て友人からすすめられて買いました。とても面白く、今では自分が周りにおすすめする立場になっています。
A2：『空の軌跡SC』(PSP)、『空の軌跡the 3rd』(PC)、『零の軌跡』(PSP)
この3作で新たにファルコム作品のゲームで語り合う友人ができました。時間があればやり直してますが何度やっても楽しいです。
A3：オリビエ(空の軌跡)、リシャール(空の軌跡)、カシウス(空の軌跡)
オリビエはもう何から何まで印象深く、とてもよいキャラだと思います。リシャールは『the 3rd』で仲間になったときの強さが半端ないですw　桜花残月は演出ともに最高です。カシウスは流石剣聖ということで強さが半端じゃなかったです。何度やられそうになったことかw
今になってはいい思い出です。
A4：アネラス(空の軌跡)、エステル(空の軌跡)、エリィ(零の軌跡)
アネラスさんはひたむきに努力していく姿勢がとても良いと思います。あとかわいい物好きというのがいいですね！　エステルはゲームの女主人公の中で一番だと思っています。いい性格してるってのが選んで理由ですね。エリィは単純に好みだからです。ゲームでもものすごく助けられましたし、一周目の選択肢はすべてエリィを選びました。
A5：レーヴェ(空の軌跡)、ブルブラン(空の軌跡)、ギルバート(空の軌跡)
レーヴェを選んだ理由は、『空の軌跡』シリーズ3作品の印象深いボスとして登場したことでしょうか。物語を語るうえで欠かせない人物だと思っています。ブルブランはもうとにかく謎の人物であるというのが楽しいです。何かとストーリーに絡んできますし、レーヴェを除いた執行者のなかで一番出番が多いのではないでしょうか。ギルバートは、ああいった愛されキャラは今ものすごく貴重な気がします。『the 3rd』では男を見せてくれて楽しかったです。
A6：お宝はありませんが、『軌跡』シリーズは時間があればやっています。特に『the 3rd』はキャラが多く、音楽がすばらしいのでちょくちょくやっています。
A7：30周年おめでとうございます！　私は『空の軌跡』から始めた人間ですがファルコムさんのゲーム制作に対する愛はものすごく伝わっています！　『碧の軌跡』も楽しみにしています。『空の軌跡』のアニメも是非見たいと思っています。ゲーム制作がんばってください！

ぽんたん
性別：男性　年齢：—

A1：日本ファルコムとの出会いのきっかけは、14歳の当時ある雑誌で『イース』攻略をやっており、「何か楽しそう」と思ったのがきっかけです。兄が所有していたPC-8801で『イース』を始め、おぼつかないキーボード操作で夢中でフィールドを駆け巡りました。上手くなりたい！　と思い、一生懸命半キャラずらしを練習したのはいい思い出です！
A2：『イース』(PC-88)、『イースⅡ』(PC-88)、『スタートレーダー』(PC-88)
『イース』、『イースⅡ』はPC版で初めて遊んで深く感動したのを覚えています。『スタートレーダー』はキーボード操作が上達し、PC版でシューティングをやってみたいと思ったのがきっかけです。
A3：アドル(イース)、ドギ(イース)、セリオス(英雄伝説)
『イースⅡ』でキャラクターがはっきりし、世界観とキャラクター自体に魅力を感じ、ドギはアドルをサポートする他、『イースⅢ』でドギ自身のキャラクターが分かったため。セリオスはPCで初めてRPGをプレイし、未熟ながらもがんばる、成長する姿が今でも忘れられないため。
A4：フィーナ(イース)、リリア(イース)
『イースⅡ』ではフィーナとの別れが感動的だったので。リリアは『イースⅡ(PC-88)』のオープニングでの振り向きシーンを何度も何度も繰り返し見たのが今でも思い出せるほど新鮮だったため。
A5：チェスター(イースⅢ)
チェスターは『イースⅢ』で登場したなかでも妹思いであり、悲しい人物だった。それだけに印象に残るキャラクターだった。
A6：ファルコムスペシャルBOX91、イース宝箱オルゴール、PCE版『イースⅠ＆Ⅱ』、テレホンカード、ポストカード、テレカ・ポストカードケース、リリア印字の名刺入れ。
A7：『イース』を初めて遊んだ少年時代の感動をもっと多くの皆さんに伝えてください！　そしてこれからも続く作品にも期待しています！　ファルコム万歳!!

真冬ちゃん
性別：女性　年齢：17歳

A1：中3のときに暇で友達に「面白いゲームないかー」って聞いたら『空の軌跡』を勧められて、やってくうちにはまってしまい、気づいたら徹夜してました。そして、そのタイミングで『イース7』の発売。同じファルコムなのでやってみると素晴らしいデキで『イース』シリーズのPSP版はすべてやりました。
A2：『空の軌跡FC』(PSP)、『イース7』(PSP)、『空の軌跡the 3rd』(PSP)
『空の軌跡』は私が、ファルコムに初めて出会った作品なので入れました。『イース7』は単純に、とても面白かったこと。『the 3rd』は、レンです。レンが使えた感動です。
A3：オリビエ(空の軌跡)、レクター(空の軌跡the 3rd)、ロイド(零の軌跡)
オリビエとレクターは、いつもはふざけてるっぽいですが、裏ではいろいろ考えているところが好きです。ロイドはカッキーのイケメンボイスサイコーです。カッコいいです。
A4：レン(空の軌跡SC)、リース(空の軌跡the 3rd)、ティオ(零の軌跡)
レンとティオは、とりあえずかわい過ぎます。家に飾っておきたい。リースはなにか、私の憧れのような存在です。レンは本当に好きです。
A5：レーヴェ(空の軌跡)
レーヴェは、とりあえず声がいい。『FC』『SC』では何度リトライしたことか。でもすごくいいお兄さんですよね。
A6：『軌跡』シリーズは最近も久しぶりにやったりしてます。お宝は『零の軌跡』の抽選会で当たった水橋さんのサインです。ずっと部屋に飾ってあります。
A7：私が知ったのは最近ですが、これからも素晴らしい作品を作っていってください。ファルコムサイコー！

マリー
性別：女性　年齢：—

A1：学生の頃、電車で隣の人がやっていたのがPSP版の『空の軌跡』でした。ちょうどそのときに『空の軌跡』3本セットが発売され、これも何かの縁だと思い購入。魅力的なキャラクターと物語、そして目が覚めるような素晴らしい音楽に一気に引き込まれ、PSPで出ているファルコムさんの作品を買い漁りました。どれもが自分のツボに合い、気がついたらファンになってました。
A2：『空の軌跡the 3rd』(PSP)、『ぐるみん』(PSP)、『ツヴァイ!!』(PSP)
最愛キャラクターのフルネームが明かされ、次点で好きなリシャール大佐がプレイヤーキャラとして使える『the 3rd』がお気に入りです。『ぐるみん』は、その愛らしいキャラクター達とは裏腹に手ごたえあるアクション、そして泣ける物語が最高です！　『ツヴァイ!!』は曲がなんといっても素晴らしいの一言に尽きます。2009年版万歳！
A3：シード中佐(空の軌跡)、モトロ(ぐるみん)、カシウス(空の軌跡)
なんといってもシード中佐です!!　彼の魅力はそれこそ星のようにありますが、すべては「ねこだいすき」の6文字に詰まっているかと。モトロさんは、そのかわいい外見・行動からは想像できない美声が素敵です！　レイストン要塞やモトロジムに行くにはどうすれば!?(笑)
A4：セルナート総長(空の軌跡)、パリン(ぐるみん)
その渋くカッコイイ外見、圧倒的な戦闘力と言われ、タバコをスパスパ吸う可憐(？)なシスターにも扮したカーネリアことセルナート総長が大好きです。そして、「やるしかないわね！」なドリル少女パリンちゃんも同じく大好きです。あの棒読みの癒しは最強だと思っています。
A5：トカロン(ぐるみん)、こぼるたんX(ツヴァイ!!)、ニガトマトマン(零の軌跡)
あの名曲「悲しき蒼穹を翔ける」をBGMに戦うトカロン戦は忘れられません。うっかり聴き入ると負けてしまうのが辛いところです。こぼるたんは、まさかあのこぼるとがこんな風になるとは!?　というのが。そして、あのニガトマトがついに魔獣に！　と思わず笑いながらプレイした思い出があるニガトマトマンも選ばせてもらいました。
A6：サインやマイスターセットなどもとても大事ですが、やはり1番は、いかちゃんさんとカモさん直筆のお手紙です！　温かみのあるイラストやメッセージは本当に嬉しいです。ファルコムさんの魅力の1つだと思っています。
A7：30周年おめでとうございます！　ファルコムさんの作品に出会えてからは、いろいろと充実し楽しい日々を送らせてもらっております。これからも素敵なゲームや音楽などを楽しみに過ごしてゆきたいです。

みかん
性別：女性　年齢：18歳

A1：友達に『空の軌跡』をすすめられて、やってみたら本当に面白くって、もうすっかり自分から知らない人にすすめるほど大ファンです。3人くらいには布教完了してます(笑)。
A2：『空の軌跡FC』(PSP)、『イース7』(PSP)、『空の軌跡the 3rd』(PSP)
『FC』はファルコムとの出会いのきっかけのソフトだから。これがなかったら、そのままゲーム卒業してたかも。恐ろしい恐ろしい。2つ目は初めてやった『イース』シリーズ。PSPのA・RPGのなかではぶっちぎりで一番好きです。本当に面白い。3つ目は初めて発売日に買えた『軌跡』シリーズ。テスト期間中だったけど耐えきれずについ買っちゃった思い出が…その日は徹夜しました！　もちろん『軌跡』をやって(笑)。
A3：アドル(イース)、ヨシュア(空の軌跡)、ロイド(零の軌跡)
アドルはやっぱりファルコムの顔。ヨシュアはかっこよすぎてやばい。ロイドは熱血バカすぎて大好き。
A4：エステル(空の軌跡)、ティア(イース7)、ティオ(零の軌跡)
エステルはかわいいので。ティアもかわいいので。ティオもかわいいので。
A5：ワイスマン(空の軌跡)、リシャール(空の軌跡)、ティア(イース7)

質問内容① Q1：あなたと日本ファルコムとの出会いや、ファンになったきっかけについて教えてください。 Q2：日本ファルコムのタイトルについて、思い出深いタイトルを3つまで教えてください。 Q3：日本ファルコムのタイトルに登場した男性キャラについて、お気に入りのキャラを3人まで教えてください。 Q4：日本ファルコムのタイトルに登場した女性キャラについて、お気に入りのキャラを3人まで教えてください。

ワイスマンはクズすぎて。リシャールは『FC』の敵だけど、なんだかんだいいやつ過ぎて。ティアは戦うのがイヤ過ぎて泣きながら戦いました。
A6：「軌跡」シリーズは全部やってます。これからも全部絶対にやります。あんまずごくなくてすいません。でもファルコムが出したPSPのゲームは全部持ってます！
A7：おめでとうございます。これからもがんばってください、期待してます。毎回期待の斜め上以上を行ってくれるので本当に嬉しいです。ファルコムさんの丁寧なつくりは大好きです。

水城
性別：—　年齢：—

A1：きっかけは他社リメイクのPSP版『海の檻歌』。中学生のときにたまたま手に取ったのですが、これにはまり、ネットで調べてみると三部作、そして続編が出ていることも判明。公式サイトにもたどりついて、そのまま一気に『ガガーブトリロジー』、『空の軌跡』と購入、プレイ…と気づいたらすっかりファルコムのファンになっていました。PSP版の、しかも『ガガーブトリロジー』最終章の『海の檻歌』から入った人は結構珍しいんじゃないかと思います。
A2：『海の檻歌』(PSP)、『空の軌跡FC』(PSP)、『空の軌跡SC』(PSP)
『海の檻歌』はファルコムと出会うきっかけをくれたから。『空の軌跡FC』『SC』はファルコムを好きになるきっかけをくれたから。忘れられない冒険です。
A3：マクベイン(海の檻歌)、ミッシェル(ガガーブトリロジー)、トーマス(ガガーブトリロジー)
ほとんど『海の檻歌』から。マクベインのカッコよさには惚れました。面白かったりカッコよかったり最高です。ミッシェルとトーマスは作品によって若かったりおじいちゃんだったりしますが、どんなときでも強く前を見ているところに憧れます。
A4：アリア(海の檻歌)、ゲルド(白き魔女)、マチルダ(空の軌跡)
3人とも、そこはかとなく不思議な雰囲気。アリアとゲルドの、自分の身より他人を優先する心は、儚くも強さを感じられます。マチルダはルーアン入口近くの橋に腰掛けている人。いつ話しかけてもなんだか不思議なことしか言わないところが好きです。
A5：イザベル(白き魔女)、レーヴェ(空の軌跡)、シャイニングポム(空の軌跡)
イザベルは先に『海の檻歌』で知っていたので『白き魔女』でラスボスとして出てきたときはショックでした。そのぶん、彼女の事情についてはいろいろと考えることができましたが。レーヴェはなんだかんだでお兄ちゃんらしいところがいいと思います。シャイニングポムは魔獣のなかで一番お世話になりました。光り輝く姿に何度後ろから突撃したか…。
A6：ファンになってから年数が浅いので、グッズ・CDなどはほとんど持っていません。一番最初に買った『海の檻歌』は、他社リメイクではありますが、プレイ回数が2桁に突入するのではないかというぐらい遊び続けています。そろそろ町の人の名前まで覚えられるのではないかと言うぐらい…。
A7：30周年おめでとうございます！　これからも丁寧につくられた物語に期待しています！

みずほ
性別：女性　年齢：26歳

A1：物心ついた頃には、兄がMSX2で『イース』や『ソーサリアン』を遊んでいたように記憶しています。兄がよくゲーム音楽をかけていたので、子守歌代わりでした。小学校に入ってから『英雄伝説』をプレイさせてもらって、6年間で散々遊び尽くしました。他のゲームやってないんじゃないのっていうくらいに(笑)。
A2：『英雄伝説』(MSX2)、『白き魔女』(PC-98)、『朱紅い雫』(PC-98、Win)
やはり最初に遊んでひたすらやり続けた初代『英雄伝説』は基本です。『白き魔女』は、兄がちょうどエンディングに入ったトコロに通りがかって、ボロ泣きをしてる兄を見てたいそう驚いたのを覚えています。『朱紅い雫』はPC-98版もWin版も甲乙付けがたいくらい大好きです。涙腺崩壊ゲーです。
A3：セリオス(英雄伝説)、アヴィン(朱紅い雫)、ケビン(空の軌跡)
セリオスは間違いなく初恋ですね。今でも金髪碧眼に弱いのは間違いなく彼のせいです。アヴィンは人間くささが大好きです。彼についてあまり語ると泣けてくるので以下省略。ケビンは…あーいう暗い過去持ちの厨二病は大好きです。
A4：ゲルド(白き魔女)、ルキアス(朱紅い雫)、パリン(ぐるみん)
ゲルドは神がかってます。『白き魔女』のときでも好きでしたが、『海の檻歌』で会えてから本当に言葉にできないくらい好きです。ルキアスはPC-98版時代から常にパーティに入れるくらい好きでした。Win版で設定が追加されて大歓喜しました。パリンちゃんはもう…私もドリル持ってぶち壊して回りたいです！　プリティミサイルキィーック！
A5：シャイニングポム(空の軌跡)、コンペ類(朱紅い雫)、スライム(英雄伝説)
私の最初の敵こそ、『英雄伝説』のスライム！　ひたすらスライムを倒し続けた幼少時代…。レベル上げ作業が大好きなので、シャイニングポムはもう狩りまくりましたね…絶滅するんじゃないかっていうくらい狩りました。すまん、ポム。PC-98版コンペ類のトラウマ度は異常。ラケルタ竜とかヒュノピウスとか豪快ガニとかもそうですけどね！(泣)。
A6：MSX時代からファルコムのゲームやグッズは捨ててはないです。なくしたのはあるかもしれませんが…。成人してからですが、1987年の無料配布雑誌を譲っていただいて、凄く嬉しかったです。
A7：いろいろと世知辛い世の中ですが、こんな時だからこそファルコムゲームのようなしっかりと創られたゲームが必要なのではないかと思っています。これからもオンリーワンなファルコムでありますように。

ミナルマ
性別：女性　年齢：—

A1：以前から面白いという評判を聞いていたPSP版『空の軌跡FC』を見つけたので何気なく買い、プレイを始めたら時間を忘れるほどにプレイしまくりました！　特に

PICKUP VOICE Q3 日本ファルコムのタイトルに登場した男性キャラについて、お気に入りのキャラを教えてください。



1位 アドル=クリスティン (イース)

日本ファルコムの顔ともいうべき存在

「イース」シリーズの主人公にして、日本ファルコムから発売された数多くのタイトルのなかで、最も出演作の多いアドルが堂々の1位に。同じくドギも人気は高かった。



2位 ヨシュア・ブライト (空の軌跡)

エステルとともに上位ランクイン！

『空の軌跡』でエステルとともに活躍したヨシュアが男性お気に入りキャラで2位に。『FC』での衝撃の正体やエステルとの関係など、何かとトピックの多い重要キャラクターだ。



3位 ランディ・オルランド (零の軌跡)

特務支援課からランディがベスト3に！

『零の軌跡』から、主人公のロイドより上位にランクインしたランディ。彼もまた特殊な環境下で育っており、悲しい過去を持つところに惹かれたファンも多かったようだ。

『イース』と『軌跡』シリーズの2強はここでも強し！

タイトル人気のアンケートに続いて、お気に入りの男性キャラクターアンケートの結果は、『イース』シリーズよりアドルが、そして『軌跡』シリーズよりヨシュアとランディがトップ3にランクイン！それ以外も主に『英雄伝説』シリーズのキャラクターが多くランクインする結果となった。ドギはアドルの相棒らしく6位という好位置に。『ガガーブトリロジー』からも2人がランクインした。

4位…オリビエ・レンハイム (空の軌跡)
5位…ロイド・バニングス (零の軌跡)
6位…ドギ (イース)
7位…レーヴェ(レオンハルト) (空の軌跡)
8位…マイル (朱紅い雫)
9位…アガット・クロスナー (空の軌跡)
10位…ミッシェル・ド・ラップ・ヘブン (ガガーブトリロジー)

ユーザーズボイス

アドルは鉄板。『イース7』で草尾毅のアドルが復活したのも嬉しい限りです。『軌跡』勢に負けず、ファルコム看板キャラの座を守ってほしい。(CATBERRY)／ヨシュアはクールでかっこいいキャラで主人公なのに暗い過去を持っていたという背景と技のかっこよさからダントツで大好きです。(むい)／ランディはまだすべてが明かされている訳ではありませんが、二面性だけでも十分に魅力的だと感じました。(you-零)

質問内容② Q5：日本ファルコムのタイトルに登場した敵や悪役キャラについて、お気に入りのキャラを3人まで教えてください。　Q6：ずっと大切にしているグッズやCD、遊び続けているゲームなど、日本ファルコム関連の「お宝」をお持ちでしたら教えてください。　Q7：30周年を迎えた日本ファルコムへのお祝いや応援のメッセージをお願いします。

『FC』のEDにはヤられました…！　速攻でPC版の『空の軌跡SC』を買いに行ったほどです！(当時はまだPSP版の『空の軌跡SC』は出ていなかったので)　そして後に知ったのですが、中学生の頃メガドライブ版の『ロードモナーク とことん戦闘伝説』にすごくハマっていたのですが、これも実はファルコム作品なのだと知って驚きました(笑)。
A2：『空の軌跡FC』(PSP)、『空の軌跡SC』(PC)、『空の軌跡the 3rd』(PC)
やはり私がファルコムにハマったのは『空の軌跡』のおかげなので、この3作を挙げさせていただきます。ストーリーの壮大さはもちろんですが、PSP版の『空の軌跡FC』を遊んだ後にPC版の『空の軌跡SC』をプレイして、グラフィックの細かさにすごく感動したのを覚えています(キャラの表情や影の付き方など)。
A3：オリビエ(空の軌跡)、ミュラー(空の軌跡)、ガッシュ(イース)
オリビエとミュラーのコンビがいなければここまで『空の軌跡』にハマらなかったので！　なんというかもう見ているだけで「理想のコンビ！」と思えるほど息が合いすぎてるのがステキです。シリーズでの今後の活躍にも期待…!!　ガッシュはまさか『イース7』で再登場するとは思わなかったのですが、とてもいい弟キャラ、ツンデレキャラだと思います(笑)。続編にも登場期待!!
A4：ゲルド(白き魔女)
ゲルドは、なんというかもうその神秘的さ、尊さ、儚さが後ろ姿からじんと伝わってくる様に魅せられてしまいました。『海の檻歌』までプレイした後、再度『白き魔女』をプレイすると、ゲルドがどんな想いで旅をしていたのかと考えさせられます。永遠のファルコムヒロインです。本当に。
A5：エルンスト(イースⅥ)、カンパネルラ(空の軌跡)
エルンストはいいキャラなのに出番が少なめなのが残念でした。カンパネルラは…なんか憎めないですよね(笑)。
A6：『イースvs.空の軌跡』のドラマCDキャスト総出演サイン色紙！　ファルコムさんが開かれた某イベントでいただきました！　本当に宝物です!!
A7：もう30周年。いやいやまだまだ30周年！　これからも「楽しい」ゲームを楽しみにさせていただきます!!

ミノック
性別：男性　年齢：35歳

A1：従兄弟から借りたMSX版『ドラゴンスレイヤー』が最初の出会い。毎日のように遊んでいました。その後、別の従兄弟の家でPC-88版『ザナドゥ』をプレイさせてもらいゲームシステムに感動。そして2年後に『イース』をプレイさせてもらい音楽に感動。その翌年MSX2版の『イースⅡ』を購入してからどっぷりはまっていくことになりました。
A2：『ドラゴンスレイヤー』(MSX)、『ザナドゥ』(PC-88)、『イースⅡ』(MSX2)
最長時間プレイの点で『ドラゴンスレイヤー』を選出。小学生時代に1000時間はプレイしているかと。テープロード音を覚えてしまうくらいに。『ザナドゥ』は従兄弟の家に入り浸ってやっていた作品。タワー内で方眼紙にマッピング中に空間を見つけたときには鳥肌立ちました。『イースⅡ』はアクションの爽快感に加え鐘撞き堂～ラストまでの盛り上げ方が素晴らしい。
A3：アドル(イース)、ゴーバン(イース)、セリオス(英雄伝説)
アドルは言わずもがな。自分自身の分身として数々の冒険をがんばってくれました。ゴーバンは『イースⅡ』での「そうはいかねぇぜ、魔物さんよ」のシーンでしびれました。セリオスはスライムいじめという新しい概念を生み出したキャラクターとして重要です。
A4：レア(イース)、リリア(イース)、ピュラー(風の伝説ザナドゥ)
レアに銀のハーモニカを取り返した後に演奏してくれる「太陽の神殿」。アレには感動しましたね。リリアはまぁ、見返りリリアにやられた1人です。賛否はあるけど一途なところがいい。ピュラーは魔法使いというと寡黙なイメージがあるなか、あの明るさがいい。『風の伝説』の衣装も素晴らしい。
A5：ダルク＝ファクト(イース)、足(ドラゴンスレイヤー)、ガルシス(ザナドゥ)
ダルク＝ファクトは単純に敵キャラとしてカッコイイ。自ら各地をめぐって銀製品を回収するおちゃめなところも。『ドラゴンスレイヤー』の「足」は調子にのって敵を倒していると急に出てきて瞬殺される怖いキャラ。足怖い。ガルシスはラスボスとしてカッコイイから。
A6：中学・高校時代に使い続けていた『イース』の財布・パスケース・ペンケース・巾着・ボールペン・下敷き。それを使っていた思い出こそがお宝ですね。
A7：創立30周年おめでとうございます。間違いなくファルコムのおかげで人生が決定付けられました。責任をとって、ユーザーに優しい会社としてこれからもいてください(笑)。

みるき～
性別：男性　年齢：21歳

A1：2歳ぐらいの頃、FCで兄が『イース』をやっていて、隣で見ていたのが最初の出会いでした。兄の真似をするように、FCとSFCで『イース』から『イースⅤ』をやり、PCE版の『イースⅣ』もやりました。それから何年か経って中学生になった僕は、ある日『イースⅥ』の発売を知りました。そこで僕は初めて日本ファルコムはPCゲームの会社だということを知りました。昔からPCの横に置いてあった『ザナドゥ』や『英雄伝説』と家庭用ゲーム機で遊んだ『イース』は同じ会社のゲームだったのだと。懐かしさに身を震わせ、僕はお小遣いを貯め、『イースⅥ』を発売日に買いました。『イースⅥ』の素晴らしいゲーム性と音楽の虜になってしまい、完全にファルコムファンになった僕です(笑)。
A2：『イース』(FC)、『イースⅥ』(PC)、『ドラスレファミリー』(FC)
『イース』は悩みに悩んでやっとクリアした最初のRPGだから。『イースⅥ』は僕がファルコムファンになるきっかけとなったタイトルだから。『ドラスレファミリー』は当時遊び尽くして懐かしいタイトルだから。
A3：アドル(イース)、アレス(ブランディッシュ)、アガット(空の軌跡)
アドルとアレスはカッコイイ主人公だから。アガットさんはぶっきらぼうだけど、優しさを持ち、何よりドラゴンダイブ時のテンションが異常で大好きです(笑)。
A4：リース(空の軌跡)、レア(イース)、エレナ(イース フェルガナの誓い)
リースは僕のツボを完全に抑えたキャラだからです(笑)。赤髪、腹ペコキャラ、シスター、蛇腹剣、cv桑島法子。特に「蛇腹剣」ってところが最高です！　レア様は…妹思いの素晴らしく、しっかりした女性なところが好きです。『イースⅡ』のラストにグッときました。エレナは兄思いで優しさ溢れるところが好きです。バレスタイン城の時計塔を自力で登る猛者っぷりもいいですね(笑)。チェスターの服を着たエレナとか最高ですね！　彼女のイラストのテレカを集めるためにPSP版『イース フェルガナの誓い』を5本買ったのは記憶に新しいです(笑)。
A5：ダルク＝ファクト(イース)、チェスター(イース フェルガナの誓い)、サイアス(イース7)
ダルク＝ファクト…何度穴に落とされたことか……でも好きです(笑)。難易度インフェルノの時計塔で戦うチェスターは本当に強かった…。あの俊敏な動きと鋭い剣撃に広範囲の結界。何度アドルが倒れたか数えられません!!　最終決戦前のサイアス戦は電車の中の暇つぶしに最適でした(笑)。難易度ナイトメアにして、装備をはずし、仲間2人をサイアスに倒させ、アイテムを禁止にする。こんなことをやっていたら、サイアスの攻撃だけはバッチリガードできるようになってしまいました(笑)。
A6：『完全復刻版ザナドゥ』、『イース大全集』。
A7：30周年おめでとうございます！　ファルコムのいっさい手を抜かない、丁寧なゲーム作りが大好きです。これからも僕たちに面白いゲームを提供し続けてください。ファルコム最高です!!

むおっす
性別：女性　年齢：26歳

A1：19歳位の頃、Windows98のPCは持っていたもののPCゲームはプレイしたこともなく、友人が何本かすすめてくれたソフトの中に『イース』や『朱紅い雫』があったのがファルコムゲームとの出会いです。アクションゲームが下手で『イース』のEASYモードはすごくありがたかったです。それ以降、ファルコムのゲームを意識するようになり、主に『イース』と『英雄伝説』シリーズを追っかけています。
A2：『イースⅠ＆Ⅱ完全版』(Win)、『朱紅い雫』(Win)、『空の軌跡SC』(Win)
アクションRPGの面白さを教えてくれた『イース』、初めてゲームで泣いた『朱紅い雫』。なぜか『FC』をすっ飛ばしてプレイした『空の軌跡SC』。RPG好きですが、最初は『空の軌跡』には興味がなく、『SC』のデモムービーを見て購入したら一気に『軌跡』シリーズにのめり込んで行きました。
A3：マイル(朱紅い雫)、オリビエ(空の軌跡)、ランディ(零の軌跡)
マイルには泣かされました。こんなよい親友を持ったアヴィンが羨ましいくらい。オリビエとランディは普段はおちゃらけてるけど実は…っていうギャップが好きです。さりげないフォローとか大人の男な面があるのも素敵。私より年下ですけど…。
A4：ザレム(イースⅡ)、ユリア(空の軌跡)、アイン(空の軌跡the 3rd)
強くて素敵な大人の女性が大好きです。
A5：ザバ(イース・オリジン)、カンパネルラ(空の軌跡SC)、ワイスマン(空の軌跡SC)
ザバ様は宙を飛んでるときに殴ると床に落っこちるのがかわいい。カンパネルラは『軌跡』シリーズで一番好きなキャラです。かわいくて謎の多い人(?)です。ワイスマンはあの気持ち悪さがたまりません(褒めてます)。特に声が。
A6：『イース』のトレーディングフィギュアのゴールド装備アドル。ゴールドシリーズの剣と盾は別封入だったので3BOX買っても盾しか揃わず悔しい思いをしました。すぐに倒れるフィギュアですが、かっこいいので今でも大事にしてます。
A7：30周年おめでとうございます。年のせいか、ゲームをプレイする機会が減りました。ですがファルコムゲームだけはプレイし続けています。今後も素敵なRPGを期待しております。

METALION
性別：男性　年齢：31歳

A1：小学校就学前、兄弟が持っていた音楽CDでした。『MUSIC FROM Ys』や『スペシャルBOX89』など、何の曲かもわからず聴き込んでいた覚えがあります。ゲームに触れたのはやはり就学前、PC-88版の『アステカ』や『ドラゴンスレイヤー』が最初でしたが、難しすぎて余り好きではありませんでした。その後、小学生時代に友人からPC-98版の『イース』を借りてプレイし、幼いときから聴いてきた曲がこんな風に使われるのかと感動しながら遊んだものです。そこからすっかりハマりました。
A2：『ソーサリアン』(PC-98)、『ブランディッシュ』(PC-98)、『白き魔女』(PC-98)
「冒険している」感を与えてくれたゲーム達です。『ソーサリアン』にはパズル要素・謎解き・お使い・何をどこまでやってもよい自由度の高さに度肝を抜かれ、『ブランディッシュ』はその緊張感と雰囲気、ゲーム性の絶妙の奥深さに打ちのめされました。そして、それらと真逆にゲームの自由度を極端に下げ、ストーリーと舞台を緻密に作り上げた『白き魔女』は実に印象的でした。
A3：アッシュ(ダイナソア)、モナくん(モナークモナーク)、アガット(空の軌跡)
アッシュはまさにタフガイという人格・性能に惚れました。他キャラから頭一つ抜けた強さで、頼りになり過ぎる主人公でした。モナくんはその外見としゃべりのかわいらしさ、健気さが魅力。そしてアガットは今時珍しいくらいの熱血青年キャラ。特に『SC』で追加されたボイスはそのハイテンションっぷりを押し上げ、技が強力になる程に高まるトーンは最高でした。
A4：WIZARD・FEMALE・YOUNG(ソーサリアン)、フローラ(英雄伝説Ⅱ)、アルチェム(朱紅い雫)
当時恋をしていたキャラ達です。WIZさん(仮名)は笑顔とロングヘア、深いスリットの入った衣装など魅力満載でした。フローラは庇護欲をそそる幼げなキャラでありながらOPの胸の弾みが官能的で、そのギャップにやられました。アルチェムは容姿も性格も当時のどストライクキャラ。正月にファルコムショップの店頭に貼られていた巫女服イラストが忘れられません(後ろにトゲハンマーが置いてあった)。
A5：ダルク＝ファクト(イース)、暗殺者マドラム(朱紅

質問内容① Q1：あなたと日本ファルコムとの出会いや、ファンになったきっかけについて教えてください。Q2：日本ファルコムのタイトルについて、思い出深いタイトルを3つまで教えてください。Q3：日本ファルコムのタイトルに登場した男性キャラについて、お気に入りのキャラを3人まで教えてください。Q4：日本ファルコムのタイトルに登場した女性キャラについて、お気に入りのキャラを3人まで教えてください。

い雫)、チェスター(イース フェルガナの誓い)
ダルク＝ファクトはその強さから。当時の未熟なゲーム技術では倒すのが難しく、数十回は再戦した記憶があります。マドラムは、マイルを失った直後にアイメルを斬殺するという強烈なシナリオ展開が衝撃的でした。チェスターは、原作よりも役回りが重要になっただけでなく、手強いボスにアレンジされたのが上手いと思いました。
A6：ゲームもCDもグッズも手放さず持っています。なかでも『ロードモナーク』のTシャツや『ブランディッシュ3』のマウスパッド、『ヴァンテージマスターV2』のキャップなどは実用していました。『イース』の宝箱型貯金箱は今でも使っています。
A7：おめでとうございます。30年続く会社というのは本当にすごいことです。スタッフも代替わりを続けられていますが、過去の歴史を忘れることなく、しかし私のような古参ファンの妄言に付き合うことなく、現在の若者の心に訴えかけるゲームを作ってください。

もか
性別：女性　年齢：16歳

A1：小学校１年の頃に父がたまたま『イースⅡエターナル』をやっていたのを見ていたときですね。といってもそのときはそれがファルコムだなんて知る由もなく、４年の月日が流れ…『空の軌跡』にはまったのがきっかけでファルコムにどっぷりはまりました！　一時期はファルコムゲーム以外は面白く感じなくなるほどに…(笑)。ほんとに運命の出会いでした!!　出会ってくれてありがとう!!!!!
A2：『空の軌跡FC』(PC)、『空の軌跡SC』(PC)、『イースⅡエターナル』(PC)
『空の軌跡』は私の人生最高峰の作品だと思います！　たぶん私が生きているうちに…たぶん死んでも、これ以上の作品はもう二度と出会えないと思うし、これ以上に面白いゲームなんて想像できないくらいに好きだからですね＾＾　『イース』のほうは初めに出会ったファルコム作品で思い出深かったからですね。
A3：ヨシュア(空の軌跡)、レーヴェ(空の軌跡)、オリビエ(空の軌跡)
好きなキャラがいすぎて選べないんですけど、そのなかでもお気に入りっていったらこの3人ですね。強いし、使いやすいし、かっこいいし、かわいいし、もう最高!!!
それぞれの人生や過去たくさん感動をもらいました。
A4：エステル(空の軌跡)、レン(空の軌跡)、ティータ(空の軌跡)
すごくお世話になりましたから(笑)。みんなシリーズをとおして、成長をすごく見れたキャラ達ですし、たくさん感動をもらいました。みんな大好きだ!!!
A5：レーヴェ(空の軌跡)、エルンスト(イースⅥ)、カンパネルラ(空の軌跡)
まぁ、イケメンなのもありますけどレーヴェとエルンストは敵キャラだけども、実はいいキャラでそういうところに心を打たれたんだと思います。いっぱい泣かされましたしね(笑)。カンパネルラは『空の軌跡』時代は実はあまり好きじゃなかったんですけども『碧の軌跡』のOPを見て一目ぼれしました(笑)。
A6：非売品のCDなんかはいっぱいありますね。『イースⅡエターナル』の初回特典なんかも全部きれいにとってありますよ。あとカレンダーとか毎年集めてます。
A7：30周年おめでとうございます!!!　これからも一生ファンとして応援していきます!!!　『碧の軌跡』すごく楽しみにしています＾＾　『空の軌跡』を超えられる作品を期待しています。大大大大大好きです。

moti
性別：男性　年齢：19歳

A1：16歳の頃、初めてやったRPGがPSPの『空の軌跡FC』で、それ以来ハマってしまいました。
A2：『空の軌跡FC』(PSP)、『空の軌跡SC』(PSP)、『朱紅い雫』(PSP)
RPGが好きで、アクションが苦手なので…。『FC』は、初めてやった思い出のゲームで、『SC』はそのゲームを買うと決めてゲーム売り場に行った初めてのゲームで、そのときのどきどき感が今でも忘れられず、『朱紅い雫』は、ラストがものすごく感動したと、友達と話し合ったゲームだからです。
A3：ヨシュア(空の軌跡)、ロイド(零の軌跡)、オリビエ(空の軌跡)
ヨシュアは、影があるところがかっこよくて。ロイドは、さりげなく女たらしなところがいい。オリビエは、あのお調子者の中に見え隠れする、知的な感じがいい！
A4：キーア(零の軌跡)、ルティス(朱紅い雫)、クローゼ(空の軌跡)
キーアは、純粋で健気なところがかわいくて。ルティスは、ラストシーンで引き込まれました。クローゼは、おしとやかななかに見える芯の強いところが好き。
A5：リシャール大佐(空の軌跡)、ガルシア(零の軌跡)、レン(空の軌跡)
リシャール大佐とガルシアは、両者共に自分の理念を基に、一本筋の通った行動をするのが好き。対称的にレンは、迷いながらエステル達に近づいていく様子がかわいかった。
A6：『軌跡』シリーズ、今年のファルコムカレンダー。
A7：30周年おめでとうございます。私が生まれる前からファルコムさんがあったと考えると、感慨深いものがあります。これからも面白い作品の発売を心待ちにしております。

もんぱん
性別：女性　年齢：―

A1：出会いは小学生の頃に兄がやってたPCE版『イース』で、2009年『イース7』のデモムービーを観て鳥肌が立ち「凄い面白そう！　『イース』ってあの『イース』だ…！」となり、予約購入してプレイ。あまりの面白さにファンになりました。そしてファルコムについて知りたいと思っていろいろ調べたとき、『ドラスレファミリー』に手を出していたことや、CMで聴いて気に入って買ったCDがファルコム作品だったことが発覚しました。
A2：『ドラスレファミリー』(FC)、『イースⅠ＆Ⅱ』(PCE)、『イース7』(PSP)
当時クリアできませんでしたが、何度も途中までプレイしていたFC版『ドラスレファミリー』と、兄がプレイしていたのがきっかけで存在を知ったPCE版『イース』、そして大好きなゲームの1つになり、今こうしてここにいるきっかけの『イース7』です。あの日、気になってデモ

ユーザーズボイス

PICKUP VOICE Q4 日本ファルコムのタイトルに登場した女性キャラについて、お気に入りのキャラを教えてください。

1位 フィーナ (イース)



双子の女神がトップ10にランクイン！

『イース』から、イース王国の双子の女神のフィーナが堂々の1位。レアも6位にランクインするという結果に。やはり『イース』シリーズのヒロインは、フィーナかリリアといった意見が多い。



2位 エステル・ブライト (空の軌跡)

『空の軌跡』強し！　エステルも上位に！

『空の軌跡』の主人公であるエステルが第2位にランクイン！　タイトル人気も1、2位、男性キャラクターのアンケートもヨシュアがランクインと、貫禄を見せる結果が出た。

3位 クローゼ・リンツ (空の軌跡)

エステルに続いてお姫様もランクイン！

『空の軌跡』登場の女性キャラクターから、身分を隠してエステル達とともに戦うお姫様であるクローゼが3位にランクイン。回復担当としてお世話になったという意見が多かった。



日本ファルコムNo.1ヒロインはフィーナに決定！

ユーザーからの思い入れが強い、お気に入りの女性キャラクターアンケートは、『イース』に登場した女神のフィーナが1位という結果となった。実は2位のエステルとは本当に僅差ということから、両ヒロインへの支持の多さがうかがえる。以下の順位では、『イースⅡ』に登場したリリアへの思い入れを語るユーザーが多く、新旧の日本ファルコムファンの層の厚さが判明した結果となった。

4位････レン (空の軌跡)
5位････リリア (イースⅡ)
6位････レア (イース)
7位････ティオ・プラトー (零の軌跡)
8位････メイル (ぽっぷるメイル)
9位････ゲルド (白き魔女)
10位････エリィ・マクダエル (零の軌跡)

ユーザーズボイス

『白き魔女』の物語を象徴するゲルドは語り尽くせないくらい素晴らしいキャラでした！(ウルグス)／フィーナは『イース』シリーズ永遠のヒロインです。女神としての運命を受け入れアドルと別れるシーンには胸を打たれました。(TakaJolly)／エステルは正直、語る術を持ちません。あの明るさが大好きです!!　クローゼはエステルとは対照的だけど実はどこか似てる感じがして好きになりました。(ファントム)

質問内容② **Q5**：日本ファルコムのタイトルに登場した敵や悪役キャラについて、お気に入りのキャラを3人まで教えてください。　**Q6**：ずっと大切にしているグッズやCD、遊び続けているゲームなど、日本ファルコム関連の「お宝」をお持ちでしたら教えてください。　**Q7**：30周年を迎えた日本ファルコムへのお祝いや応援のメッセージをお願いします。

ムービーを観ていなかったら…。
A3：ガッシュ（イース）、アドル（イース）、ユーゴ（イース）
ガッシュは『イース7』のデモムービーで一目惚れしました。そして今では以下略。アドル、しっかりとした出逢いは『イース7』ですが出逢えて幸せです。そして『イースI＆II』での「フィーナ…」泣きました…忘れられません。ユーゴはプレイ前と想像してたのと違っていて、ますます好きに。ユーゴ＆ファクトの眼、大好きです。
A4：アイシャ（イース）、フィーナ（イース）、レア（イース）
『イース7』のデモムービーでアイシャに一目惚れしました。そして今では以下略。ゲームをやって彼女を知っていくたび、どんどん好きになりました。そしてフィーナ…彼女のあの笑顔と涙、切ないけど凄く綺麗でした…彼女にもっと早く出逢いたかったです。レア様は（＞ω・）
A5：鏡ガッシュ（イースvs.空の軌跡）、鏡アイシャ（イースvs.空の軌跡）、クルゥ（イース7）
すみません…鏡ガッシュと鏡アイシャ本当に好きなんです…。キシュガル（イース・オリジン）とクルゥで凄く悩んだのですが…クルゥはアルタゴ平原に初めて見たとき、あまりにかわいくて最初、攻撃ができませんでした。動いてるのを見たくて逃げまわりながらクルゥの動きを見てかわいいなぁと堪能してから倒していました。
A6：『イースvs.空の軌跡』はいつでも遊べるようにダウンロード版も買って遊び続けています。『イース7』も今後買います。大好きなキャラのカーテンや、「ヴィクトリースパーク」で同じ番号のカード集めしたりして大切にしてます。
A7：30周年おめでとうございます。昔から何となくしか知らなかったファルコム作品に、今こうして出逢えたことが本当に幸せです。新参者ですがこれからもいろいろと新たな出逢いを楽しみにしています。

ヤズマ★
性別：男性　年齢：26歳

A1：高校生2年生の頃、『朱紅い雫（PC）』を友達にすすめられたのがきっかけです。当時の自分にはオープニングのクオリティの高さと音楽、何よりストーリーに引き込まれ直ぐにファンになりました。その後、「海の檻歌（PC）」、「白き魔女（PC）」の「ガガーブトリロジー」を友達に借りてクリアしました。
A2：『朱紅い雫』（PC）、『空の軌跡』（PC）、『イースVI』（PC）
『朱紅い雫（PC）』は自分がファンになったきっかけとなるゲームです。『空の軌跡（PC）』、『イースVI（PC）』は自分から友達にすすめて、ファンになってくれた人が増えたタイトルだからです。
A3：オリビエ（空の軌跡）、アヴィン（朱紅い雫）、トーマス（ガガーブトリロジー）
オリビエの表と裏の使い分けがすばらしいんだけど、シェラ姉に尻にしかれてる感がイイっ！　アヴィンは主人公のはずなのに弱いのがイイ。トーマス船長は「ガガーブトリロジー」の裏の「よっ立役者」と思っているほど欠かせない人物です。意外とブルブランと勝負するといいとこいくかもw
A4：ルティス（朱紅い雫）、レン（空の軌跡the 3rd）、アリア（海の檻歌）
ルティスは今で言う「ツンデレ」にぴったりな態度や仕草がしっくりきます。レンは今まで敵としてしか出てきていなかったが、『the 3rd』では味方としてプレイできたのがとてもうれしかった。戦闘後のネコレンなんか悶絶モノでした!!!!!　アリアは芯の強い子のようではかなさがあり、守ってあげたいと思ってしまいました。
A5：ブルブラン（空の軌跡）、オクトゥム（朱紅い雫）、バルドゥス（朱紅い雫）
ブルブランはオリビエとともにしょうもない価値観のやりとりがとても面白くていいっ！　オクトゥム、バルドゥスはPC-98版では一緒に出てきたけれども、Win版ではオクトゥムだけと戦闘。でもやっぱり強敵でした。これらボスのみで半日費やした記憶が…。
A6：「交響曲ガガーブトリロジー」は今でも聞いています。やっぱりあの感動は忘れなれないです。もちろん、『ガガーブトリロジー』をプレイしてますよ＾＾　今でも。
A7：Win版からのファンでしたが、RPGのストーリーはとてもよかったです。これからも良質なRPGをどんどん作ってください。40周年、50周年とお祝いできるように期待してます。

薮内将規
性別：男性　年齢：35歳

A1：初めてプレイしたのは小学6年生の時にやったファミコン版『ドラスレファミリー』です。ただこのときはファルコムって知らなくて、ナムコのゲームだと思ってましたw　中学になってやったファミコン版『イース』で、クリア後のあまりのわけのわからなさ（笑）にいろいろPC版や『イースII』を調べていくうちに、ファルコムにはまっていきました。
A2：『イースI＆II』（PCE）、『イースIV』（PCE）、『ドラスレファミリー』（FC）
『イースI＆II』はファルコムに限らず、自分の生涯のベストゲームです。当時では最高峰のグラフィックと今なお色あせないBGMにメロメロでした。『イースIV』はこれぞ『イース』の続編、待ってましたって感じでしたね。特に音楽は『イース』らしさにあふれてるんじゃないでしょうか。『ドラスレファミリー』は小学生の自分には難しかったんですけど、あまりに音楽がいいんで（特にお母さんとリルル面）ついついやっちゃてたなあ。
A3：アドル（イース）、ドギ（イース）、ワッツ（ダイナソア）
男性キャラはあんまり覚えてないなあw　ドギはアドル以外でのシリーズ皆勤賞に近いですね。ワッツは、なんか戦闘では後半いろいろ中途半端でイマイチだって記憶が。それでも憎めなかった気がしますw
A4：リリア（イース）、ソニア（英雄伝説I＆II）、エリス（ダイナソア）
リリアは自分の永遠のアイドルです。アドルを助けようとして足をひっぱってばかりなとこなんかは、今ではドジっ娘属性になるんですかねw　やっぱり当時の思いが強いんで、絵柄は昔のほうが好きですね。自分はディーナよりソニアですね。高嶺の花の学園のマドンナより幼なじみキャラってとこです。エリスは失明したりするとこがツボでした…。ヘンタイでごめんなさい……。
A5：ピクティモス（イース）、ザバ（イースII）、ダルク＝ファクト（イース）
ピクティモスは好きというより、大嫌いになるのかなあw　ファミコン版のがメチャクチャ強かった思い出が。当時泣きべそかきながら、「こんなの倒せねえよ」って文句言いつつやってましたねー。ザバは数少ないゲーム中に名前が出るモンスターだったんで印象深かったです。レベル上げてたら無茶弱いんですよねー。最近知ったんですが、実は女性だったんですね。ファクトはまあ、かっこいい割にマヌケなとこかなあ。エンディングの腰振りダンスも好きでした。
A6：音楽CDは今でも取ってあります。30枚以上（2枚組以上も1つで）で1000曲ぐらいあるんで、保管場所に困ってますw　『イースI＆II』、『イースIV』をやるためだけに、PCエンジンスーパーCD-ROM²を買い、いまだに持ってます。PS3で配信されたんでもういいかなあ。できたらパッケージで出してほしいとこです。あとは20年ぐらい前に買った「イース」のテレカが何種類かあります。
A7：30周年おめでとうございます！　青春時代を思い出すと、ファルコムとの思い出ばかり。自分の血肉の何割かはファルコムでできてます！　…そう言いつつ、最近のはあんまやってません、ごめんなさい…。自分の中では、PCゲームといえばファルコム、RPGといえばファルコム、ゲーム音楽といえばファルコムです!!　次の50周年記念を楽しみにしてます。これからもがんばってください!!

Youz
性別：男性　年齢：36歳

A1：小学生の頃に雑誌に載っていた『イース』を見て、わけもなく一目ぼれしちゃいました！　それでそれまで使ってたMSXを2に変えて発売日を待ってました。念願の『イース』をクリアしてからかなり深くカルチャーショックを受けました。それまで私はゲームはそこまで真剣にやらない子だったんですが（どっちかと言うと本が好きでした）、「ゲームでもこんな感動を受けることができるんだ」とびっくりしました。そこから日本ファルコムのファンになってしまって、今もPSPでたくさん楽しませてもらってます。ちなみに『イース』のおかげ（せい？）で、今はゲーム開発の仕事をしています。
A2：『イース』（MSX2）、『イースII』（MSX2）、『白き魔女』（PC-98）
『イース』と『イースII』は、なんか私にゲームの可能性を気づかせてくれたありがたい作品です。そのおかげで今のゲーム作りの自分がいるって言えるくらいです。『白き魔女』はかなり久しぶりの『英雄伝説』シリーズっていうことで、すごく遊びたかったんですが、そのころの自分はMSX2しかなかったんです。それがくやしくていろいろバイトとかしてPC-98を買って遊んでました。期待を裏切らない作品でした。
A3：アドル（イース）、アレス（ブランディッシュ）、ロイド（零の軌跡）
アドルは……まあ、『イース』の主人公ってことで（汗）。アレスは本人は無口なのでドーラとの掛け合いがすごく気に入りました。ロイドは熱血模範青年なところですかな？
A4：フィーナ（イース）、ゲルド（白き魔女）、レア（イース）
フィーナ様は『イース』の正ヒロインってことで（汗）。『イースII』のエンディングが忘れられないんです。ゲルドの生き様にはいろいろ感じさせてもらいました。レアは『イース』のころから好きでしたけど『イース・オリジン』でもっと好きになったんです。
A5：ダルク＝ファクト（イース）、レン（空の軌跡）、ドーラ（ブランディッシュ）
ダルク＝ファクトは『イース』の敵ってことで？（激汗）
そしてレンとドーラはどっちかといえば結局味方になるんですけど、最初に敵だった頃からの流れっていう対立関係が好きです。
A6：かなりいっぱいあって悩みますけど、一番大切といえば最初に出た『イース』のパッケージです。一番残念なのはいつの間にかなくしてしまったミスリリアのCDです（泣）。
A7：30年と続けてゲームを作るってことは本当にすごいと思います。昔のPCの時から最近のPSPの作品まで楽しませてもらいました。30周年おめでとうございます！
これからの作品にもたくさん期待します。

UMA
性別：男性　年齢：17歳

A1：中学2年のときにPS SPOTでたまたま『空の軌跡FC』の体験版を発見。体験版をやってからUMD版を買うに至った理由が、エステルとルックがどういう関係なのか気になっただけでしたが、そこから『FC』、『SC』をクリアするまで一週間かからないほど一気にハマり、当時PCを持っていなかったために『空の軌跡the 3rd』のPSP版の発売をじっと待ち続けました。待っている間はずっとファルコムの情報をあさり、バンダイのPSP版『ガガーブトリロジー』をやり続け、『空の軌跡the 3rd』が発売する頃にはファンになっていました。
A2：『空の軌跡FC』（PSP）、『朱紅い雫』（PSP）、『ザナドゥ・ネクスト』（Win）
『FC』は一番最初に触ったファルコムゲームなので。軽い気持ちで始めたゲームがラストであそこまでの衝撃を与えてくるとは思いませんでした。『朱紅い雫』は今のところ『英雄伝説』シリーズでは一番感動させられました。マイルー！　『ザナドゥ・ネクスト』はとにかく音楽がドツボにハマりました。ガルシスには幾度となく殺されましたが…。
A3：オリビエ（空の軌跡）、アントン（空の軌跡）、アヴィン（朱紅い雫）
変態スチャラカ演奏家オリビエは『SC』でただの変態でないところを見せてくれてから余計に好きになりました。アントン君はずっと彼の恋が成就するように手助けしています。たとえ彼がどれだけリベールを傷心旅行しようと、たとえリベールから別の自治州に旅行しようと…！　アヴィンはマイルとの友情に涙、ルティスとの信頼っぷりに涙です。とことん泣かされました。てっきりルティスと仲よくあの家で2人暮らしでもしていると思っていたら…。
A4：フィーナ（イースI＆II）、リーゼ（ザナドゥ・ネクスト）、エレナ（イース フェルガナの誓い）
本人達は満足かもしれないけれど見てるこっちはモヤモヤするんだよ！　という終わり方をしていったヒロイン

質問内容①　Q1：あなたと日本ファルコムとの出会いや、ファンになったきっかけについて教えてください。　Q2：日本ファルコムのタイトルについて、思い出深いタイトルを3つまで教えてください。　Q3：日本ファルコムのタイトルに登場した男性キャラについて、お気に入りのキャラを3人まで教えてください。　Q4：日本ファルコムのタイトルに登場した女性キャラについて、お気に入りのキャラを3人まで教えてください。

ばかりになってしまいました。彼女達の幸せな終わり方を見てみたかったです。
A5：ギルバート（空の軌跡）、ヴァジュリオン（イース）、ダレス（イース）
『SC』でギルバート君が再登場したときはびっくりしました。だって完全に忘れてたキャラが自信満々に出てくるんですよ？　『空の軌跡the 3rd』でちょっとは男らしくなったのかと思いきや、『イースvs.空の軌跡』で彼のSクラフトを発揮していたところを見るとそんなに成長していないのかも…。ちなみに彼は一応隊長らしいですね。カンパネルラ様のお気に入りは身体的にキツくても出世には役立つのかも。
A6：『空の軌跡 ドラマCD&フォトストーリーブック』です。ファルコムを知ったときにはとっくに販売終了していたので、ずいぶん必死に探し回りました。
A7：30周年おめでとうございます。伝統のあるシリーズの新作も完全新規の新シリーズも期待し続けます。

夢之一片
性別：男性　年齢：24歳

A1：私が高校生の頃に兄がプレイしていた『イースⅥ』を見たときに、PCにこんな面白いゲームソフトがあったのか！　と驚いたのをよく覚えています。学生だったのでパソコンを買うのは無理だったので、しばらくは兄がプレイするのを見ているだけでした。しかし今ではPSPソフトはひととおりプレイし、パソコンの方もほとんど攻略済みで、ライブなどのイベントにも積極的に参加させてもらってます！
A2：『イースⅥ』（Win）、『空の軌跡FC』（PSP）、『空の軌跡SC』（PSP）
『イースⅥ』はファルコムとの出会いのきっかけになった作品だから。『空の軌跡FC』と『SC』は最もやり込んだゲームです。システムやサウンドのクオリティはもちろん高く、キャラやストーリーがすごく魅力的だから。
A3：ヨシュア（空の軌跡）、ランディ（零の軌跡）、ミッシェル（ガガーブトリロジー）
ヨシュアは『FC』から『SC』にかけての変化が見どころ！またクールなキャラのようで天然だったり、熱い面を見せてくれるのが魅力。ランディは普段おどけてみせたりするなかで、ふとクールな面や心の闇をかいま見せるところがかっこいい。ミッシェルはおいしいところを持っていくのがいい（笑）。また物語の大事な部分を担っているのも注目。
A4：エステル（空の軌跡）、パリン（ぐるみん）、アイーダ（海の檻歌）
エステルは人の心を動かすセリフがたくさんあって好きなのはもちろん、何回かある「乙女」になるシーンも好きです（笑）。パリンはあのシュールでかつ独特な個性が魅力！　装備変更で衣装が変わるのも楽しかったです。アイーダはあの朗らかな性格と周りを明るくする雰囲気が好きだし、なによりかわいかったです！
A5：レーヴェ（空の軌跡）、レン（空の軌跡）、トール（イース・オリジン）
3人に共通することですが、暗い過去や心の闇を抱えながら敵として立ちはだかります。それらを乗り越えたり、真意が明らかになったとき、感動に涙ありのキャラクターである3人が好きです！
A6：『空の軌跡』シリーズの複製原画はずっと部屋に飾っています。ツイッターのフォロワー11111人達成記念プレゼントも抽選で当たり大切に保管してます（笑）。
A7：30周年おめでとうございます！　ファン歴はまだまだ浅いですが、熱意だけは誰にも負けず応援し続けたいと思っています。また私の誕生日がファルコムさんの創立記念日と一緒！　ファルコムさんと同じように歳を重ねていけること嬉しく思います♪

ユン子
性別：ー　年齢：21歳

A1：小学3年生か4年生のとき、親に、多分勉強半分のつもりで「パソコンを触らせてやる」と言われ、PC-98版『白き魔女』をプレイ。読めない字もたくさんあるのに、どっぷりハマり、パソコンの勉強どころかファルオタまっしぐら。ラスダンではクリアを諦めかけるくらい迷子になったけど『やさしき魔女』というタイトルに対して本気で「ゲルドのつくった道を潰すわけにはいかない」と考えながらプレイしてました。同機種で『リバイバル ザナドゥ』や『ブランディッシュ』もしてみたけどさすがに小学生には難しく…。でも説明書や、特典についてたモンスター図鑑だけを読みあさってました。
A2：『白き魔女』（PC-98）、『ツヴァイ!!』（Win）、『イース7』（PSP）
『白き魔女』はキャラ、ストーリーはもちろん大好きだけど、なにより会話の「テンポ」が好き。間抜けというか、ほのぼのというか。『ツヴァイ!!』は初めて自分のお金で買ったゲーム。長い時間かけてフルコンプを目指したけど夢幻迷宮が…。『イース7』は、どうも難しくて苦手だった『イース』シリーズへのイメージを完全に覆された。冒険はみんなでしたらもっと楽しい！
A3：トーマスが化けた詐欺師フロード（海の檻歌）、ガッシュ（イース）、アガット（空の軌跡）
兄貴だったりちょっと偉そうだったりするキャラが好きかも。苦手な人物に見せる違う顔とか、たまにおちゃらけてみたり…のギャップがいいのかな。だってアドルは誰に対しても同じ態度で接するから。そこが彼の長所だけど。
A4：アイーダ（海の檻歌）、ルキアス（朱紅い雫）、クリス（白き魔女）
見事に『ガガーブトリロジー』！　笑。強い女の子が好き。正統派ヒロインでも「芯は強い」という女の子はたくさんいるけど、自ら武器を取って、何かのために戦うっていうのは、本当にかっこいいなあと思う。パーティに入ると単純にテンションが上がるメンバーでもあります。
A5：チェスター（イース フェルガナの誓い）、シャイニングポム（空の軌跡）
チェスターは単純にかっこいいから。スマートで威力絶大な剣技とか。シャイニングポムは言わずもがな、見つけたら真っ先に飛びつきました。もちろん背後から、クラフトポイントを満タンにして（笑）。
A6：初回特典はもちろん全部とってます。何がレアかなあ。『ツヴァイ!!』のマウスパッド、シール、定期入れ、ブリキBOXとかお宝になるかな。店頭で配布されてた『イースⅠ&Ⅱ完全版』、『海の檻歌』、『ツヴァイ!!』のデモCDとかとってます。
A7：自分が生まれる前から存在してたんですね、すご

PICKUP VOICE Q5 日本ファルコムのタイトルに登場した敵や悪役キャラについて、お気に入りのキャラを3人まで教えてください。



1位 レーヴェ（レオンハルト）（空の軌跡）

「剣帝」強し！ 悪役キャラでもランクイン！

お気に入りの男性キャラアンケートでもトップ10入りを果たしたレーヴェが、悪役キャラアンケートでも堂々の1位に！　圧倒的な強さを持ちつつも、その運命に涙した人が多かった。



2位 ダルク＝ファクト（イース）

『イース』の美形ボスキャラの支持高し！

『イース』にて、アドルの前に立ちはだかったダルク＝ファクトが2位に。とにかく倒すのに苦労したという意見が多く、純粋な悪ではないところにも惹かれたという人もいた。



3位 ゲオルグ・ワイスマン（空の軌跡）

黒幕の「教授」がランクイン！

秘密結社の幹部として影で暗躍していた黒幕的存在のワイスマン（アルバ教授）もランクイン。同じ悪役として『零の軌跡』で暗躍したヨアヒムを一緒に挙げる人も多かった。

さまざまな作品から悪役キャラがランクイン！

悪役キャラクターのお気に入りというアンケートでも、『空の軌跡』のキャラクターが上位にランクインするという結果になった。ただ、今回は下位ランキングでもさまざまな作品から悪役キャラクターがトップ10入りを果たしている。そのなかでも『ブランディッシュ』に登場したドーラは、悪役だけどお笑いキャラとして憎めないところに惹かれた人が多く、票に結びついたという印象だった。

4位‥‥イザベル（ガガーブトリロジー）
5位‥‥ギルバート・スタイン（空の軌跡）
6位‥‥チェスター＝ストダート（イースⅢ）
7位‥‥ドーラ・ドロン（ブランディッシュ）
8位‥‥シャイニングポム（空の軌跡）
9位‥‥レン（空の軌跡）
10位‥‥ガルバラン（イースⅢ）

ユーザーズボイス

シャイニングポムは初めて倒したときの経験値とセピスの量にビックリしました。（watsoness）／ダルク＝ファクトはキャラクター性とかじゃなく、ラスボスとしての難易度、熱い熱い戦いを与えてくれた。彼を倒すまで何度戦いを挑んだことか！（こう☆かるなぎ）／思い出深い『空の軌跡』から剣帝レーヴェ。圧倒的な強さと兄貴的な優しさもあり、最高のプレイヤーに対しての好敵手だったかなと。（アントンの同級生）

質問内容② Q5：日本ファルコムのタイトルに登場した敵や悪役キャラについて、お気に入りのキャラを3人まで教えてください。　Q6：ずっと大切にしているグッズやCD、遊び続けているゲームなど、日本ファルコム関連の「お宝」をお持ちでしたら教えてください。　Q7：30周年を迎えた日本ファルコムへのお祝いや応援のメッセージをお願いします。

い！　本当におめでとうございます。

randomoa
性別：男性　年齢：20歳

A1：17歳の頃、なにか面白いRPGはないかと探してたらPSPの『空の軌跡FC』に出会いました。そのころは『空の軌跡』のことはまったく無知だったので『空の軌跡SC』が続編とは知らずに先にこっちからやろうかなと思ってたくらいですww　そこからPSPの『イース』シリーズや『軌跡』シリーズにどっぷりはまってます。
A2：『空の軌跡FC』(PSP)、『空の軌跡the 3rd』(PSP)、『零の軌跡』(PSP)
『FC』が初のファルコム作品ですから、一番思い出深いですね。衝撃のラストが印象的でした。『the 3rd』は音楽がすばらしかったですね〜。それとラストのみんなの別れのあいさつが『空の軌跡』3作品の中で一番感動しました。『零の軌跡』…とにかく特務支援課のみんなが大好きです！　次回作ではメンバーが増えるようなので期待してます！
A3：ヨシュア(空の軌跡)、オリビエ(空の軌跡)、ロイド(零の軌跡)
ヨシュアは速さを生かした戦い方がかっこよくて大好きです。敵の基地に潜入したりなどスパイっぽいところも！　特に飛空艇に飛び移ったシーンは興奮しました。『空の軌跡』では何度オリビエに笑わされたことか、『碧の軌跡』でも真面目なところだけでなく素のオリビエが見れることを信じてます！　ロイドの真面目で熱い性格が大好きです。まさにバーニングハートww　『碧の軌跡』でも期待してます。
A4：リース(空の軌跡the 3rd)、エステル(空の軌跡)、ミミ(零の軌跡)
女性キャラのなかで一番好きなのがリースです。食いしん坊なところがお気に入りです。特に彼女のジト目は最高です！　エステルは『the 3rd』のラストでレンに言った言葉がとても心に残っています。彼女の前向きなところがとても大好きです。さんざん悩んだ結果、あえてミミちゃんにさせていただきましたww　最初は支援課のことを覚えられてなかったのが話が進むにつれて少しずつ覚えてくれるようになり、最後の方ではちゃんと名前を言ってくれたことに痛く感動しました。
A5：レーヴェ(空の軌跡)、ギルバート(空の軌跡)、ポム・ザ・テンペスト(空の軌跡the 3rd)
レーヴェのとんでもない強さに惚れました。特に『SC』ではホントに苦戦しましたね〜。しかもSクラフトかっこよすぎです。『FC』でかなりひどいことしたはずなのに、なぜか今ではへたれっぷりがかわいくて憎めない相手。次は何をやらかしてくれるのかなww　ポムは見た目と真逆なその派手さや強さがよかったです。最初はどうやって勝てばいいのかわかりませんでした。
A6：『英雄伝説空の軌跡スペシャルセット』に付いていたカーネリアのドラマCDです。カーネリアは『軌跡』シリーズの本の中で一番好きな物語だったのでドラマCDで再現されたことはとてもうれしかったです。
A7：私は日本ファルコムさんの丁寧なゲーム作りが大好きです！　『軌跡』シリーズの奥深いストーリーが大好きです！　『イース』シリーズの爽快感あるアクションが大好きです！　30周年おめでとうございます！　これからも応援してます!!

ロスロウ
性別：男性　年齢：—

A1：小学生の頃、父にWin版の『イースVI』をすすめられました。最初は興味がなかったのですが、一度やってみろということでやってみたら見事にはまってしまいました。今ではファルコムさんが大好きで仕方がないです。
A2：『空の軌跡SC』(Win)、『イースVI』(Win)、『零の軌跡』(PSP)
やはり最初に始めた『イースVI』が思い出深いですね。これが始まりでした。『空の軌跡』ですが、全部好きなのですが一番感動した作品として『SC』を選ばせてもらいました。『零の軌跡』は、言うまでもなく思い出です。感謝したいぐらいに楽しかったです。
A3：ヨシュア(空の軌跡)、ランディ(零の軌跡)、アドル(イース)
一番のお気に入りはアドルさんです。最初が『イースVI』なので、思い出としてもお気に入りです。二番目はランディ兄貴。凄くお気に入りなキャラでした。ロイドの兄貴分って感じで、凄く印象に残ってます。もちろんヨシュアさんも大好きです。永遠のヒロインとしてこれからもがんばって！
A4：エステル(空の軌跡)、レン(空の軌跡)、エレナ(イース)
今回はエステルとレンのコンビを選びました。エステルさんの場合、ヨシュアと一緒に『空の軌跡』で成長していく姿がお気に入りなんですよね。レンちゃんに関しては『零の軌跡』でやられました。号泣しました。最後にエレナさん、この人は『フェルガナ』で知ったんですが、時計塔が一番びっくりしましたね。どうやって登ってきたのやら…。
A5：チェスター(イース)、ワイスマン(空の軌跡)、ギルバート(空の軌跡)
この3人はかなりお気に入りです。『フェルガナの誓い』、何度やってもチェスターの最期で悲しくなります。チェスター2戦目はあまりの強さに泣かされました。ワイスマン、かなり好きな悪役です。大嫌いでもあるんですけど、ネタにはなるんですよね。そしてギルバート。彼は大好きです。あのままでいてほしい！
A6：ゲームの特典やサントラはかなり大事にしています。Win版がある『フェルガナの誓い』もPSP版を買ったので遊んでいますが、声がついて違った楽しみ方ができるので面白いです。
A7：30周年、おめでとうございます！　昔からの方に比べればまだまだ新参なファンですが、これからも応援します！　がんばってください！

ろって
性別：—　年齢：—

A1：大学時代、先輩に「RPGが好きならこれをやれ」とPSP版の『空の軌跡』シリーズをすすめられたのが出会いでした。最近ゲームにハマらないなーと思っていた時期だったので、『空の軌跡』の突き抜けた王道っぷりと面白さは衝撃的でした…。ユーザー参加型企画などのスタッフさんのコメントなどにも温かさを感じ、いつの間にかすっかりファルコムさんのファンになっていました。
A2：『空の軌跡SC』(PSP)、『空の軌跡FC』(PSP)、『イースI&IIクロニクルズ』(PSP)
『空の軌跡FC』『SC』(『the 3rd』もですが！)は世界観、キャラクター、ストーリー、すべてに引き込まれたので選びました！　心の底から愛しています。盛大に笑ったり泣いたりしていたので、部屋に引きこもってプレイしていました。『イース』は最初ボスが倒せなくて泣きを見たのですが、次第に戦い方が分かってくるのが面白くて何度もプレイした思い出があります。
A3：カシウス(空の軌跡)、アガット(空の軌跡)、ダドリー(零の軌跡)
カシウスさんにはただただ惚れるばかりです…。ダンディ…！　凄い過去が明らかになるたび喜んでいます。アガットさんは粗野なお兄さんだと思っていたら思慮深い紳士で、ダドリーさんは嫌味なクールガイかと思っていたら熱い人情家。2人ともそのギャップにやられました。
A4：エステル(空の軌跡)、エリィ(零の軌跡)、イリア(零の軌跡)
エステルとエリィは仕事も恋も応援したくなるのでチョイスしました。『空の軌跡SC』を「ヨシュアあああああ早く帰ってこいやあああ!!!」と叫びながらプレイしたのはいい思い出です。エステルやイリアさんをはじめ、一本芯の通ったハキハキした女性キャラには毎度スカッとしてます。
A5：シャイニングポム(空の軌跡)、レーヴェ(空の軌跡)、ティア(イース7)
レーヴェとティアには大泣きに泣かされまして…。シャイニングポムには頭が上がりません。お世話になってますので。
A6：ゲームもグッズも大好きですが、スタッフさん(いかさん！)直筆のお手紙はとっても大事にしています。時々開いてはニヤニヤしてます。
A7：30周年、本当におめでとうございます！　何度ファルコムゲームに元気づけられ感動させられたかことか。これからもっと多くのファルコムゲームに出会っていきたいです。ダイレクトに心に響くゲームを今後も期待しています！

ろとんぶれす
性別：男性　年齢：38歳

A1：小学5年生くらいに友達の家のPC-88版で遊ばせてもらった『ドラゴンスレイヤー』が出会い。後は順当に『ザナドゥ』、『イースI・II』、『ソーサリアン』とプレイして(全部その友達の家でですが！)俺内ゲームメーカーランキングで不動の位置に。特に『ソーサリアン』はお気に入りで高校入学時に(親に拝み倒して)PCと一緒に購入。
A2：『ソーサリアン』(PC-88)、『ドラスレファミリー』(FC)、『ぽっぷるメイル』(PC-88)
強く印象に残ってる順。特に『ソーサリアン』は中学〜高校時分に最もハマったタイトルで、我がゲーム人生で五指に入るお気に入りタイトル。何もかもが斬新だった。
A3：FIGHTER・MALE・YOUNG(ソーサリアン)、ロイアス(ドラスレファミリー)、アドル(イースII)
苦楽をともにした操作キャラに愛着を持つ性分なので。FIGHTER・YOUNGは髪型がお気に入り。ロイアスは基本役立たずな長男というところにシンパシーを感じて。アドルは…まあ操作キャラとしては人生で一番付き合いの長い奴だからかな。
A4：FIGHTER・FEMALE・YOUNG(ソーサリアン)、リリア(イースII)、リルル(ドラスレファミリー)
全部『ソーサリアン』で埋めたかったが自重。FIGHTER女子はあの野暮ったさが良いのです。リリアは…当時OPを見た人なら理由は要らんかと。リルルは『ドラスレファミリー』の記憶を掘り起こすとまず出てくる子なので。BGMと落下時の効果音が印象的。
A5：キングドラゴン(ソーサリアン)、ニグティルガー(イース)、ディルギオス(ドラスレファミリー)
全部『ソーサリアン』。キングドラゴンはエンディングとセットの存在なので。『イース』のボスはどれも甲乙つけがたいユニークさで気に入ってるのだが、特にニグティルガーは登場シーンで鳥肌立てた記憶が。ディルギオスはクラウン4個を集めてもしばらく出し方がわからず、えらく難渋したのと、いざ戦ったら実は弱かったというギャップが印象に。
A6：ファルコムのゲームで遊んだ記憶。自分の「コンピューターゲームってこういうもんだよね」のかなりの部分で影響を受けていると思われ。
A7：爺さんになってもファルコムの新作で遊びたいもんですな。

渉
性別：男性　年齢：45歳

A1：大学生の頃、PC雑誌で読んだ『イース』のレビュー。親に勉強のためだとねだってPC-8801を購入してもらい、あの鮮烈な映像とサウンドにはまったのです。
A2：『ソーサリアン』(PC-88)、『イースII』(PC-88)、『空の軌跡』(Win)
『ソーサリアン』はなんといってもそのサウンド。今でもこれを超えるのはない印象です。無限のシナリオと世界観が最高でした。『イースII』は何回やったことか…。『空の軌跡』もワクワクとストーリーを魅せるファルコムが健在でほっとしたゲームでした。
A3：ロイド(零の軌跡)、オリビエ(空の軌跡)、ジュリオ(白き魔女)
いろんな意味で素直な人たち＾＾。たぶん実際にあっても、人としてとても信頼してつきあっていけると思う。へたれジュリオは弟だったらベタかわいがると思う。
A4：ティータ(空の軌跡)、エステル(空の軌跡)、セシル(零の軌跡)
ティータは癒しのカワイさ。エステルは真っ直ぐで正義感もあり、見ていてスッキリする。セシルは懐の広さに参りました。人生相談させてください。
A5：グース(白き魔女)
敵…思いつかない。グースとて敵ではないのが、抜けてるライバルという意味で、笑わせてもらいました。
A6：「FALCOM GAME MUSIC」、「MUSIC FROM Ys」、「ALL SOUNDS OF SORCERIAN」など、FM音源時代ばかりです。実機からテープにとってよく聞いてましたね。
A7：ファルコムは自分のゲームの歴史であり、そのゲームの数々を体験してきたことは心の支えです。あの世界、あのサウンドでどれほど心躍らされてきたかわかりません。これからも、がっつり楽しませていただきます。



イラストギャラリー

パッケージ、マニュアル、広告などに使われた約300点近くのイラストを掲載。よく目にするメインイラストはもちろん、特典用に使われた貴重なイラストも収録！

イース Ancient Ys Vanished Omen ……… P.056
イースエターナル ……… P.057
イースII Ancient Ys Vanished The Final Chapter ……… P.060
イースIIエターナル ……… P.061
イースI・II完全版 ……… P.067
イースI & IIクロニクルズ ……… P.068
ワンダラーズ フロム イース(イースIII) ……… P.070
イース フェルガナの誓い ……… P.075
イースIV MASK OF THE SUN ……… P.077
イースV 失われた砂の都ケフィン ……… P.078
イースVI ナピシュテムの匣 ……… P.084
イース7 ……… P.089
イース・オリジン ……… P.090
ドラゴンスレイヤー 英雄伝説(新英雄伝説) ……… P.092
ドラゴンスレイヤー 英雄伝説II ……… P.093
英雄伝説III 白き魔女 ……… P.094
英雄伝説IV 朱紅い雫(旧) ……… P.099
英雄伝説IV 朱紅い雫(新) ……… P.104
英雄伝説V 海の檻歌 ……… P.106
英雄伝説 空の軌跡FC(英雄伝説VI 空の軌跡) ……… P.110
英雄伝説 空の軌跡SC ……… P.114
英雄伝説 空の軌跡the 3rd ……… P.122
英雄伝説 零の軌跡 ……… P.129
英雄伝説 碧の軌跡 ……… P.132
ロマンシア ……… P.136
ドラゴンスレイヤーIV ドラスレファミリー ……… P.140
ザナドゥ ……… P.141
ザナドゥ・ネクスト ……… P.142
風の伝説ザナドゥ ……… P.146
風の伝説ザナドゥII ……… P.150
ソーサリアン ……… P.154
ソーサリアンオリジナル ……… P.165
ソーサリアンフォーエバー ……… P.166
モナークモナーク ……… P.166
ブランディッシュ ……… P.168
ブランディッシュ2 THE PLANET BUSTER ……… P.172
ブランディッシュ3 SPIRIT OF BALCAN ……… P.175
ブランディッシュVT ……… P.179
ブランディッシュ4 眠れる神の塔 ……… P.181
ヴァンテージマスター ……… P.183
ヴァンテージマスターV2 ……… P.183
ヴァンテージマスターポータブル ……… P.184
VM JAPAN ……… P.187
VM JAPAN パワーアップキット 富嶽幻遊記 ……… P.188
ツヴァイ!! ……… P.190
ツヴァイII ……… P.192
ツヴァイIIプラス ……… P.195
西風の狂詩曲 ……… P.197
月影のデスティニー ……… P.198
アークトゥルス ……… P.198
幻想三国誌 ……… P.199
太陽の神殿 アステカII ……… P.200
スタートレーダー ……… P.200
ぽっぷるメイル(PC版) ……… P.202
ぽっぷるメイル(SFC版) ……… P.206
ダイナソア ……… P.210
ダイナソア リザレクション ……… P.211
ぐるみん ……… P.212
イースvs.空の軌跡 オルタナティブ・サーガ ……… P.214



イース イメージイラスト

主に広告などの背景として使われたイメージイラストで、もとのりゆき氏によるもの。冒険の舞台となるエステリアを描いたもののようで、ゲーム中にも登場するダームの塔や神殿らしきものが見える。中央付近に見える太陽や、左側に見える虹、イラスト全般に描かれた雲など、非常に幻想的なイラストに仕上がっている。



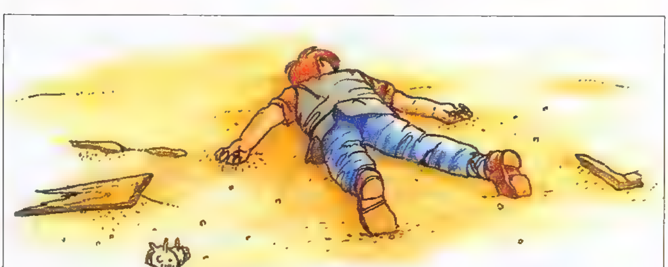
イース イメージイラスト(マニュアル用)

PC-8801版などのマニュアルに掲載されたプロローグノベル用に描かれたイラスト。アドルは当初から「赤毛」の冒険者という設定ではあるが、光の加減によるものか、髪の色が赤く見えない絵も存在する。



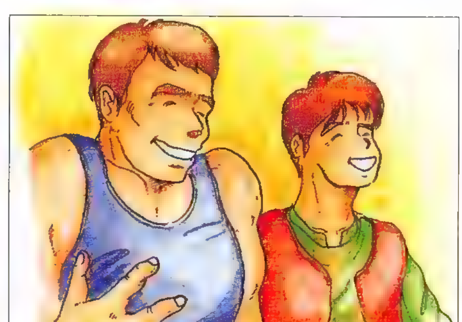
イース イメージイラスト(マニュアル用)

エステリアに漂着後、付近を散策していたアドルは犬狼のリーボルと遭遇する。手作りの槍を手にリーボルと戦うアドルだったが、6匹ものリーボルに同時に襲われ、やがて力尽きてしまうのだった。



イース イメージイラスト(マニュアル用)

嵐で船が難破して、エステリアの砂浜に漂着したアドル。ちなみにアドルは、のちのシリーズ作品でも船が難破したり船から落ちたりして、漂流することになる。船との相性がよくないのかもしれない。



イース イメージイラスト(マニュアル用)

リーボルに襲われたアドルを救ったのは、港町バルバドの青年スラフだった。ちなみにこのスラフは初期の『イース』のゲーム中には登場しないが、『イースエターナル』からは自警団の団長としてゲーム中で活躍する。



イースエターナル イメージイラスト

広告やパッケージなどでも使われた「イースエターナル」のメインビジュアル。銀色の剣を構えた主人公のアドルを中心に、向かって左側にはフィーナ、右側には銀のハーモニカを吹くレアが描かれている。主人公とヒロイン的な存在だけに、この3人の組み合わせで描かれた絵は多い。なお、アドルのバックには、雲か霧らしきものの合間からうっすらとダームの塔が見えている。



イースエターナル イメージイラスト

アドルと2人の女神であるフィーナとレアが描かれたイラスト。薄桃色のドレスのような服を着たフィーナは目を閉じて胸に手を当てており、赤い服をまとったレアの腕には金色の腕輪がはめられている。ゲーム中にフィーナとレアが2人で一緒に行動するのはストーリーの終盤だけだが、イラストに描かれる際や他作品に登場する際は、2人セットで登場することが多い。



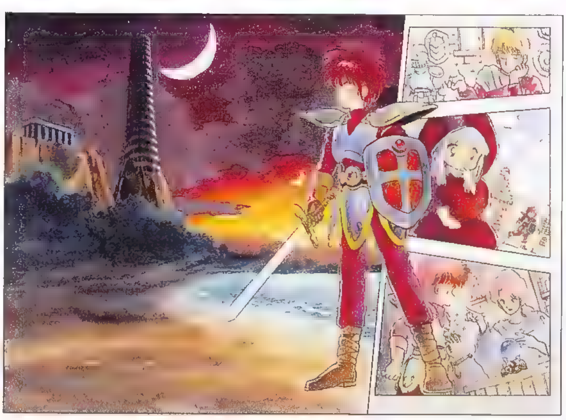
イースエターナル イメージイラスト

魔物を操る黒幕であるダルク＝ファクトがメインとして描かれた一枚。金色の髪の合間からのぞく長い耳とねじれた角があいまって、非常に妖しい魅力を放っているダルク＝ファクト。その魔の手からフィーナを守るように、アドルが臨戦態勢をとっているように見える。ちなみに、イースの本らしき書物を持つダルク＝ファクトの爪はピンクで、小指がピンと立っている。



イースⅡ イメージイラスト

もとのりゆき氏によるイラストで、世界観を見せる広告の背景として使われた。独特の美しい色使いで描かれたイラストで、当時のゲーム雑誌の広告では何度も使われたため、今も忘れずに覚えている人も多いことだろう。空に浮かぶイース王国をイメージしたファンタジックなイラストで、中央に描かれた2つの瞳のインパクトは大きい。



イースⅡ イメージイラスト（マニュアル用）

ダームの塔を見すえるアドルが描かれたイラスト。「イースⅡ」のマニュアルに掲載されたものだが、前作である「Ⅰ」を振り返る内容となっているため、サラやレアも描かれている。ハーモニカをなくして、ちょっと涙目のレアがなんともかわいい。



イースⅡ イメージイラスト（マニュアル用）

こちらも「Ⅰ」の内容を振り返るもので、ダームの塔でのイベントが描かれている。左側にはラドの塔に捕らわれたレアが描かれており、右側にはゴーバンやラーバ、ドギ、ルタ＝ジェンマが描かれている。「まっする !!」というかけ声とともに壁を壊すドギが頼もしい。



イースIIエターナル イメージイラスト

サルモン神殿らしき場所をバックに、黒真珠を抱える2人の女神、不安げな表情で何かを見つめるリリア、赤い紋章のようなものの上で剣を構えるアドルが描かれている。上半分は女神の服や翼による青や白、下半分はアドルの髪や服、紋章などによる赤のイメージが強く、青と赤の対比が美しいイラストとなっている。



イースⅡエターナル イメージイラスト

聖獣であるルーとたわむれるアドルとリリア。ゲーム中でのルーはもう少し大きいイメージがあるが、ここではとてもかわいらしい小動物であることが強調されている。「イース」には戦いを連想させるイメージイラストが多いなか、こういったほのぼのとしたイラストは貴重といえる。執筆者は西村博之氏。



イースⅡエターナル イメージイラスト

西村博之氏によるイメージイラストで、リリアをかばうように剣をとるアドルを中心に、憂いを帯びた表情の2人の女神が描かれている。左側に描かれたフィーナも、右側のレアも、どちらも何かに祈るように両手を胸もとにかかげている。後ろにいる敵らしき存在の詳細は不明だが、フードをかぶっていることからダレスであると思われる。



イースⅡエターナル イメージイラスト

女神達の太ももがちょっぴりセクシーなイメージイラスト。空に浮かぶイース王国をバックに、黒真珠を持つフィーナとレアが描かれており、中央にはこれからの戦いに向けて気合いを入れているアドルが描かれている。アドルの盾は省略されることも多いが、このイラストではしっかりと描写されている。執筆者は西村博之氏。



イースⅡエターナル イメージイラスト

リリアをセンターに、左右にフィーナとレアが描かれたもの。3大ヒロインが勢揃いしているものの、2人の女神の表情は少し暗く、リリアの表情もシリアスで、全体的なトーンとしてはシックで落ち着いたものとなっている。キャラクターの背中が描かれたイラストは少なく、そういう意味では珍しい構図のイラストだ。執筆者は西村博之氏。



イースⅡエターナル イメージイラスト

こちらも西村博之氏によるイメージイラストで、セピア調の落ちついた色使いとなっている。リリアを中心にアドルとフィーナがアップ気味で描かれているのに対して、レアは一歩引いたように描かれているのは何かを暗示しているようだ。また、アドルの頬には汚れのようなものが見えるが、これは戦いによる汚れか、それとも傷を受けて流れた血だろうか。



イースⅠ・Ⅱ完全版 イメージイラスト

2001年に発売された、『イースエターナル』と『イースⅡエターナル』をセットにして、グラフィックなどを微調整した『イースⅠ・Ⅱ完全版』の告知に使われたイラスト。ダームの塔から突き出たラドの塔をバックに、正面にはアドルとリリア、左側にはフィーナとレアが描かれている。双子の女神を象徴するかのように、背景には2つの月が並んでいる。



イースⅠ&Ⅱクロニクルズ

PSPで発売された「イースⅠ&Ⅱクロニクルズ」のイメージイラスト。アドル、フィーナ、レア、リリア、ドギがパンケーキと紅茶らしきものを飲食しながらくつろいでおり、ルーがケーキをくわえて逃げようとしている。ちなみに木陰でルーを肩に乗せ、レアからティーカップを差し出されている相手は、なぜかダルク＝ファクト。なかなか不思議な集合イラストとなっている。



イースⅠ＆Ⅱクロニクルズ イメージイラスト（ショップ特典用）

ショップの特典に使われたイラストで、なんとフィーナとレアがチャイナ服で登場！　髪の毛もお団子状に束ねられており、男性ファンにはたまらない一枚となっている。ちなみにフィーナのひざに乗るルーには赤い髪が……。まさか、テレパシーの魔法を使っている!?



イースⅠ＆Ⅱクロニクルズ イメージイラスト（ショップ特典用）

まるでメイドのような格好でリンゴの皮をむくリリア。こちらのルーにも、赤い髪の毛が付いている。なお、リンゴはゲーム中にも登場するアイテムで、これを村人などにプレゼントすると好感度が上がっていき、特殊なアイテムをもらえたりする。



イースⅠ＆Ⅱクロニクルズ イメージイラスト（ショップ特典用）

ダームの塔をバックに、とても涼しそうに水遊びをするフィーナ。たくしあげたスカートのすそから見える生足の近くには、数匹の小魚が寄ってきている。塔や神殿のふもとにある場所のようなので、ゼピック村の泉か川なのかもしれない。



イースⅢ イメージイラスト

広告などで多く使われた、『イースⅢ』の舞台となるフェルガナ地方を描いたイメージイラスト。右側にはバレスタイン城の姿が見え、噴火する火山も描かれている。前作や前々作は明るめで幻想的なイラストが多かったが、これは全般的に暗いタッチとなっている。また、鳥や猿、小鬼のような不気味な魔物らしき姿も、いたるところに見られる。執筆者はもとのりゆき氏。



イースⅢ イメージイラスト（マニュアル用）

マニュアルに掲載されたプロローグノベルで使われたイラスト。ドギの故郷であるフェルガナ地方を訪れたアドルとドギは、道を守る道祖神の石碑が壊れていることに不安を抱きつつ、レドモントの街を目指すことに。石碑をよく見ると、まるで有翼人のように翼を持つ者が描かれている。執筆者は赤井孝美氏。



イースIII イメージイラスト(マニュアル用)

ドギの少年時代を描いたイラストで、赤井孝美氏によるもの。ちょっと乱暴そうな青い髪の少年がドギで、その隣の金髪の男の子はチェスター。2人を追いかけるように走っている女の子は、チェスターの妹のエレナだ。そのさらに後ろにいる男の子が誰なのかはわからないが、ドギやチェスターの幼なじみであることを考えると、アドニスかボブあたりかもしれない。



イースIII イメージイラスト(マニュアル用)

赤井孝美氏によるもので、ドギが幼なじみのロアルドと話しながら、エレナという少女を思い出しているシーン。アドルは木製のスプーンを使って、スープのような食事をとっている。ゲーム中には食事の描写は少ないので、ある意味で貴重な資料といえる。



イースIII イメージイラスト(マニュアル用)

これも赤井孝美氏によるマニュアル用のイラストで、凶暴化した山猫に襲われるロアルドを描いた挿絵となる。アドルとドギはロアルドを救い、噂には聞いていたフェルガナ地方の異変が真実であることを知るのだった。なお、ゲーム中には山猫型の魔物は登場しない。



イースⅢ イメージイラスト

アドルとエレナのツーショットとなるイラストで、広告などで使われたもの。バックにはマンガのようなコマ割りで『イースⅢ』のキャラやイベントシーンが描かれている。上の段に描かれているのは武器屋のアドニスと道具屋の女主人シンシア、真ん中の段はドギとチェスター、下の段はボスモンスターのギャルバと夕焼けのバレスタイン城となっている。



イースⅢ イメージイラスト

こちらもアドルとエレナのツーショット。フィーナやリリアといった前作などのヒロインと比べて、エレナはかなり行動的で活発な印象を受ける。イラストではさまざまな表情が描かれているが、シリーズのヒロインのなかでも笑顔が似合うキャラクターといえる。ちなみに彼女のスカートの色や丈は作品やイラストによって異なり、このイラストのような赤は比較的珍しい。



イースⅢ イメージイラスト

メインキャラクターがズラリと揃ったイメージイラストで、バックには暗雲が立ち込めるガルバラン島と、最終ボスであるガルバランの影が描かれている。アドルとドギはお互いに背中を預けるように臨戦態勢をとっており、深い信頼関係が感じられる。エレナは不安な表情を浮かべており、勇ましさだけでなく哀しい雰囲気も備えたイラストとなっている。



イース フェルガナの誓い イメージイラスト

Windows版のメインビジュアルとして使われたもので、本作で追加されたバレスタイン城主のマクガイアの家族や、オリジナル版とはまったく異なる設定となったデュラーンも描かれている。キャラクター数は多いが、メインとなっているのはアドルとチェスターとエレナで、ドギを含めたその他のキャラクターはかなり小さめ。デュラーンは背景に溶け込むように描かれている。



イース フェルガナの誓い イメージイラスト

PSP版のメインビジュアルとして使われたもの。オリジナル版となる「イースⅢ」のときから有名な夕焼けのバレスタイン城をバックに、アドル、チェスター、エレナの3人が描かれている。夕焼けからの連想か、物悲しいイメージが強めに出ているイラストだ。



イース フェルガナの誓い イメージイラスト

お正月をイメージして描かれたもので、振袖姿で羽根突きをするエレナのイラスト。エレナが持つ羽子板には、アドルとチェスターがあしらわれているのがポイントだ。ちなみに、羽根突きで負けたのか、犬の顔にはスミがベッタリと塗られている。



イース フェルガナの誓い イメージイラスト

公式ホームページなどで使われたイラストで、バレンタインをイメージしたもの。マクガイアの娘であるアリーセが、チェスターにカードやバラ付きのケーキを渡している。吹き出し状に示されたハートマークがなかなかラブリーだ。



イース フェルガナの誓い イメージイラスト

真夏の海水浴といった感じのイラストで、健康的に日焼けしたエレナがメインに描かれている。アドルやマクガイアの子供達の水着姿も貴重だが、なんといっても見逃せないのがフンドシ姿のドギ。しかも赤フンドシということで、かなり気合いが入っているようだ。



イース フェルガナの誓い イメージイラスト

まるで祭りのあとのような、浴衣姿のアドルとエレナのツーショット。ホタルのような光が2人をとりまいており、ロマンチックなムードのイラストに仕上がっている。



イース フェルガナの誓い イメージイラスト

クリスマス用に描かれたイラストで、ユーザーへの壁紙プレゼントなどでも使われたもの。エレナとチェスターとドギがサンタとなって、プレゼントの袋をかついでいる。楽しく笑うエレナとドギと比べて、チェスターはちょっぴり不満げな表情だ。エレナと一緒に煙突に座ったルーは赤い髪をしているので、その正体はアドルかもしれない。



イースⅣ イメージイラスト

SFC版のパッケージなどに使われたメインビジュアル。主人公のアドルとヒロインのリリア、そして物語のカギを握る重要人物である有翼人のエルディールが描かれており、その翼がイラスト全体に広がっている。SFC版においてはリリアが重要なポジションとして活躍することになり、一度は命を落とすというイベントも展開する。執筆者は奥田万つ里氏。



イースV イメージイラスト

主に広告などで使われたイメージイラストで、ストーカーとフォレスタがメインに描かれている。どこかへ向かおうとするストーカーと目を閉じたフォレスタが、すれ違っているようにも見えてしまう。なぜアドルが2人も描かれているのかは謎だが、これはゲーム中に時間を超えて過去へと渡ることがイメージされているのかもしれない。



イースV イメージイラスト

パッケージイラストとしても使われた『イースV』のメインビジュアル。主人公のアドルと、時の腕輪によって魔人となったストーカー、そして本作のヒロインであるニーナの3人が描かれている。なお、ニーナは本作のヒロインではあるが、アドルとの恋愛を感じさせるイベントはほとんどない。あくまで物語の中心人物という意味でのヒロインとなる。



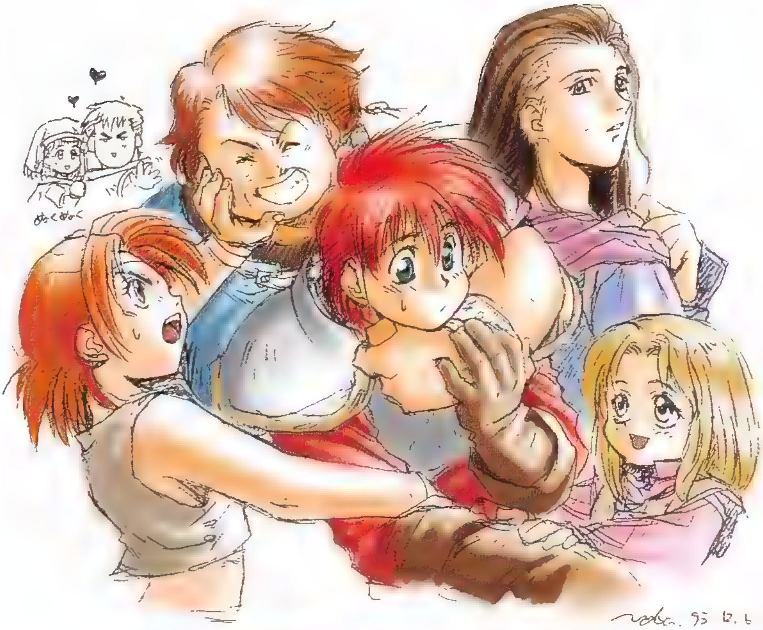
イースV イメージイラスト

実は美女揃いの『イースV』。そんな彼女達が一堂に介した奇跡の一枚がこちら。中央の黒髪の美女はフォレスタで、その左側の本を持つ女性はマーシャ。右側の紫色の髪の女性はリジェで、中央にいるオカリナを持つ女性がニーナだ。その隣の金髪の少女はエフィで、初期設定ではドギと恋人関係になるはずだった。緑色の髪の女性は精霊のネードで、茶髪の少女はテラとなる。

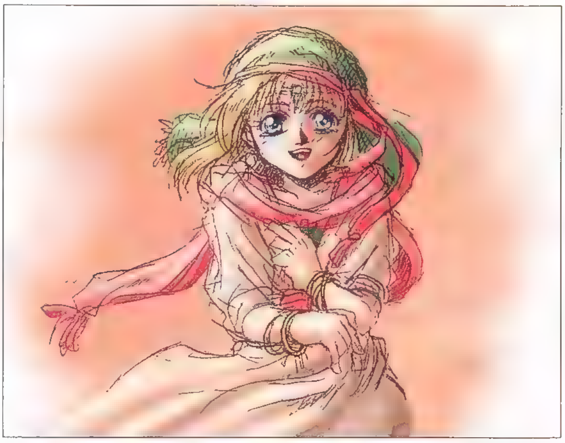


イースV イメージイラスト

どこかへ向かって旅立とうとするアドルを描いた、爽やかなイメージのイラスト。詳しいバックグラウンドは不明だが、1つの冒険を終えて、また新たな冒険を求めて旅立つような雰囲気を感じる。なお、『イースV』の舞台は砂漠の国ということもあり、アドルが日よけのためのマントやフードを羽織ったイラストも存在する。



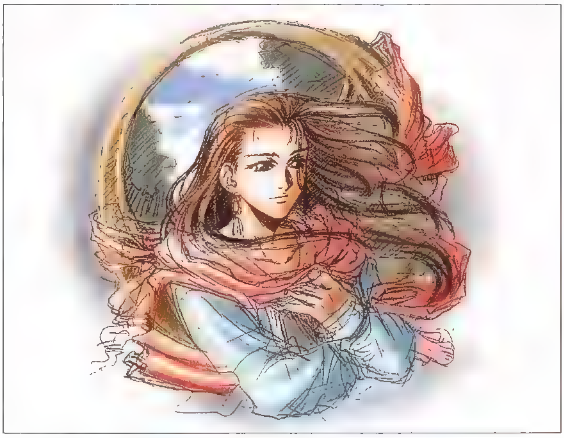
イースV イメージイラスト（特典小冊子用）
初期設定のプロット案のために描かれたイメージイラストで、のちに特典小冊子などで公開されたもの。これらはあくまで初期設定用で、ラフスケッチに近いものも多いが、ユニークなイラストも多い。左上に書かれたラブラブなドギとエフィの落書きにも注目だ。



イースV イメージイラスト（特典小冊子用）
かわいらしい笑顔を見せるエフィ。彼女は大商人の娘で、ゲーム中では砂漠で行き倒れたアドルを介抱してくれる。なお、初期設定ではドギに一目ボレをする設定だったが、そのエピソードはボツに……。だが、タイトーが販売したPS2版では、なんとドギと恋人関係に！



イースV イメージイラスト（特典小冊子用）
砂漠での日よけとするため、緑色のマントをまとったアドル。遠くを見つめるような勇ましい顔つきなのが印象的だ。設定上の年齢ではこのとき20歳だが、優しい顔つきのためか、年齢の割には少し幼いように見える。意外と童顔な設定なのかもしれない。



イースV イメージイラスト（特典小冊子用）
ミステリアスな大人の女性の魅力をかもし出しているマーシャのイラスト。ちょっぴりアンニュイな表情が、その魅力をさらに際立たせている。ちなみに彼女も初期と後期で設定が大きく変わった人物で、初期設定ではニーナの養父のスタンと恋人関係であった。

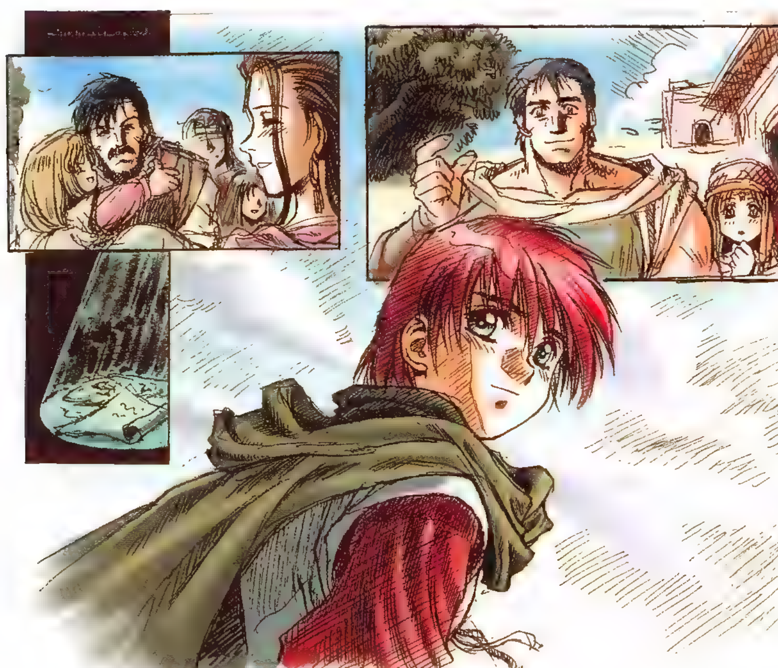


イースV イメージイラスト（特典小冊子用）
本作で登場し、のちに「イースVI」でも再登場した盗賊の娘のテラ。ゲーム中でも何度か登場する重要人物となっているが、初期設定ではアドルと一緒に行動する機会が多く、さらにたくさんの見せ場が用意されており、本作のヒロイン的なポジションについていた。



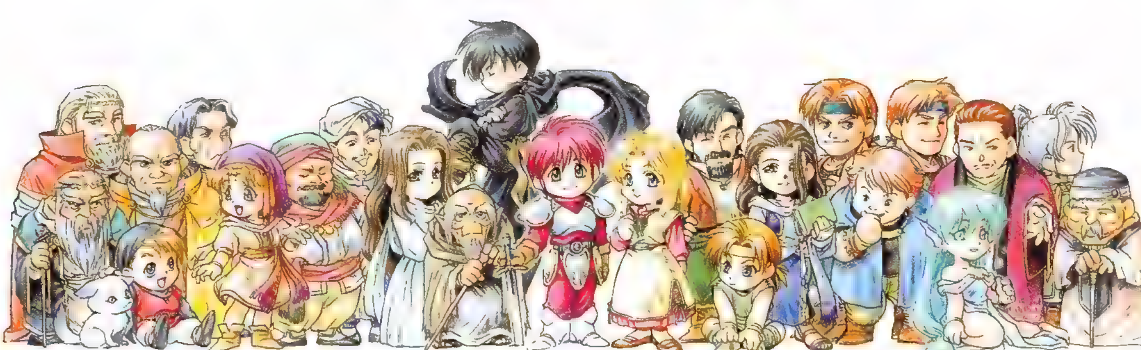
イースV イメージイラスト（特典小冊子用）

初期設定では物語の結末も大きく異なり、マーシャが自らの命を犠牲にして賢者の石の破壊を試みる。だが、テラ達イーノル家の活躍（主にアルガの体当たり）によってマーシャの命は助かり、最終ボスのジャービルを倒すことに成功する。



イースV イメージイラスト（特典小冊子用）

ドギはエフィと一緒に村を再興するためにアフロカ大陸に残り、ニーナはマーシャを義母と呼んで和解する。そしてテラは、「5年待って！　いい女になってみせるから！」とアドルに言い残して別れる。このように、初期設定は製品版とはまったく違う結末だった。



イースV イメージイラスト

ズラリとならんだSDキャラクターのイラスト。動物も含めて24キャラクタ –も描かれており、かなり賑やかなイラストとなっている。デフォルメされたキャラクターでありながら、仕草や表情も凝っており、アドルとニーナをちょっと不機嫌そうに見つめるテラなどは非常にかわいく描かれている。



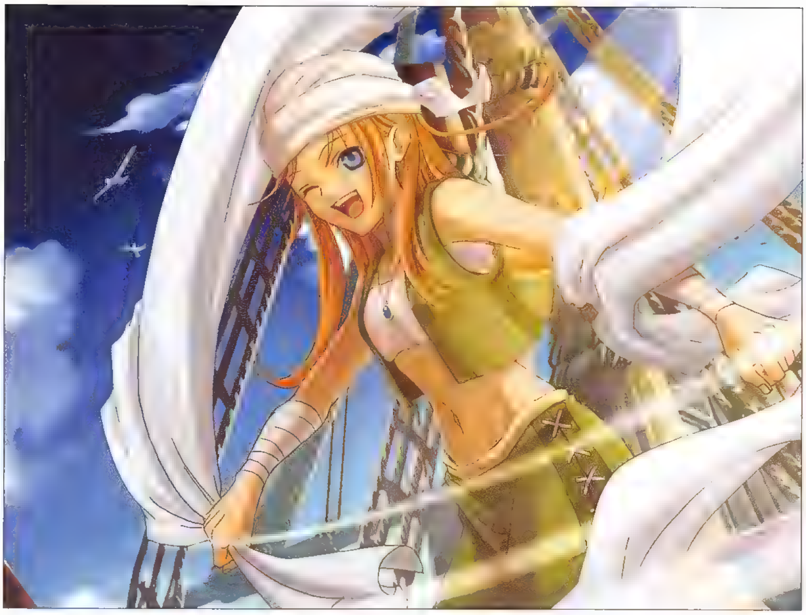
イースⅥ イメージイラスト

ラストダンジョンであり、最終ボスでもある有翼人文明の残したナピシュテムの匣をバックにしたイラストで、広告などに使われたメインビジュアル。アドルを中央に、本作のヒロイン的な存在であるオルハとイーシャがアップで描かれ、その後ろにはアドルと敵対するガッシュとエルンストが描かれている。執筆者は田上俊介氏。



イースⅥ イメージイラスト(雑誌「ログイン」表紙用)

笛を奏でるオルハと、その笛の音を聞きながら蝶とたわむれるイーシャが描かれた、とてもほのぼのとしたイラスト。そんな姉妹をいつくしむように、2人の背後でアドルが微笑んでいる。雑誌「ログイン2003年11月号」(エンタープレイン)の表紙を飾ったもので、キャラクター性が前面に出されている。ちなみに本作は、約8年ぶりの『イース』シリーズ再開となった作品である。



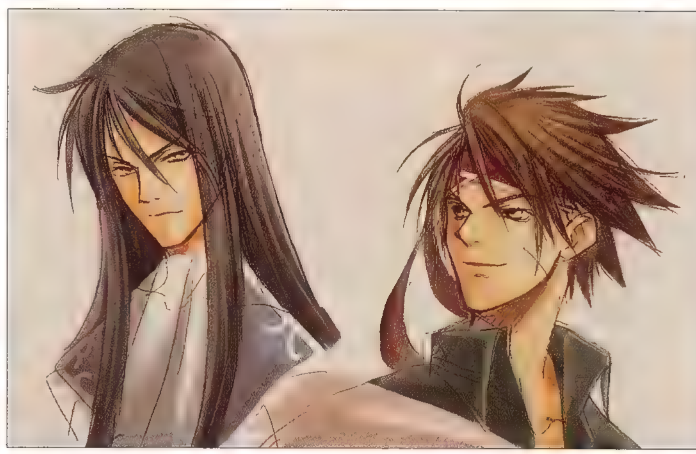
イースⅥ イメージイラスト(ポストカード用)

海賊船トレス＝マリス号の甲板で元気な姿を見せるテラ。ポストカードなどに使われたイラストで、とにかく健康的な笑顔のテラが魅力的だ。『イースⅤ』の頃はまだまだ女の子といった感じだったが、わずか数年でここまで女性らしく成長したことになる。



イースⅥ イメージイラスト(書籍「イース大全集」表紙用)

田上俊介氏によるイラストで、『Ⅰ』から『Ⅵ』までの『イース』シリーズをまとめた書籍「イース大全集」(アスキー・メディアワークス)の表紙を飾ったもの。主人公であるアドルのバストアップとなる。



イースⅥ イメージイラスト

エルンストとガッシュが揃って描かれているラフスケッチ。性格はかなり違う2人だが、兄弟だけあって鋭い目つきや切れ長の顔など、身体的に似ている点も見受けられる。ゲーム中では悲しいすれ違いが続いてしまった2人だけに、こういったイラストの中とはいえ、兄弟が揃ったツーショットは嬉しいものだ。



イースⅥ イメージイラスト

砂浜に集まるレダ族の子供達のイラスト。レダ族はカナン諸島に住む長い耳と尾を持つ亜人で、魔法ガラスのエメラスを加工する技術は彼らのなかでのみ伝承されているという。巫女であるオルハの妹であるイーシャを中心に、みんな仲よく遊んでいるようだ。



イースⅥ イメージイラスト

左手に笛を持ち、右手には鳥のような形をした光をまとわせるオルハ。有翼人のアルマから力を授かった巫女の末裔で、現在のレダ族の集落の巫女を務める彼女らしい、神秘的な雰囲気を備えたイラストだ。



イースⅥ イメージイラスト（マニュアル用）

アドルとドギに声をかけてくる、不審な海賊風の男。ゲーム中には収録されていない、マニュアルや公式ホームページなどに掲載されたプレストーリー用のイラストで、アドルがカナン諸島に漂着するまでの経緯が描かれている。



イースⅥ イメージイラスト（マニュアル用）

船の甲板ではにかむテラ。アドルに刺激されたのか、もっと広い世界を見たくなり、母や兄と別れて父の海賊船に乗り込んだという。父は「隻眼のラドック」として有名な海賊だけに懸賞金が賭けられており、ロムン兵などに追われていたのだった。



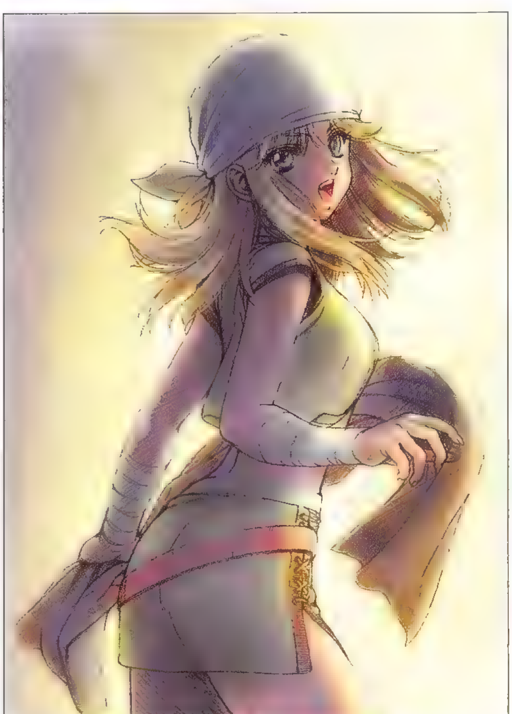
イースⅥ イメージイラスト（マニュアル用）

アドル達に「世界の果てを見に行かないか」と誘う、隻眼の海賊のラドック。そこへ大量のロムン兵がやってきて、ラドック達を捕まえようとする。アドル達もその騒動に巻き込まれ、ショールをかぶったテラと一緒に逃げることになる。



イースⅥ イメージイラスト（マニュアル用）

ラドックが言う「世界の果て」とは、禁忌として知られる「カナンの大渦」のことだった。これまで、多くの船が挑んでは沈没していった魔の海域の先にある新天地を目指して、アドル達はラドックに協力することを決める。



イースⅥ イメージイラスト（マニュアル用）

ショールをかぶっていた人物は、アドルが3年前の「イースⅤ」の冒険で知り合った盗賊の少女のテラ。以前よりぐっと大人らしく成長している。彼女は自分の父であるラドックが船長を務める、トレス＝マリス号という海賊船に乗って旅をしていた。



イースⅥ イメージイラスト（マニュアル用）

ロムン艦隊の来襲を知らせるテラ。すでにカナンの大渦までたどり着き、渦を突破するための安定した流れを探していたトレス＝マリス号に、複数のロムン帝国の戦艦が襲いかかる。激しい砲撃のなか、ラドックは必死に逃げようとする。



イースVI イメージイラスト(マニュアル用)
ロムン艦隊の砲撃がトレス=マリス号の後部甲板を吹き飛ばし、海へと投げ出されそうになるテラ。アドルはとっさに手を伸ばして、彼女を救うことに成功する。なんとかテラを甲板へと引き上げたアドルだったが……。



イースVI イメージイラスト(マニュアル用)
渾身の力でテラを甲板へと引き上げたものの、ロムン艦隊から逃げるために激しく動いていた船体が大きく傾き、今度はアドルが海へと投げ出されてしまう。テラが助ける時間もなく、アドルの姿は波へと飲まれていった。



イースVI イメージイラスト(マニュアル用)
ロムン艦隊を指揮する船中で、何か言葉をかわすアガレス提督と、その副官であるエルンスト。なぜ彼らが、辺境の魔の海域であるカナンの大渦まで大艦隊を率いてやってきたのか、その理由は謎に包まれている。



イースVI イメージイラスト(マニュアル用)
海の底へと消えていったアドルを見て泣き叫ぶテラ。海へと投げ出されたアドルは、運よく大渦の中にあるカナン諸島に漂着して、オルハ達に助けられることに。こうして、「イースVI」の物語が始まる。



イースVI イメージイラスト(マニュアル用)
上官であるアガレスに悟られぬよう、隠れて不適な笑みを浮かべるエルンスト。ロムン帝国に力を貸す彼の真の目的は、物語の後半に明かされていくことになる。



イース7 イメージイラスト

エナミカツミ氏によるメインビジュアルで、パッケージや広告などで使われた。プレイヤーが操作できるメインキャラに加えて、物語の中心人物であるティアやサイアスなど、総勢9人ものキャラクターが描かれた賑やかなイラストとなっている。なお、イラストの上部に描かれている5匹の竜は、本作に登場する「アルタゴの五大竜」をイメージしたもの。



イース・オリジン イメージイラスト

ダームの塔をバックにしたキービジュアルで、主にユニカに関連するキャラクターが描かれたもの。いつも前向きでめげない、元気なユニカの魅力が感じられるイラストとなっている。これからダームの塔の調査に向かうところのようで、神殿騎士団のロイや魔道師のカデナ、ミュシャ、リコ＝ジェンマといった人々が描かれている。執筆者は田上俊介氏。



イース・オリジン イメージイラスト

女神の力によって、地上から飛び立つイース王国。「イース・オリジン」はアドルが活躍する時代の約700年前が舞台となっており、さまざまな裏設定や歴史に隠されていたエピソードが明かされる作りとなっている。空中のイース王国から姿を消したフィーナとレアを捜すため、12人の捜索隊が地上へ向かい、ダームの塔に挑むという物語が展開していく。



イース・オリジン イメージイラスト

従来の作品でも重要な役割を果たした黒真珠のイメージイラスト。従来の作品では、この黒真珠の力で魔法金属のクレリアが作られ、同時に黒真珠に宿った悪意がイース王国を混乱に陥れた伝説などが語られていたが、本作ではそれを補完するエピソードが語られることになる。なお、SFC版「イースⅣ」でも、有翼人のエルディールが黒真珠の力を得ようとしていた。



英雄伝説(新英雄伝説) イメージイラスト

「イセルハーサ」シリーズとも呼ばれる「英雄伝説」が、「新英雄伝説」と改題されて発売された際のメインビジュアル。主人公であるセリオスを筆頭にパーティに加わるメインキャラクターが描かれており、その後ろにはセリオスに懐いて力を貸す白いドラゴンの姿も描かれてる。ローやソニアが持つ杖など、武器についてもしっかりとデザインされている。



英雄伝説Ⅱ イメージイラスト

高田明美氏によるイラストで、広告やパッケージなどで使われたメインビジュアル。移植の際などにも、このイラストが使わることが多かった。前作の主人公セリオスの息子で、本作の主人公であるアトラス王子を筆頭に、主要キャラクターのフローラやランドー、シンディが描かれている。よく見ると、雲の中に不吉な魔物のような顔が浮かび上がっている。



白き魔女 イメージイラスト

『英雄伝説Ⅲ』として発表された『白き魔女』のメインビジュアル。オリジナル版となるPC-9801版の頃に使われていたもので、巡礼の旅をしているジュリオとクリスの野営の風景が描かれている。そこには白き魔女の姿も描かれており、旅の途中で寝つく前に、ジュリオ達が白き魔女についてアレコレおしゃべりしているシーンが目に浮かぶようだ。



白き魔女 イメージイラスト

こちらもPC-9801版が発売された1994年頃に使われていたイメージイラスト。ジュリオとクリスを中心に、いつもドタバタしている盗賊コンビのシャーラとグース、借金だらけのトラブルメーカーのハックおじさんなど、ちょっとクセが強めのキャラクター達が描き添えられている。女の子のクリスにリードされているジュリオの表情に、2人の関係性がよく表れている。



白き魔女 イメージイラスト

少し大人びたタッチのジュリオとクリスが描かれたイラストとなっており、パッケージなどで使われたもの。うっそうと木がしげる森の中で、泉を見つけてひと休みといったところだろうか。靴を脱ぎ、裸足を水につけているクリスはなかなか気持ちよさそう。一方のジュリオは遠くを見ているようだ。イラストの執筆者は鶴田謙二氏。



白き魔女(Windows版) イメージイラスト

1999年にWindows用としてリニューアルされた際のメインビジュアル。巡礼の旅の後半をイメージしているのか、ジュリオとクリスの表情は少ししっかりしたもので、その背景には白き魔女やレバスなど、物語後半の重要人物が描かれている。ちなみにクリスが持つ杖は、かつて白き魔女が持っていたものと同一という設定なので、同じデザインで少し補強されたものとなっている。



白き魔女(Windows版) イメージイラスト

Windows版のイメージイラストで、おなじみのジュリオとクリスのコンビのほか、ローディとアルフレッドが描かれている。パーティメンバー的に考えると、第2章の港町ボルトにおける大海獣ガルガとの決戦あたりのタイミングなのかもしれない。剣士系の男性キャラクーが揃った、なかなか心強いパーティだ。



朱紅い雫(旧) イメージイラスト

のちの「朱紅い雫(新)」とはシナリオもシステムも異なるPC-9801版「朱紅い雫(旧)」のメインビジュアルとして使われたもの。赤い夕焼けのなか、メインキャラクター達が馬車で移動している。この「朱紅い雫」は「英雄伝説Ⅳ」として発表されたもので、「白き魔女」と同じ世界の別の国が舞台。のちに「ガガーブトリロジー」というシリーズで呼ばれることになる。



朱紅い雫(旧) イメージイラスト

主人公のアヴィンと、その妹のアイメルが描かれたイラスト。この兄妹は本作の中心となる重要なキャラクターだが、『朱紅い雫(旧)』では早い段階でアイメルが命を失ってしまう展開となっていた。だが、新たに作られた『朱紅い雫(新)』ではアイメルにさまざまな設定が加わり、さらに物語の核心にかかわる重要キャラクターとなった。



朱紅い雫(旧) イメージイラスト

とにかくたくさんのキャラクターが描かれた、密度が濃い集合イラスト。ちなみに本作はクエストクリア型のRPGで、ここに描かれたほぼすべてのキャラクターを、かなり自由にパーティ内で入れ替えることができた。



朱紅い雫(旧) イメージイラスト

主人公のアヴィンと、最初は彼の命を狙う暗殺者として登場し、のちに和解するヒロインのルティスが中心に描かれている。左側に描かれたアヴィンの妹のアイメルと、無二の親友であるマイルはモノトーンで描かれており、2人の悲しい結末を連想させる。右側にはパーティメンバーであるガウェイン、ダグラス、ミッシェルが描かれている。



朱紅い雫(旧) イメージイラスト

アヴィン、マイル、ミューズ、マーティ、アルチェムの5人が描かれたイラストで、少しのんびりした印象を受ける一枚。マイルが広げた地図を見ながら少し休憩中といった感じで、マーティも腰をおろして本を読んでいる。少し離れた位置でムチを腰につけて立っているミューズは、見張りをしているのかもしれない。



朱紅い雫（旧）イメージイラスト

白い帽子をかぶったトーマスと赤いバンダナを巻いたミッシェルのツーショット。「朱紅い雫」で出会った2人はたちまち意気投合して、続編となる「海の檻歌」でも息の合った名コンビぶりを見せてくれる。彼らが乗っている船は、トーマスが船長を務め、「海の白鷲」の異名を持つ高速船のプラネトス号だと思われる。



朱紅い雫(新) イメージイラスト

2000年にWindows用に作られ、『朱紅い雫(旧)』とはシナリオもシステムも違った『朱紅い雫(新)』のメインビジュアル。おそらく物語序盤の旅立ちのイメージで描かれたもので、決意を秘めた表情のアヴィンとマイルのほか、暗殺者としての冷たい表情を見せるルティス、憂いに満ちたアイメルが描かれている。そしてその背後には、暗い復讐心を持つマドラムの姿が見える。



朱紅い雫（新） イメージイラスト

威圧的な表情を見せるルティスのイメージイラスト。手には投げナイフを持っており、暗殺者としての一面がクローズアップされたイラストとなっている。目つきこそ鋭いものの、その表情に暗さはないので、すでにアヴィンと出会ったあとで、何かを守るための強さを知っているルティスとして描かれているのかもしれない。



海の檻歌 イメージイラスト

「英雄伝説V」として発表され、「英雄伝説Ⅲ」から始まった「ガガーブトリロジー」の完結作となった「海の檻歌」のイラスト。主人公は旅回りの演奏家という設定で、フォルトとマクベインが楽器を携えたイラストとなっている。ちなみに、足もとにいる犬はマクベインの相棒のジャンで、その頭に乗るのはトビネズミのリック。この2匹もパーティメンバーとして活躍する。



海の檻歌 イメージイラスト

作品の重要なキーワードである「水底のメロディー」をイメージしたようなイラストで、青を基調にした透明感のあるイラストに仕上がっている。左側で歌う女性は不思議な歌の力を持つアリアで、右側に描かれている男性は祖国を敵に回してまで彼女を守ろうと戦うバルマン。上側に書かれたシルエットは、作中の有名な音楽家であるレオーネ・フレデリック・リヒターだと思われる。



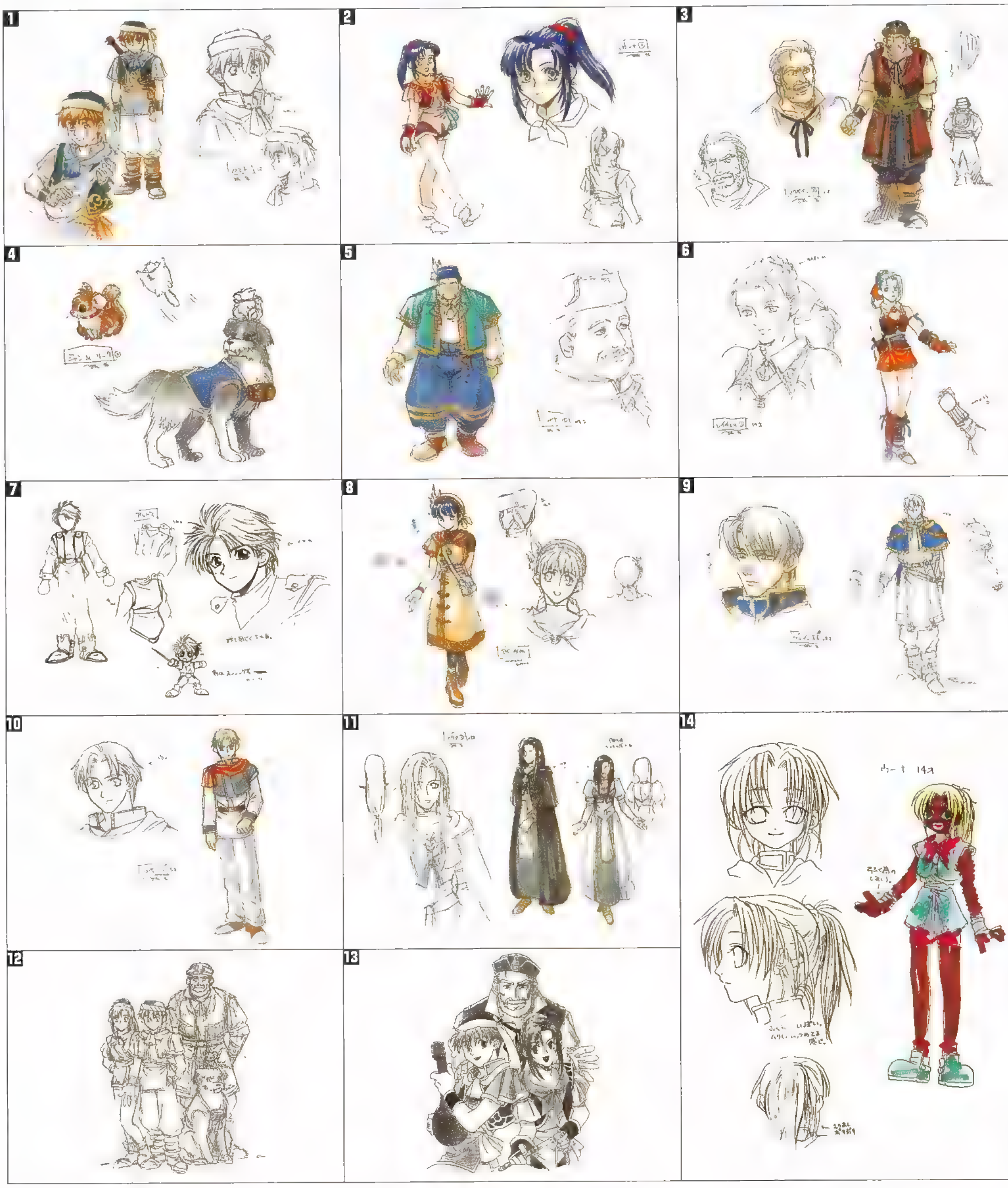
海の檻歌 イメージイラスト

川元利浩氏によるアニメ調のイメージイラストで、パッケージやポスターなどにも使用された。水中のような場所を背景に、パーティメンバーとなる主要キャラクター達が描かれている。主人公とヒロインであるフォルトとウーナが大きく描かれており、恋するような表情のかわいいウーナが目を引くイラストになっている。

EXTRA GALLERY

『海の檻歌』の幻のキャラクターデザイン案

RPGのキャラクターデザインは何度もブラッシュアップされることが多く、作品によっては初期のデザインと最終的なデザインが大きく異なる場合もある。ここで紹介する『海の檻歌』もそういったケースにあたり、キャラクターによっては完全に別人のように見えてしまうほど、デザインの変遷が激しい。あくまで初期における幻のキャラクターデザインとして楽しんでみてほしい。基本的にはラフスケッチのレベルで、線画として描かれているものが多いが、イラストによってはテスト的に簡単な彩色がされたものもある。明らかに違和感のある色が使われている場合もあるが、デザイン作業を進めるなかでは、あらゆる可能性を試してみるケースがあるのだろう。



1 帽子をかぶった茶髪のフォルト。かなり幼いイメージとなっている。
2 髪が青くて、お姉さんのような印象を受けるウーナの初期デザイン。
3 比較的、決定稿にも近いマクベイン。だが、ちょっぴり怖そうだ。
4 リックはあまり変わらないが、犬のジャンの毛並みはかなり違う。
5 でっぷりしているシャオの特徴は、初期から変わらなかったようだ。
6 レイチェルの初期案。髪の色や服の色は早い段階で固まっていたらしい。
7 「姉と同じくたれ目」と書かれたアルトス。少し活発そうに見える。
8 細かい部分は異なるが、アイーダのデザインも決定稿に近い。
9 デュマン王子と書かれた人物。デュオールの初期案だろうか？
10 ゲーム中よりも年齢が高く感じる、シュベールの初期デザイン。
11 アリアのデザイン案で、マントを外した姿もデザインされている。
12 マクベイン一座のラフスケッチ。デザインが違うので、少し違和感がある。
13 こちらも初期案のマクベイン一座。ウーナの年齢が高めに感じる。
14 参考用に彩色されたガングロのウーナ。色使いは何パターンも試されている。



空の軌跡FC イメージイラスト

椎名優氏が描くイラストで、広告やパッケージなど、多くの場面で使われた『空の軌跡FC』のメインイラストとなる。両手を広げるエステルと、その横に腰を下ろすヨシュアの2人が描かれたもので、その周りをたくさんの白い鳥が飛んでいる。背景には導力器らしい機械仕掛けの歯車のようなものが浮かんでいる。



空の軌跡FC イメージイラスト

のちに「空の軌跡the 3rd」が発売された頃に描かれたイラストで、HACCAN氏によるもの。リニューアル発売される際の新パッケージに、このイラストが使用された。エステルの実家付近にあるロレントの街の時計台の前での集合イラストで、パーティメンバーとなるキャラクターの大半が描かれている。空を飛んでいる飛行船はアルセイユだと思われる。



空の軌跡FC イメージイラスト(ポストカード用)

ポストカードに使われたイラストで、赤く夕焼けに染まった木陰にいるエステルとヨシュアが描かれている。ゲーム中のイベント同様、ヨシュアが演奏するハーモニカの音にエステルは聴き入っているようだ。なお、このイラストでもアルセイユらしき飛行船が飛んでいる。



空の軌跡FC イメージイラスト

雪が降る冬の日を描いたイメージイラストで、ハーモニカを持つエステルがヨシュアを思い浮かべている。「FC」のエンディング後となり、エステルがヨシュアを捜す決意を固めたあとだと思われる。ゲーム中では見られない、厚着のエステルにも注目してほしい。



空の軌跡FC イメージイラスト

ゲーム序盤での情報収集のシーンを描いたもので、エステルとヨシュアが新聞記者のナイアルから話を聞いている場面。ゲーム中と同様に、ボースの酒場でナイアルを見つけ出したようだ。ちょっと面倒くさそうなナイアルの表情が、実に彼らしい。



空の軌跡FC イメージイラスト

十数年前のブライト一家の記念写真。まだエステルの母のレナが存命しており、ヨシュアがカシウスの養子となる前の写真で、エステルがかなり幼いときのもの。レナはゲーム開始時にはすでに命を落としているため、その姿を見ることができる数少ないイラストの1つとなる。



空の軌跡FC イメージイラスト

マーシア孤児院での日常のひと幕を描いたイラストで、洗濯物を運ぶクローゼの前で、男の子のクラムと女の子のマリィがケンカをしている。どうやらクラムが、マリィのお気に入りの人形を奪ってしまったようだ。よくある光景のようで、院長のテレサは仕方なさそうに微笑んでいる。



空の軌跡FC イメージイラスト（年賀メール用）

年賀メール用に描かれたイラストで、羽子板を持つ振袖姿のエステルとヨシュアが描かれている。ヨシュアは女装しているので、この場合はセシリア姫と呼んであげるべきなのかもしれない（笑）。



空の軌跡FC イメージイラスト

シェラザードに大酒対決を挑んで、あっさりと返り討ちにあってしまったオリビエの姿。ゲーム中でも有名なエピソードをイラスト化したもので、まるでシェラザードの叱責の声が聞こえてくるようだ。ちなみにゲームでは、さらにアイナを加えた3人で酒を飲み、またオリビエが大敗を喫する場面もある。こちらもシェラザード達のお酒にまつわる有名なエピソードだ。



空の軌跡SC イメージイラスト

棍を構えるエステルを中心に、そのパートナーであるヨシュアと宿敵である剣帝レオンハルトが描かれたイラストで、何かを象徴するように白い鳥の羽根が舞っている。ヨシュアの瞳はかなり冷たい印象で、暗殺者である漆黒の牙として描かれているようだ。パッケージや広告に使われたメインイラストで、椎名優氏が執筆したもの。



空の軌跡SC イメージイラスト(雑誌「ログイン」表紙用)

夕焼けか朝焼けのような光を浴びながら、草原に立つエステルとヨシュア、そして飛行船のアルセイユが描かれている。ヨシュアの肩には「身喰らう蛇(ウロボロス)」の紋章が浮かんでいるが、その表情は比較的穏やかなものとなっている。PCゲーム雑誌「ログイン2006年4月号」(エンターブレイン)の表紙を飾ったイメージイラスト。



空の軌跡SC イメージイラスト

HACCAN氏によるイラストで、「空の軌跡the 3rd」が発売された頃に描かれたもの。このイラストを新たなパッケージとして、リニューアル版が発売された。ヨシュアとレオンハルトを中心に、メインキャラクターであるエステル達が一堂に会するイラストとなっている。バックには、「身喰らう蛇」の赤い戦艦グロリアスと、古代遺跡である浮遊都市のリベル=アークの姿が見える。



空の軌跡SC イメージイラスト

エステルとヨシュアのツーショットとなるイラストだが、お互いの視線はずれており、ゲーム中における2人のすれ違いを連想させるようだ。口もとを布で覆い隠したヨシュアは、冷たく無表情に描かれており、冷酷な漆黒の牙として描写されている。



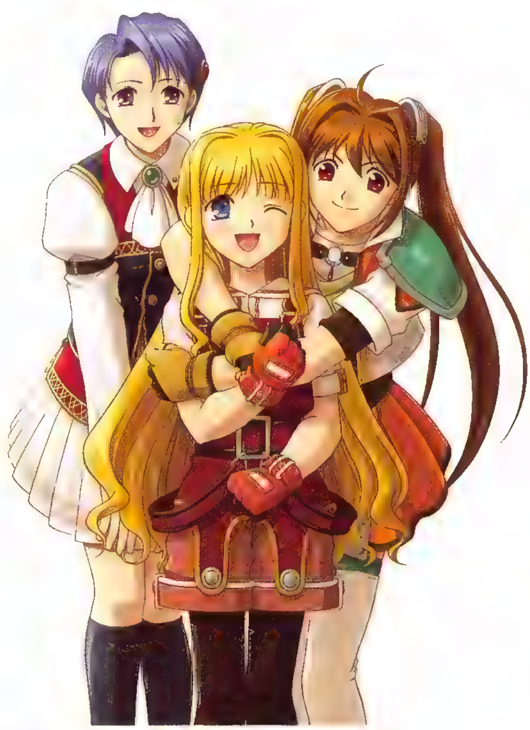
空の軌跡SC イメージイラスト

木陰で休むエステルとアネラス。ゲーム序盤のル=ロックル訓練場での厳しい訓練時代の一場面だと思われる。2人ともかなりくつろぎきっている様子で、アネラスは武器の剣を置いて、エステルの棍の先のあたりを飛んでいる蝶を見つめている。



空の軌跡SC イメージイラスト

リベール王国とエレボニア帝国との百日戦役のきっかけとなった、「ハーメルの悲劇」と呼ばれる事件と因縁深い3人が描かれたもの。ヨシュアの姉である、レオンハルトの恋人であったカリンは、この事件によって命を落としてしまった。



空の軌跡SC イメージイラスト

後ろからティータを抱きしめるエステルと、それを見つめるクローゼの3人組が描かれたもの。ティータはゴーグル付きの帽子をかぶっていることが多く、ゲーム中でそれを外すのは寝る前のパジャマ姿のときぐらい。私服で帽子を脱いだイラストは珍しい部類だ。



空の軌跡SC イメージイラスト

公式ホームページでの壁紙やグッズ用に使われたイメージイラストで、海水浴をイメージしたもの。これから泳ごうとする場面となっており、クローゼを追うようにシロハヤブサのジークも飛んできている。エステルはオレンジ、クローゼは水色、シェラザードは薄紫色、ティータは薄桃色と、女性キャラクター達の水着姿が披露された、なかなか嬉しいイラストとなっている。



空の軌跡SC イメージイラスト

ブライト一家のお正月というか、寝正月をイメージしたようなイラスト。コタツはゲーム中には存在しないが、もしあったら、この光景が現実のものとなった可能性は高いだろう。コタツの間からのぞく、ポム人形がなんともかわいい。



空の軌跡SC イメージイラスト

バレンタインデーでモテモテのヨシュアだが、誰のチョコから食べるべきか困っているようにも見える。エステルのチョコにはヨシュアの似顔絵がデコレートされており、名前の横にはかわいいハートマークまでついている。



空の軌跡SC イメージイラスト

線香花火を楽しむアガットとティータ。アガットにしては珍しく優しい微笑みを浮かべており、まるで本当の兄妹のように楽しそうな雰囲気が感じられる。真夏の夜のちょっとした花火遊びが描かれており、右側にはスイカが並べられている。



空の軌跡SC イメージイラスト

ちょっと大人びた感じで描かれたオリビエとシェラザード。シリーズのなかでもボケとツッコミのキレがいい名コンビだが、こういった正装姿でのイラストは非常に珍しい。窓の外の雪を見ながら、ワインで乾杯している。



空の軌跡SC イメージイラスト

機械いじりが好きな天才少女のティータが、スパナを片手に戦術オーブメントらしきものを修理している最中のようだ。そんな彼女の休憩場面を描いたようなイメージイラストで、グッズなどにも使用された。ちなみに彼女の後ろにあるペンギンの人形は、かつてティータがカルデア鍾乳洞でゼムリア苔を手に入れるために戦ったオウサマペングーの可能性が高い。



空の軌跡SC イメージイラスト(PSP版ショップ特典用)

PSP版『空の軌跡SC』のショップ特典グッズ用に使われたイラストで、エステルとヨシュアの幸せそうなツーショットが描かれたもの。2人とも気持ちいいほどの笑顔を浮かべており、ゲーム終盤でラブラブになったあとの関係を描いているようだ。



空の軌跡SC イメージイラスト(PSP版ショップ特典用)

名コンビであるシェラザードとオリビエの組み合わせ。シェラザードはタロットカード、オリビエは真っ赤なバラを手にして微笑している。あまり色気がありそうな話は聞かない2人だが、こうやって2人が背中を持たれ合わせる日は来るのだろうか?



空の軌跡SC イメージイラスト(PSP版ショップ特典用)

かなり年齢が離れているが、まるで兄妹のような強い絆で結ばれたアガットとティータが描かれたイラスト。ティータはとても活発で元気そうに描かれていて、アガットはそれを保護者のように優しく見つめているようなイメージだ。



空の軌跡SC イメージイラスト(PSP版ショップ特典用)

ジェニス王立学園の女学生であるクローゼと、リベール王国の第一位王位継承者であるクローディア姫という2つの姿が一緒に描かれたイラスト。もちろんどちらも本当のクローゼだが、ゲーム中ではそのことを彼女が思い悩む場面も描かれた。



空の軌跡SC イメージイラスト(PSP版ショップ特典用)

秘密結社「身喰らう蛇」のなかでも地位が高い「執行者」のポジションにあたる2人を描いたもの。執行者No.Ⅱである剣帝ことレオンハルトと、執行者No.ⅩⅤで殲滅天使の異名を持つ少女のレンが描かれており、どちらもファンから絶大な支持を受ける人気キャラクターだ。

EXTRA GALLERY

『空の軌跡FC&SC』のSDキャラクターギャラリー

ここではマニュアルなどで使用された、エステルやヨシュア達のSDキャラクターイラストを紹介しよう。普段の等身が高いイラストとはまた違う、かわいらしさが全面に出たものとなっているので、ぜひじっくりと堪能してほしい。なお、『空の軌跡the 3rd』のSDキャラクターはP.128、『零の軌跡』のSDキャラクターはP.131に掲載している。

空の軌跡FC



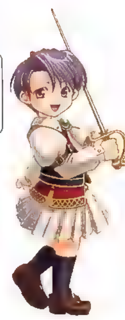
エステル



ヨシュア



シェラザード



クローゼ



アガット



ティータ



ジン



オリビエ

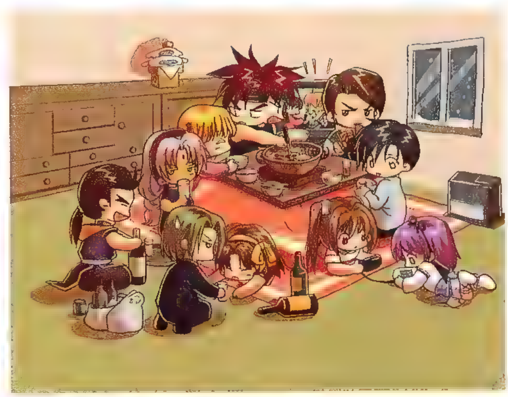


全員集合

空の軌跡SC



⬆おひな様をモチーフにしたイラストで、ケビンにちょっかいを出されて怒るヨシュアや、カシウスに酒をすすめられて困るリシャールなど、細かい部分まで描かれている。



⬅賑やかな正月を描いたもの。鍋奉行に徹するアガットや、ゲームで真剣に対戦するレンとエステルなどがキュートだ。



⬅「身喰らう蛇」でのカルタ大会。割烹着姿のワイスマン達が意外と似合っている。



⬅ちょっとシュールなリシャールの挙動。古臭いポスターを自分好みに張り替えて、ユリアを怒らせてしまった。



空の軌跡the 3rd イメージイラスト

　本作の主人公であるケビンとリースを主体に、重要なキャラクターを配置したイラスト。これまでの主人公であるエステルとヨシュアは当然として、リシャールとレンが描かれているのは意味深いものを感じる。実際、ゲーム中では彼らの重要なイベントが用意されている。広告だけでなくパッケージにも使われたメインのイラストで、執筆者はHACCAN氏。



空の軌跡the 3rd イメージイラスト

ケビンとリース、そしてリースの姉であるルフィナが描かれたイメージイラスト。この3人はみな星杯騎士団の騎士であると同時に、ともに暮らす家族のような存在だった。ルフィナの前で光るレクルスの方石など、さまざまなギミックが描かれたイラストとなっており、「空の軌跡the 3rd」のクリア後に見直すと、さまざまな発見があるはずだ。



空の軌跡the 3rd イメージイラスト

夏祭りをイメージしたようなイラストで、公式ホームページの壁紙などとして使われたもの。とにかく大食いで食べることが幸せというリースらしさが前面に出ており、ケビンのサイフはもうすっからかん。思わずため息がもれてしまっている。リシャールがりんごあめやチョコバナナを売っているのは意外な感じだが、ジンがイカ焼を売っている姿は違和感がなさすぎる。



空の軌跡the 3rd イメージイラスト

エステル達の夏休みを描いたイメージイラストで、大きな虫捕り網を持ったエステルが、巨大なカブト虫を追いかけている。一方、ヨシュアは木陰でハーモニカを吹きながら涼んでいるようだ。ピクニック中らしく、おにぎりやお茶も用意されている。



空の軌跡the 3rd イメージイラスト(サウンドトラック用)

ファルコム通販での予約特典として用意された、ミニサウンドトラックのジャケットに使われたイラスト。猫に野菜が入ったハンバーガーのようなものをあげるリースと、その後ろに座るケビンが描かれている。街を出発する前のちょっとしたひと時のようだ。



空の軌跡the 3rd イメージイラスト

ヨシュアとエステルのツーショット。前作ですでに恋人関係となっている2人なので、その表情はとても優しく、明るいものとなっている。特にヨシュアの微笑は、これまでにないほどの優しさを感じさせるものだ。太陽の逆光を受けてまぶしいイメージのイラストとなっているが、それがまたエステルの笑顔の魅力を増しているようにも感じる。



空の軌跡the 3rd イメージイラスト

いつもスクープを追い求めるリベール通信社の凸凹コンビである、ナイアルとドロシーの出会いを描いたひとコマ。天然な性格ながらカメラの腕はピカイチのドロシーは、まだ通信社に入っておらず、この王都グランセルでナイアルと出会ったことがきっかけでカメラマンとなった。ゲーム中でも描かれたエピソードをイラスト化したもので、ナイアルのとても驚いた表情が印象的だ。



空の軌跡the 3rd イメージイラスト

草原らしき場所にある岩に腰かけて、穏やかな表情を浮かべるケビンとリース。ゲーム序盤のようなギスギスした関係ではなく、お互いを強く信頼するような雰囲気となっているため、エンディング後の2人を描いているようだ。背景となる空には、飛行船が残したものか、細長い雲か煙のようなものが描かれている。



空の軌跡the 3rd イメージイラスト

クローゼとジョゼットが仲よく料理をしており、それをドアの陰からエステルがのぞいている。クローゼが作っているのはサラダで、ジョゼットが作っているのは、テーブルに置かれた材料を見たところではカレーのようだ。がんばって作った手料理を食べさせる相手とは、果たして？　やはり、ヨシュアなのではないだろうか。



空の軌跡the 3rd イメージイラスト

ケガをしたアガットに包帯を巻くティータ。どちらも笑顔を浮かべているだけに、深刻な大ケガではなく、特訓中などにできた軽い傷なのだろう。屋内の2人がとてもほんわかとしたムードを作り上げている一方、それを窓の外からのぞいているティータの母のエリカは悪鬼の形相に！　祖父のラッセル博士と父親のダンは、優しく見守っている。



空の軌跡the 3rd イメージイラスト

人気がない廃墟のような場所に剣を置いて、1人でたそがれる剣帝レオンハルト。その背後には、カリンの霊らしき存在が描かれている。笑いとも悲しみともとれる複雑な表情を浮かべるレオンハルトは、どんなことを考えているのだろうか。もしかするとここは、レオンハルトの故郷であり、カリンが命を失ったハーメルの村なのかもしれない。

『空の軌跡the 3rd』のSDキャラクターギャラリー

ここでは『空の軌跡the 3rd』のSDキャラクターイラストを紹介する。シリーズ中でパーティメンバーとなる人数が最も多い作品だけに、SDキャラクターの人数も非常に多い。キャラクターによっては複数のバージョンがあり、ヨシュアの1は『the 3rd』の衣装で、2は『SC』の衣装、3は『SC』の衣装で肩に「身喰らう蛇」の紋章が浮かび、目がうつろなバージョンという違いがある。ジョゼットの1と2は、頭にかぶったバイザーの有無が違いだ。なお、『空の軌跡FC＆SC』のSDキャラクターはP.121、『零の軌跡』のSDキャラクターはP.131に掲載している。


エステル


ヨシュア1


ヨシュア2


ヨシュア3


シェラザード


クローゼ


オリビエ


アネラス



ジョゼット1


ジョゼット2


ケビン


リース

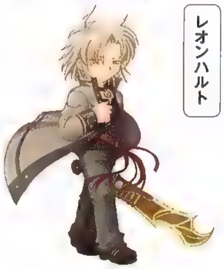

ユリア


ミュラー

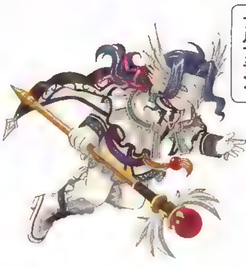

リシャール


ワイスマン


カンパネルラ


レオンハルト


ルシオラ


ブルブラン


ヴァルター


レン



零の軌跡 イメージイラスト

『空の軌跡』シリーズに続く『軌跡』シリーズ最新作として発売された『零の軌跡』のイラストで、エナミカツミ氏によるもの。主人公であるロイドを筆頭としたクロスベル警察の特務支援課のメンバーが描かれており、パッケージにも使われたメインイラストとなる。バックには、「魔都」とも呼ばれるほど急速に都会化したクロスベルを象徴するような高層ビルが描かれている。



零の軌跡 イメージイラスト（雑誌「電撃PlayStation」表紙用）

エナミカツミ氏による特務支援課の4人を描いたイラストで、雑誌「電撃PlayStation Vol.479」（アスキー・メディアワークス）の表紙を飾ったもの。ロイドはトンファー、エリィは導力銃、ティオは魔導杖、ランディはスタンハルバードと、それぞれ愛用の武器を手にしている。背景には、ゲーム中に登場する特務支援課が入った雑居ビルが描かれている。

EXTRA GALLERY

『零の軌跡』のSDキャラクターギャラリー

『軌跡』シリーズはマニュアルなどにSDキャラクターが描かれていることが多く、『零の軌跡』もほとんどの主要キャラクターについてSDキャラクターが用意されている。通常の頭身のイラストに比べると、表情やポーズがオーバーに描写されることが多いので、それだけキャラクターの個性が際立つことがある。とことんやる気がなさそうなセルゲイや、口もとに指を当てるお姉さんポーズがかわいいセシルなどに注目してほしい。なお、『空の軌跡FC&SC』のSDキャラクターはP.121、『空の軌跡the 3rd』のSDキャラクターはP.128に掲載している。





碧の軌跡 イメージイラスト

謎の少女であるキーアをバックに、ロイドやエリィといった特務支援課のメンバーと、凄腕の遊撃士であるアリオスや東方の暗殺者である銀など、本作でパーティメンバーとなることが予測される主要キャラクターが描かれている。エナミカツミ氏によるイラストで、広告のほか、パッケージとしても使用されているメインイラスト。



碧の軌跡 イメージイラスト

正式なタイトル発表直後に公開されたイメージイラストで、4人の特務支援課のメンバーのほか、クロスベル警備隊の女性警備隊員であるノエルと、ラスタメンツという不良グループを率いるワジが描かれていることで、多くの憶測を呼んだ。その後、ノエルとワジが本作のメインキャラクターとして扱われて、パーティメンバーとなることが発表された。



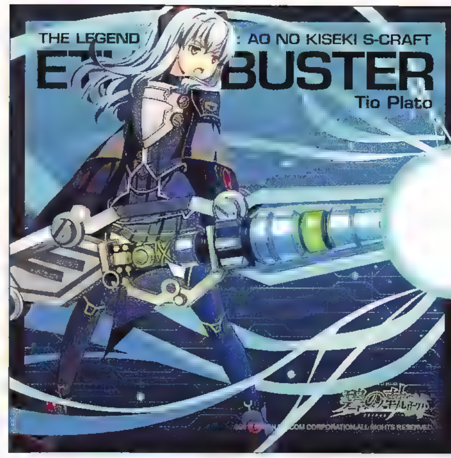
碧の軌跡 イメージイラスト

特務支援課がある雑居ビルの入口付近で撮影された記念写真風のイラスト。特務支援課の4人とその上司のセルゲイ、キーア、なぜか特務支援課にいつく狼のツァイトが描かれている。ロイドは腰に手を当て、ランディは親指を上げるなど、それぞれ思い思いにポーズをとっている。特にキーアとティオが手をつなぎ、それぞれピースサインを出しているのがかわいすぎる。



碧の軌跡 イメージイラスト（ショップ特典用）

ショップ特典として用意されたミニサントラのジャケット用イラストで、ロイドがSクラフトのタイガーチャージを使っている場面を描いたもの。トンファーを何度も打ちつけ、攻撃が複数回ヒットする強力な技だ。



碧の軌跡 イメージイラスト（ショップ特典用）

エーテルを利用した光線を打ち出し、直線上の敵を貫通して攻撃できるSクラフトのエーテルバスターを使うティオが描かれたもの。杖を銃型のガンナーモードへと変形させて放つ、強力な一撃だ。



碧の軌跡 イメージイラスト（ショップ特典用）

ピンク色をバックにしたエリィのイラスト。広範囲にわたってHPや戦闘不能状態を含めた状態異常を回復できるという心強いSクラフトのオーラレインを使っている場面で、ゲーム中と似たエフェクトが描かれている。



碧の軌跡 イメージイラスト（ショップ特典用）

2丁のサブマシンガンを同時に操るノエルのイラスト。グレネードや電磁ネットといった特殊な攻撃も得意とするが、ここでは広い範囲を同時に攻撃できるSクラフトのブラストストームを使う姿が描かれている。



碧の軌跡 イメージイラスト（ショップ特典用）

キーアとセルゲイがセットで描かれたもの。キーアが全力でセルゲイにぶつかろうとしており、上部の文字には「S-CRAFT？」と疑問符がつけられたうえで、「キーアタックル」と名づけられている。



碧の軌跡 イメージイラスト（ショップ特典用）

単体の相手に素早く何度も攻撃する、SクラフトのデッドリーヘヴンをPっているワジが描かれたもの。素手での格闘術を得意とするワジらしい攻撃で、ここでは鋭い蹴りのシーンが描かれている。



碧の軌跡 イメージイラスト(ショップ特典用)

『零の軌跡』では主に仮面をつけ、敵として対峙することが多かった暗殺者の銀の素顔が描かれたイラスト。大剣のほか、カギ爪や札など、さまざまな攻撃を使いこなすが、ここでは幻月の舞というSクラフトが描かれている。



碧の軌跡 イメージイラスト(ショップ特典用)

「身喰らう蛇」の第七柱の使徒であり、『碧の軌跡』で初登場となる強敵のアリアンロード。グランドクロスというSクラフトを使っている場面のようだが、その技の詳細は不明となっている。

EXTRA GALLERY

『零の軌跡』のトランプの秘密

『零の軌跡』のカジノで遊べるトランプゲーム。そこで使われているトランプの絵柄は、実は歴代のファルコム作品のキャラクターをモチーフにしたもの。PSPでも発売された『ブランディッシュ』や『ツヴァイ!!』、『ぐるみん』や『ヴァンテージマスター』の主要キャラクターがデザインされているので、ぜひ注目してほしい。ただし、かなり高い頭身で描かれているため、オリジナル版とは異なる印象を受けることも。特にそもそもがデフォルメ系のデザインである『ツヴァイ!!』や『ぐるみん』のキャラクターは、ちょっと年齢が高くなって、大人になった姿のようにも見える。



⬆『ブランディッシュ3』のジンザこと尾白甚左衛門。



⬆『ブランディッシュ』シリーズの女魔道師ドーラ。



⬆『ブランディッシュ』の主人公である流浪の剣士アレス。



⬆『ツヴァイ!!』に登場する聖騎士のパラディス。



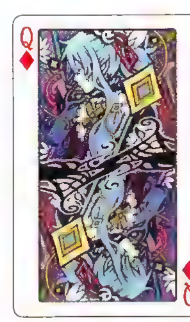
⬆『ツヴァイ!!』の主人公であるマイペースな少女のピピロ。



⬆『ツヴァイ!!』の主人公であるポックル。ちょっと気が弱い。



⬆『ツヴァイⅡ』に登場するマッチョな怪人物ギャランドゥ。



⬆『ツヴァイⅡ』のヒロインである吸血鬼の姫のアルウェン。



⬆トレジャーハンターのラグナ。『ツヴァイⅡ』の主人公。



⬆『ぐるみん』でパリンに協力するオバケのモトロ。



⬆『ぐるみん』の主人公であるドリル使いの少女パリン。



⬆『ぐるみん』で主人公と敵対するファントムを率いる王子。



⬆『ヴァンテージマスター』シリーズに登場するメルレット。



ロマンシア イメージイラスト

たくさんのキャラクターが描かれたイメージイラストで、主人公のフレディとヒロインのセリナ姫の後ろには、最終ボスである邪竜ヴァイデスが描かれている。その他、さまざまなモンスターが描かれているが、本作をプレイしたことがあるユーザーにとっては、ブタに似たモンスターのチャダなどは非常に懐かしいのではないだろうか。



ロマンシア イメージイラスト

パッケージやマニュアル、広告など、さまざまな用途で使われたメインイラスト。ヴァイデスを倒して、その上に乗るフレディと、それを見つめるセリナが描かれている。とにかく露出が多かったイラストなので、見覚えがあるユーザーも多いはずだ。



ロマンシア イメージイラスト

フレディとセリナのツーショット。仲よく何かに腰かけているようなイメージだ。本作が発売された1986年当時は、まだキャラクターがかわいいゲームは少なく、本作のキャラクターは大きな支持を得た。ただ、そのかわいさとは裏腹に、難易度の高さは非常に凶悪だった。



ロマンシア イメージイラスト

ヴァイデスの頭に乗るフレディとセリナ。フレディがヴァイデスに乗って空を飛ぶという、本作のエンディングでの演出が意識されていたのかもしれない。初期のイメージイラストなのか、セリナの髪が緑色ではなく金色となっている。

記念イラスト&コメント
イラストギャラリー
広告ギャラリー
ゲーム回想録
キャラクター辞典
設定用語辞典

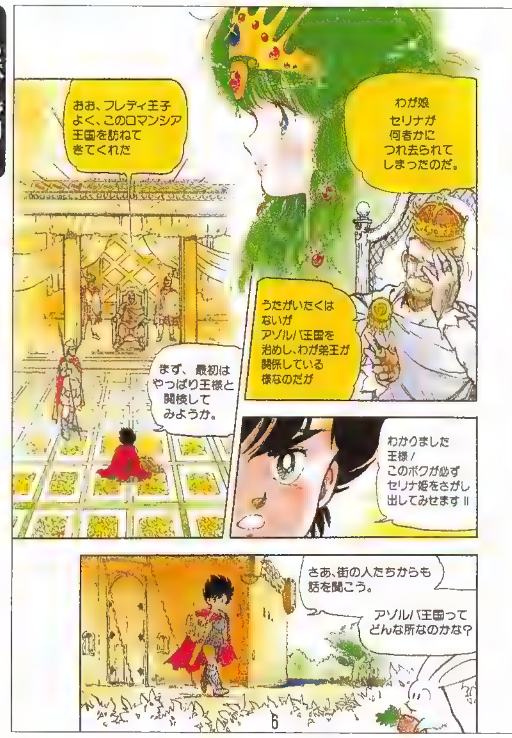
マニュアルに掲載された『ロマンシア』のヒント・ストーリー

『ロマンシア』のマニュアルには、「ヒント・ストーリー」と題されたコミックが掲載されていた。実際のところ、あまり具体的な攻略方法は書かれていないので、これを読んだからといってゲームをクリアできるわけではなかったが、とにかく攻略情報が少なかった当時のゲームにとっては、それなりに攻略の助けや指針となるものだった。とはいえ、クリアしたあとに読み返してみると、意外と重要な情報が掲載されていたりする。ちなみにゲームでは、セリナを救出したところで第一部が終わり、邪竜ヴァイデスと戦う第二部へと物語が進む。

1ページ目



2ページ目



3ページ目



4ページ目



5ページ目



6ページ目



7ページ目



8ページ目

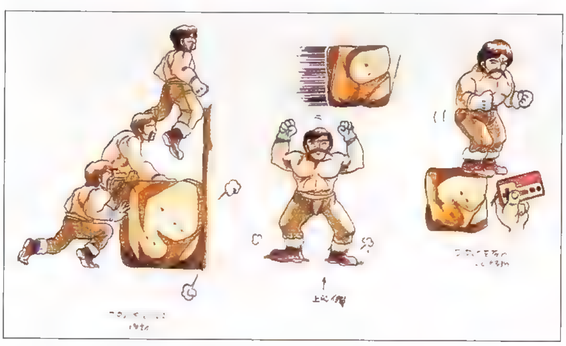






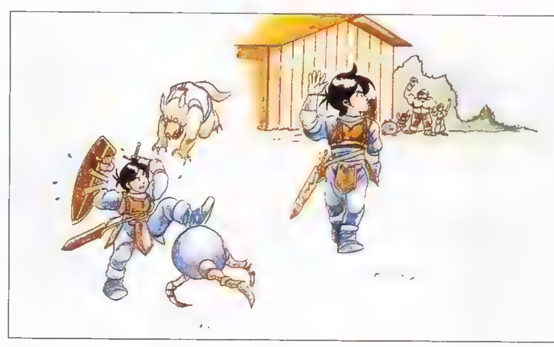
ドラスレファミリー イメージイラスト

パッケージなどにも使われた『ドラスレファミリー』を代表するメインイラストで、円英智氏によるもの。長男であるロイアスを筆頭に、その妹のリルル、父のゼムン、母のメイア、ペットのポチと、ほぼすべてのファミリーが勢揃いしている。ちなみにゲーム中には、このほかに祖父のドウエルと祖母のジーラが登場する。



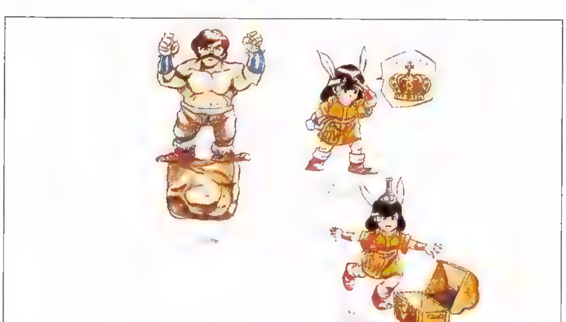
ドラスレファミリー イメージイラスト(マニュアル用)

主にマニュアルでのシステム解説用に使われた挿絵のようなイラスト。ゼムンはグローブを使うことで、ブロックを動かすことができる。そうやってゼムンが動かしたブロックを足場にしないと先に進めないステージも存在する。



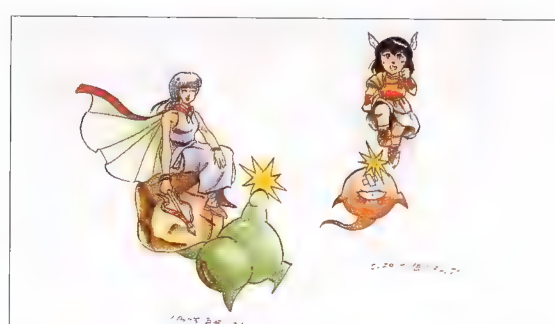
ドラスレファミリー イメージイラスト(マニュアル用)

ロイアスがモンスターと戦ったり、自宅からダンジョンへと出発したりするシーンが描かれている。本作の主人公的な存在であるロイアスは、唯一ドラゴンスレイヤーを使いこなせるキャラクター。能力のバランスもよく、まさにヒーローといったところだ。



ドラスレファミリー イメージイラスト(マニュアル用)

ブロックの上に乗るゼムンと、宝箱を開けてクラウンを入手するリルルのイラスト。クラウンはドラゴンスレイヤーを入手するために必要となるアイテムで、キャラクターそれぞれに用意されたステージをクリアすることで1つずつ入手することができる。



ドラスレファミリー イメージイラスト(マニュアル用)

メイアの特徴は、魔法のロッドでブロックを吹き飛ばしたり、ウィングで空中を浮遊できたりすること。リルルはジャンプシューズを使うことではるか上空までジャンプすることができ、このイラストではそのジャンプ力の高さを表現しているようだ。



ザナドゥ イメージイラスト

コミック化の際にイラスト化された主人公で、のちにゲームのパッケージや広告などでも使用された。『ザナドゥ』はキャラクターメイクの自由度が高いため、戦士タイプにも魔法使いタイプにもできるが、ここでは戦士のようなイメージで描かれている。



ザナドゥ イメージジオラマ

横山宏氏によるジオラマを撮影したもの。古びた神殿のような場所を舞台に、冒険者とモンスターが今まさに激突しようとしている。これらのジオラマ写真は『ザナドゥ』の広告で何度も使われたもので、当時のユーザーにとっては非常になじみ深いものだといえる。



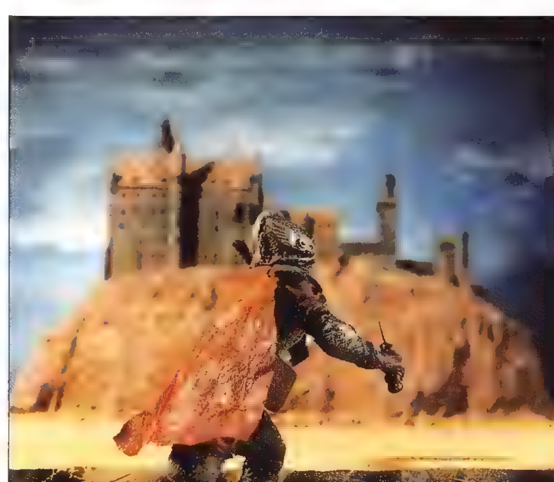
ザナドゥ イメージジオラマ

横山宏氏が制作したジオラマを撮影したもの。太い柱の陰に隠れた冒険者が、その奥にいるモンスターを攻撃しようと隙をうかがっている。これは、画面上の敵にぶつかると戦闘シーンに移行する『ザナドゥ』のゲームシステムをイメージしているのかもしれない。



ザナドゥ イメージジオラマ

1人の冒険者が2体のモンスターへ攻撃をしかけているもので、横山宏氏によるジオラマを撮影したもの。とにかく光と影による、立体感の演出が素晴らしい。当時はまだリアルなCGグラフィックは一般的ではなく、リアルな模型による立体写真が使われることが多かった。



ザナドゥ イメージジオラマ

このジオラマも横山宏氏が制作したものとなり、丘の上にそびえる城らしき場所へ挑もうとする冒険者の姿が再現されている。このビジュアルも広告などで何度も使われており、『ザナドゥ』を代表するメインビジュアルの1つといえるだろう。



ザナドゥ・ネクスト イメージイラスト

オーウェル湖に浮かぶ奇岩城を背景に、主人公とシャル、そしてその後ろにリーゼが大きく描かれたイラスト。主人公の手には聖剣ドラゴンスレイヤーが握られており、シャルとともに運命に立ち向かうという物語のクライマックスを連想させる。リーゼが闇に包まれているのは、彼女が黒き花嫁であることを暗示しているのだろうか。執筆者は仙田聡氏。



ザナドゥ・ネクスト イメージイラスト

山下しゅんや氏によるイメージイラストで、聖剣ドラゴンスレイヤーを掲げるフローレット姫を中心に、魔王ガルシスと黒き花嫁ことリーゼロットの姿が描かれている。おそらく、過去のフローレットとガルシスとの戦いを描いたもの。なお、残念ながらフローレットがこのちょっぴりセクシーな姿でゲーム中に登場することはない。



ザナドゥ・ネクスト イメージイラスト

月夜に浮かぶザナドゥの王城を背景に、魔王ガルシスと黒き花嫁リーゼロットが描かれたイラスト。さらに、その間には聖剣ドラゴンスレイヤーが描かれている。黒き花嫁であるリーゼロットが、王城に封印されていた魔王ガルシスを解き放ったときの様子を描いたものだろうか。このイラストは広告やパッケージなど、多くの場面で使われたものとなる。執筆者は山下しゅんや氏。



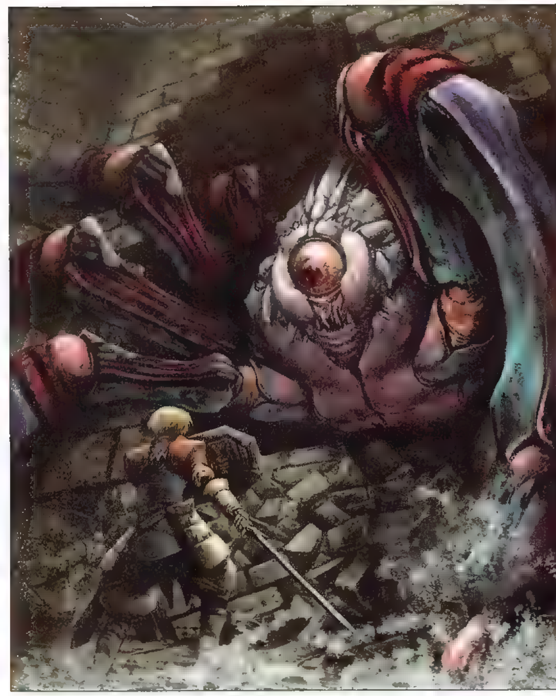
ザナドゥ・ネクスト イメージイラスト

騎士戦争における戦いを描いたイメージイラスト。中央にいるのは、北海騎士団を率いる若き英主であるファーニバル候。彼は騎士の信念を貫き、最後まで戦い続けたという。その誇りの高さがうかがえるイラストだ。



ザナドゥ・ネクスト イメージイラスト

本作の舞台となるリンデール地方の風習を描いたイメージイラスト。この地方では、ガーディアンと呼ばれる守護精霊を体に宿すことで、さまざまな力と祝福が与えられるとされており、子供が生まれると洗礼として降霊の儀式を受けることになる。



ザナドゥ・ネクスト イメージイラスト

古代の偉大な魔法使いによって、遺跡の奥に封印されたという巨大な怪物。それがこのスコルチュラで、壁を破って主人公の前に姿を現したときのイラストとなる。スコルチュラは氷の攻撃を使うクモに似たモンスターで、巨大な目が弱点である。



ザナドゥ・ネクスト イメージイラスト

雨宿りをしている主人公とアニエスを描いたイメージイラスト。ゲーム中にはこういったイベントはないが、彼らの関係性を考えると、いかにもありそうなシチュエーションだ。アニエスが手にしているのはマジックポーション。主人公に売りつけようとしているのだろうか。



ザナドゥ・ネクスト イメージイラスト

エンディングでのひと幕を描いたイラスト。聖剣ドラゴンスレイヤーを手に入れて、体の傷が完全に癒えた主人公が、その後もシャルとともに旅をしている様子が描かれている。数年が経ったということで、かなり女性らしく成長したシャルのプロポーションに注目だ。



ザナドゥ・ネクスト イメージイラスト

いつも宿屋にこもり、さまざまな文献をあさって石板や古文書を解読しているシャルに、そっとデザートらしきものを差し入れする主人公。ゲーム中では特に描かれることはないが、主人公のシャルへの心遣いが伝わってくるイラストだ。



ザナドゥ・ネクスト イメージイラスト

2007年の日本ファルコムの年賀メールとして配信されたイラスト。着物姿のシャルが新年の挨拶をしているという、なかなかレアな一枚だ。その横では、その年の干支でもある小さなイノシシが、鏡餅の上に置かれたみかんを狙っている。



風の伝説ザナドゥ イメージイラスト

恩田尚之氏によるイラストで、広告などで何度も使われたメインビジュアル。右上で剣を構える金髪の青年が主人公のアリオスで、パーティキャラクターとしてともに戦う人々が勢揃いしている。右下にいるぬいぐるみのようなキャラクターも仲間で、アルゴスという名前を持つ。なお、上側には闇に包まれたドラゴンの姿も見えるが、これは邪竜ダルダンティスだろう。



風の伝説ザナドゥ イメージイラスト

　こちらも恩田尚之氏によるもので、主人公のアリオスとヒロインのソフィアを中心に、それを囲むように邪竜ダルダンティスが描かれている。本作は「ドラゴンスレイヤー」シリーズでもあるため、ドラゴンは強大な敵として表現されている。ちなみに、『風の伝説ザナドゥ』シリーズのイラストはセル画調のものが多く、美しく彩色されたものばかりだ。



風の伝説ザナドゥ イメージイラスト

　優しいタッチで描かれたイメージイラストで、夕焼けをバックにアリオスとソフィア、さらにアルゴスが描かれている。アルゴスはマスコットキャラクターとして使われたのかもしれない。主に広告で使われたイラストで、その際は文字をほとんど乗せず、このイラストとロゴだけを見せるようなイメージ重視の広告として演出されたこともあった。



風の伝説ザナドゥ イメージイラスト

強大なモンスターとアリオス達との総力戦を描いた、迫力あるイメージイラスト。『風の伝説ザナドゥ』は、各章のクライマックスとなるボス戦はサイドビューのアクションゲームとして展開し、キャラクターごとに違う攻撃ができたり、コマンド入力方式で特殊な技を出せたりと、とりわけバトルについて力が入った作品だった。



風の伝説ザナドゥ イメージイラスト

広告やパンフレットなどで使われたイメージイラストで、主要キャラクターが全員揃っている。本作は日本ファルコムのPCエンジン参入第一弾タイトルであったため、かなり大々的な広告展開が行われ、このイラストも多くの場面で使われた。緑の草原と青い空がすがすがしいイメージで、空間的な広がりや壮大なドラマ感を感じられるイラストとなっている。



風の伝説ザナドゥⅡ イメージイラスト

本作からの新キャラクターである仮面の騎士ランディスや、青い髪を持つ町娘のメルティナなどが描かれたメインビジュアルで、恩田尚之氏によるもの。主人公であるアリオスを守るように、その腹心であるダイモスが大きな剣を構えている。前作で仲間になったキャラクターのほとんどは本作でも続投となっているが、アルゴスは登場しない。



風の伝説ザナドゥII イメージイラスト

女神イシュタルをバックに、勇ましく突撃をかけているようなアリオス一行。アリオスの腹心であるダイモスや新キャラクターのメルティナと恋に落ちるリュコス、謎の宝石を集める仮面の騎士マーカストなど、物語に大きくかかわるメインキャラクターが描かれている。



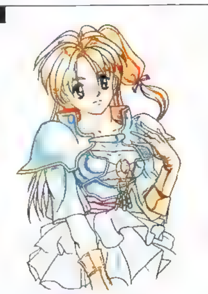
風の伝説ザナドゥII イメージイラスト

中央で剣を構えるランディス。その背後には破壊神の復活をもくろむ魔道士のアーグと、ランディスに背を向けて立つ竜騎士マーカストが描かれている。かなり重々しいイメージで描かれたイラストで、過酷な宿命を持つランディスのイメージが表現されているようだ。

EXTRA GALLERY

『風の伝説ザナドゥ』シリーズのマニュアル掲載イラスト

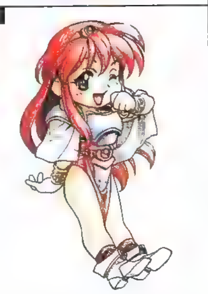
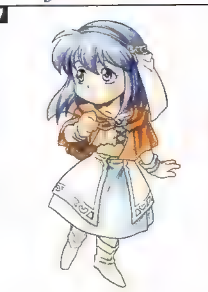
ここでは、『風の伝説ザナドゥ』シリーズのマニュアルに掲載されたミニイラストを掲載する。基本的には、システムをわかりやすく解説するためや、ページの空きスペースを埋めるための挿絵として使われていたもの。マニュアルに掲載されるイラストの量はタイトルによってさまざまだが、『風の伝説』は比較的オリジナルのイラストの量が多く、魔物などもしっかりイラストが用意されている。

1

2

3

4

5

6

7

8

9

10


1 淡い色調で描かれたソフィアの設定画。高めの頭身で描かれている。
2 メディアの設定画。設定画とはいえ、細部までデザインされている。
3 短剣でお手玉をするリュコス。マニュアル用の挿絵イラスト。
4 ヌースと、ダイモスの妹のリュミナのSDキャライラスト。
5 ピュラーのSDキャライラスト。杖を振って魔法を使っている模様。
6 こちらもピュラーのSDキャライラスト。かわいい笑顔を浮かべている。
7 女の子らしいポーズをとっている、メルティナのSDキャライラスト。
8 光に包まれるメルティナ。システム紹介などのコーナーで使用された。
9 少しリアルなタッチのメルティナ。彼女の部屋を描いているようだ。
10 『I』の宿敵カコース。魔物のイラストも、莫大な数が描かれている。



風の伝説ザナドゥⅡ イメージイラスト

川べりらしき場所で水遊びを楽しんでいる女性キャラクター達を描くイラスト。メルティナは照れた表情を浮かべており、おそらくピュラーにリュコスとの関係を冷やかされているのだろう。そして、それを見たリュコスもまた、とても照れているように見える。ちなみにリュコスとメルティナは、のちに結婚をして子供もできる。



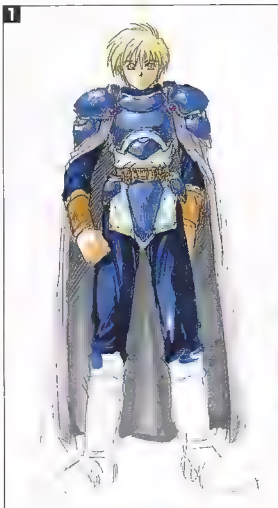
風の伝説ザナドゥⅡ イメージイラスト

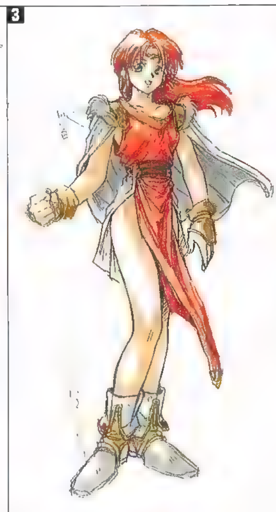
リュコスとメルティナのツーショットをメインとしたイメージイラスト。遊び人めいていて、いつもはとぼけた表情ばかりのリュコスだが、ここではかなりマジメな顔つきとなっている。ちなみに、主人公であるアリオスとソフィアがカップリングされたイラストが多いなかで、そのほかのキャラクターの恋愛関係にスポットを当てたイラストは珍しい。

EXTRA GALLERY

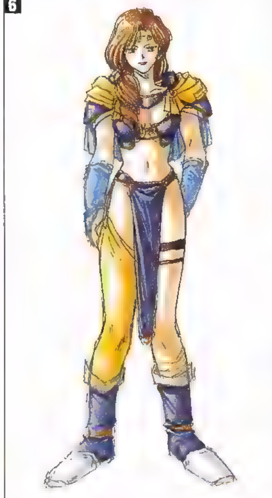
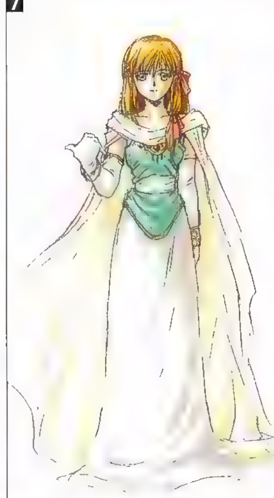
『風の伝説ザナドゥⅡ』の初期キャラクターデザイン案

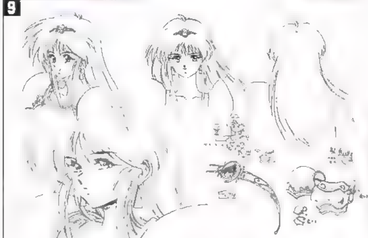
ここでは、『風の伝説ザナドゥⅡ』に登場する主要キャラクターの設定画を掲載する。❶〜❼は各キャラクターの初期デザイン案で、アリオスとダイモスは最終案と比べて鎧のデザインやマントの色などが変わっていることがわかる。ピュラーの初期案は『Ⅰ』に近いデザインのまま、髪をロングにしたような感じとなっている。リュコスとヌースは服のデザインが少し違うくらいで、大きな変化はないようだ。メディアとソフィアは、髪型やアクセサリなどが異なり、イメージが大きく変わっている。❽〜⓫は、ほぼ最終段階のデザイン案。鎧やアクセサリ、髪型やスタイルなど、細かい部分まで指定が入っており、デザインのフィックスが近いことがうかがえる。

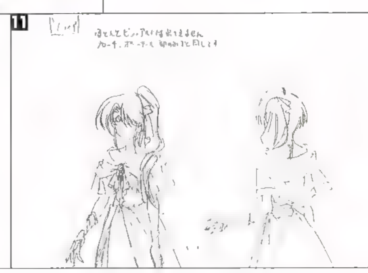
1

2

3

4

5

6

7

8

9

10

11


❶アリオスの初期案は青が基調で、髪の色は明るい金髪となっている。
❷ダイモスは、最終案とはマントの色や羽織り方が異なる。
❸胸当てを装備していないピュラー。最終案より露出度が高めだ。
❹リュコスのバンダナが長くなっているが、最終案で修正されたようだ。
❺イシュタリアの宰相であるヌースの初期案。最終案との違いは少ない。
❻メディアは髪型や額の飾りが異なる。最終案ではさらに露出度アップ。
❼神殿の衣装をまとったソフィア。髪を下ろし、雰囲気が変わっている。
❽マーカストのデザイン案。ゲーム中に素顔が見られるのは一度だけだ。
❾ピュラーの最終案。『Ⅰ』に比べて、グンと大人っぽくなっている。
❿スタイルのよさが際立つメディアの最終案。長い髪も印象的。
⓫ソフィアは最終的に『Ⅰ』と同じ髪型となり、髪飾りが追加された。



ソーサリアン イメージイラスト(基本シナリオ：ルシフェルの水門)

ペンタウァの街の水源であるブラッディ・リバーを守るため、ソーサリアンが、事件の元凶であるリザードマンと対峙するシーン。緊迫した空気が伝わってくるイラストだ。また、背景には、謎解きのカギとなる4本の滝が描かれている。執筆者は米田仁士氏。



ソーサリアン イメージイラスト(基本シナリオ：呪われたオアシス)

砂漠にあるルワンの居城に潜入したソーサリアン一行。ファイターの男性のほか、ドワーフの老人とウィザードの女性が城をさまよっており、その奥にはモンスターの巨大な触手が……。これから起こる激闘を予感させる一枚となっている。執筆者は米田仁士氏。



ソーサリアン イメージイラスト(基本シナリオ：盗賊たちの塔)

邪龍シャドードラゴンを代々封印してきたゼノビア王家の血筋を引くセーナ姫が、ソーサリアンの剣に魔力を込めているイラストで、米田仁士氏によるもの。ファイターの男性は口ひげを蓄えており、かなりベテランの冒険者であるようだ。



ソーサリアン イメージイラスト(基本シナリオ：氷の洞窟)

邪教に心を奪われた錬金術師が、風の精霊の力を悪用して造った氷の洞窟。その中を3人のソーサリアンが探索しているシーンが描かれている。触れる者の魂を凍りつかせるダンジョンを力強く灯してくれる、松明の光が印象的なイラスト。執筆者は米田仁士氏。



ソーサリアン イメージイラスト（基本シナリオ：暗き沼の魔法使い）

フラジオレにたぶらかされてしまった少女を元の姿に戻すため、暗い沼地をわずかに差し込む光を頼りにさまようソーサリアンのパーティ。なにやら道について議論しているようにも見える。そして、その姿を少し遠まきならがらも見つめ、虎視眈々と隙を狙うモンスターの群れがなんとも不気味に描かれている。執筆者は米田仁士氏。



ソーサリアン イメージイラスト（基本シナリオ：天の神々たち）

ペンタウァの国全体を巻き込む光。それは天の恵みではなく、神の怒りだった。神々の腕輪をシャーマンによって奪われた父なる神ユイター。そして、怒りを静めるため神々の庭園を目指し、厳しい山岳地帯を越えていく2人のソーサリアン。黄色を基調に描かれた空と、黒色のみで描かれた水墨画のような人物が対象的で美しいイラストだ。執筆者は米田仁士氏。



ソーサリアン イメージイラスト(基本シナリオ：暗黒の魔道士)

かつて世界をおびやかして討伐されたものの、悪魔に魂を売りわたして復活した暗黒の魔道士ゲティスが召喚したのであろうか。屈強なファイターの男性すらつまみ上げてしまうほど巨大なモンスターと4人のソーサリアンとの激闘が描かれている。ちなみに実際のゲームでは、ゲティスと戦う前に強大なブルードラゴンとの戦いが待ち受けている。執筆者は米田仁士氏。



ソーサリアン イメージイラスト(基本シナリオ：囚われた魔法使い)

純白のローブを身にまとった若いウィザードの女性と、ダンジョンに生息する人喰い鬼であるオーガーとの戦いを描いたイラスト。細い体つきをしたウィザードだが、彼女が唱えた魔法が人間の身の丈を遥かに上回るオーガーの体を貫いている。このペンタウァの未来を担う力の発掘こそが、捕らわれた魔法使いの真意だった……。執筆者は米田仁士氏。



ソーサリアン イメージイラスト(追加シナリオ Vol.1：魔性の島)

沈没してしまった船からなんとか脱出して、岩礁の高台に登り、魔性の島をにらみつけるソーサリアン。前途多難な船出に加え、これから探索するかつて海賊の根城だった島に起こっているただならぬ異変を察して、気をひきしめているかのようだ。



ソーサリアン イメージイラスト(追加シナリオ Vol.1：いけにえの神殿)

どこからともなく神殿に現れ、少女をいけにえにする儀式を再開した謎の女神官。いけにえにされそうになる少女を救うために神殿に侵入したソーサリアンに対して、3体の巨大なミノタウロス像が襲いかかるという、ゲーム中のシーンが再現されている。



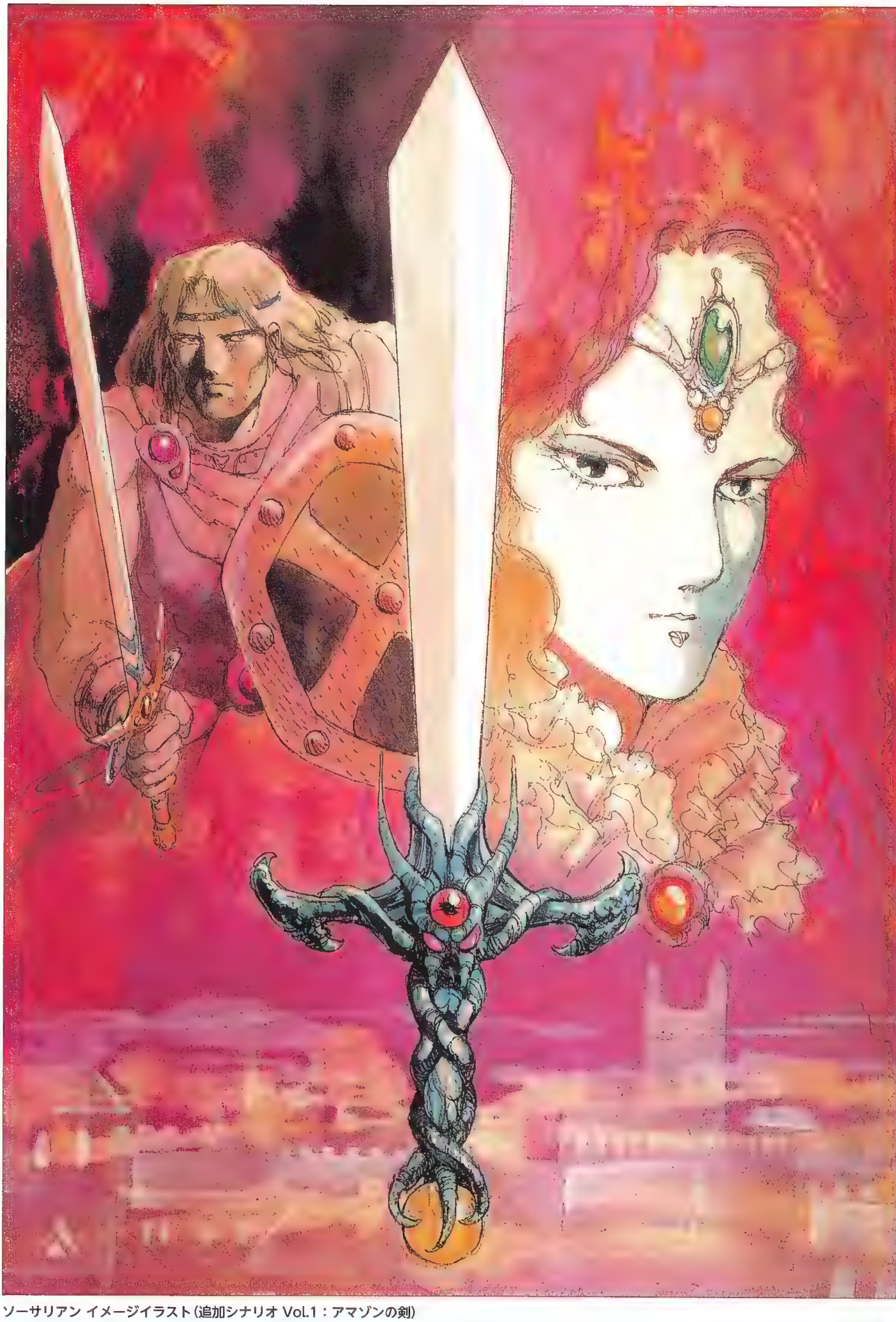
ソーサリアン イメージイラスト(追加シナリオ Vol.1：悪魔に魅いられた花)

鉱山から立ち昇る光の柱をバックに、ファイターの男性とカンテラを持つ年老いたウィザードの男性、そして赤い花を持つウィザードの女性が描かれている。この女性が手に持っている赤い花は、悪魔に魅入られたケシの花だと思われる。



ソーサリアン イメージイラスト(追加シナリオ Vol.1：ああ、ジョセフィーヌは今何処)

若きソルジャーの男性、エルフの女性、歳をとったウィザードとドワーフの男性と、4種類のクラスが揃った珍しいイラスト。このシナリオのクライマックスとなる、魔道士ゲルフスの真の姿であるアースウォームとの死闘が描かれている。



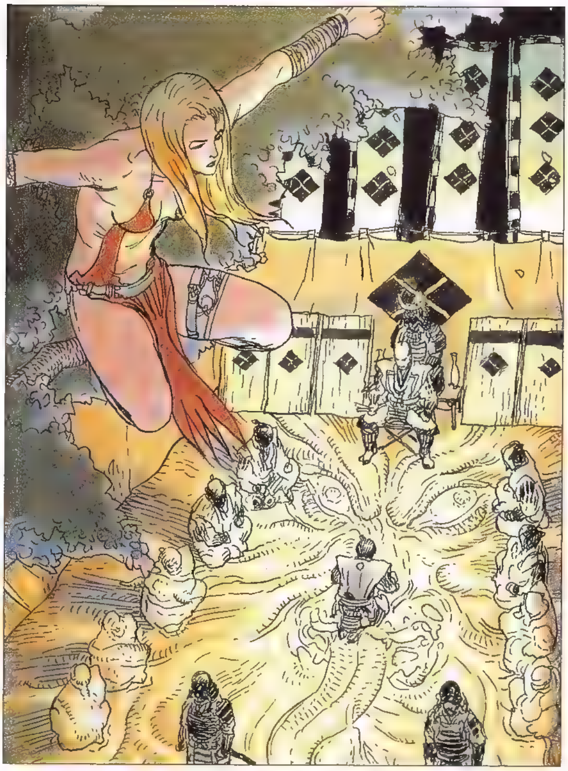
ソーサリアン イメージイラスト（追加シナリオ Vol.1：アマゾンの剣）

かつて女神ヴァネルバが魔を封印したと伝えられる伝説の剣「アマゾンの剣」が中央に置かれ、その両脇に2人の若き男と女が描かれているイラスト。男王タルフの失踪や、突如出現した魔物の大群……。そして今から起こるであろう災厄を連想させるように、平和だったヴァネルバの街を包み込む異様なオーラが描かれている。



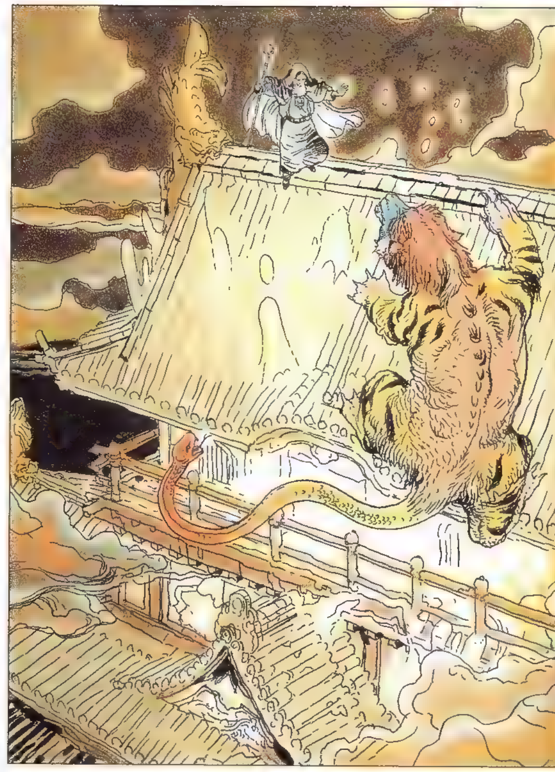
ソーサリアン イメージイラスト(戦国ソーサリアン)

追加シナリオ第二弾となる「戦国ソーサリアン」のイメージイラストで、執筆者は寺田克也氏。ファイターの若者、ウィザードの老人、エルフの女性と、3人のペンタウァの勇者達が和風の古城をバックに、甲冑を着た物の怪の大群と対峙している。異国の地となる日本で巻き起こるソーサリアン達の戦いが、激しく描かれている。



ソーサリアン イメージイラスト(戦国ソーサリアン：武田信玄の章)

徳川家康軍を前に、上洛を目指して快進撃を続ける武田信玄軍。決戦の地となる三方ヶ原の野営陣に忍び込んだソーサリアンが、武田信玄にとりついた魔なるものである阿修羅の気配を感じとった場面が描かれている。執筆者は寺田克也氏。



ソーサリアン イメージイラスト(戦国ソーサリアン：豊臣秀吉の章)

安土桃山時代。時の関白である豊臣秀吉にとりついていた物の怪である夜鳥(ヌエ)とウィザードの男性との決戦が、大阪城の天守閣で繰り広げられている。天守閣の屋根に残る閃光が両者の激しい魔法合戦を感じさせる、躍動感あふれるイラスト。執筆者は寺田克也氏。



ソーサリアン イメージイラスト(戦国ソーサリアン：織田信長の章)

寺田克也氏による「戦国ソーサリアン」のイラスト。街から逃げ惑う人々の流れに逆らうように立ち尽くすソーサリアン。それを覆うように、本能寺の変で焼き討ちにあった恐るべき形相の織田信長と、その背後に潜む魔なる存在が描かれている。



ソーサリアン イメージイラスト(戦国ソーサリアン：真田幸村の章)

大阪夏の陣で死んだはずの真田幸村が潜む、人里離れた深い森の中にある忍者屋敷。月明かりをバックに、ファイターの男性へ一斉に襲いかかる忍者軍団。この激しい攻撃は、策士としても知られる真田幸村の復活を予感させるものだった。執筆者は寺田克也氏。



ソーサリアン イメージイラスト(戦国ソーサリアン：徳川家康の章)

寺田克也氏による『戦国ソーサリアン』最終話のイラスト。天下を統一した徳川家康の居城である江戸城で、緊迫した空気のなか、時代劇さながらの殺陣が繰り広げられている。刀を持って襲いかかってくる侍の一団を、ファイターの男性とウィザードの女性が迎撃している。



ソーサリアン イメージイラスト(ギルガメッシュ・ソーサリアン：二槽のナルキッソス)

海原での冒険を終え、ペルシャ湾に入港しようとしているナルキッソス号。その甲板にはサーベルを持つ船長のコーラルの姿があるが、その顔にはなにやら陰りが……。イラストの奥には、疑惑の発端となる二漕目のナルキッソス号が描かれている。執筆者は米田仁士氏。



ソーサリアン イメージイラスト(ギルガメッシュ・ソーサリアン：白夜に消えた村人)

呪いによって昼も夜もなくなったドワーフの村であるイヴァラード。村を襲う猛毒植物の巨大な姿と、どこまでも続くセピア色の空。そして、このシナリオを攻略する際の要となるエルフの女性が美しく描かれており、どこか妖艶な雰囲気を感じさせる。執筆者は米田仁士氏。



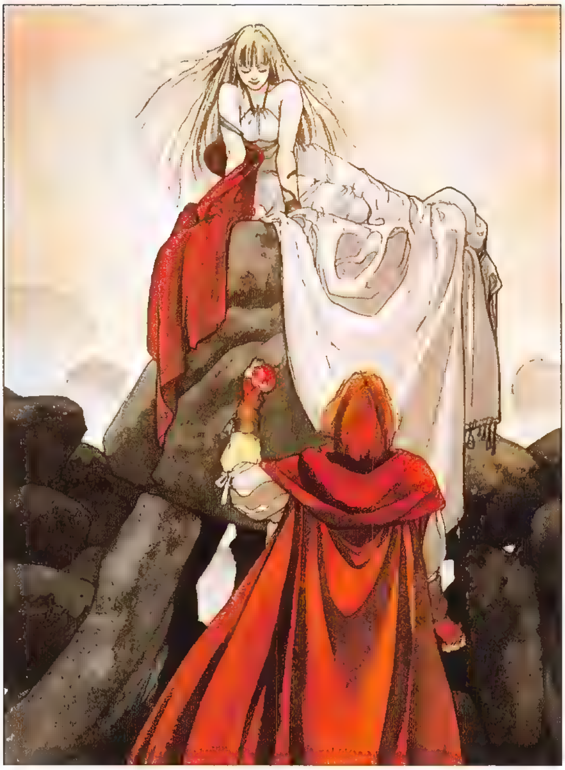
ソーサリアン イメージイラスト(ギルガメッシュ・ソーサリアン：復讐の黒き勇者)

ペンタウァより遥か南のルドニア王国を襲う巨大な魔人が描かれており、振り下ろされた剣で破壊された建物から、ガラガラと音が聞こえるような迫力のあるイラスト。これからソーサリアンが戦わねばならない魔人の強大さも伝わってくる。執筆者は米田仁士氏。



ソーサリアン イメージイラスト（セレクテッド・ソーサリアン1）

雑誌でシナリオを公募して1989年に発売された「セレクテッド・ソーサリアン1」の広告用イラストで、執筆者は米田仁士氏。ソーサリアンを襲う3匹の巨大な竜との激しい戦いが描かれている。この勇敢な姿は、当時の『ソーサリアン』ファンの冒険心をくすぐったことだろう。



ソーサリアン イメージイラスト（セレクテッド・ソーサリアン1：美しき花嫁）

白い衣と赤い衣の2人が描かれたイラスト。冒険の日々に疲れ、心のよりどころを求めやってきたソーサリアンの男性は、この透き通るような白い肌と髪をした、美しい女性に惹かれたのだろうか。手には赤く光る宝石が握られている。執筆者は米田仁士氏。



ソーサリアン イメージイラスト（セレクテッド・ソーサリアン1：銀の灯が消えた街）

銀の採掘によって栄えたリーマの街。しかし、銀の採掘が禁止されたため村には活気がなく、人々の姿は見えない。そんなさびれた村を訪れたソーサリアンは、手に持っている松明のように、村を再び明るい光で照らせるのだろうか。執筆者は米田仁士氏。



ソーサリアン イメージイラスト（セレクテッド・ソーサリアン2：パンドラの箱）

エピメテウスの妻であるパンドラが、「決して開けてはならない」と言われていた禁断の箱を開けてしまった直後が描かれている。箱には、この世のあらゆる悪の意識が閉じ込められており、それを開けてしまったパンドラの驚きが伝わってくるようだ。執筆者は米田仁士氏。



ソーサリアン イメージイラスト(セレクテッド・ソーサリアン4：闇に消えた女神)

闇の王のファルカスが、美しき光を放つ2人の女神に嫉妬して、彼女達をさらっていく姿を描いたもの。執筆者は米田仁士氏。太陽の神のソルは、妹である月の神のセレーネがさらわれた失意で、世界を照らすことができなくなってしまう。こうして世界から、昼を照らす太陽と夜を照らす月が失われてしまい、深淵なる闇が迫りつつあった……。



ソーサリアン イメージイラスト（セレクテッド・ソーサリアン5：封印）

ワーウルフ（狼人間）が、満月をバックに吼えているイラスト。モンスターを捕らえるための刑務所から逃げ出し、リーク＝ディオンの遺跡へ逃げ込んだワーウルフ。逃げ出せた歓喜に震え、血走った目が、そのうちに秘めた狂気を物語っている。執筆者は米田仁士氏。



ソーサリアン（メガドライブ版）イメージイラスト

メガドライブ版のパッケージイラストとして使われたもので、米田仁士氏によるもの。巨大なモンスターと戦うソーサリアンが描かれている。メガドライブ版はファルコムではなくセガから発売され、他機種にはない多数のオリジナルシナリオが用意されていた。



ソーサリアン（MSX2版）イメージイラスト

MSX2版のメインビジュアルとなるイラスト。MSX2版は雑誌でのユーザーからの移植希望を受けたもので、ブラザー工業が販売を行った。全般的に白を基調にした幻想的なイラストで、中央には剣を持つ白髪の男性が描かれている。執筆者は米田仁士氏。



ソーサリアン（メガドライブ版）イメージイラスト

メガドライブ版のマニュアル用に使われたイラストで、空に浮かぶ城やドラゴンの姿が描かれている。雲が覆うほど高い空のようで、見ているだけで冒険心をくすぐられる一枚だ。執筆者は米田仁士氏で、『ソーサリアン』らしい王道のファンタジー世界が表現されている。



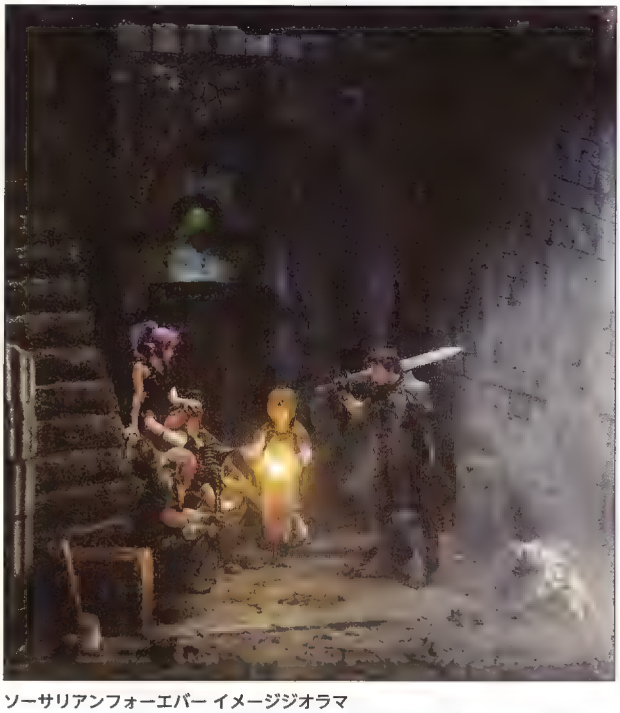
ソーサリアンオリジナル イメージイラスト

2000年にWindows用にリメイクされた『ソーサリアンオリジナル』のメインビジュアルで、著者は米田仁士氏。ファイター、ウィザード、ドワーフ、エルフとすべてのクラスが描かれており、ドワーフ以外は女性キャラクターとなっているようだ。ソーサリアン達の足もとには巨大な顔が、そして壁面からも不気味な顔らしきものが突き出している。



ソーサリアンフォーエバー イメージジオラマ

1997年にWindows用にリメイクされた『ソーサリアンフォーエバー』のフィギュアのジオラマで、安藤賢司氏によるもの。男性のファイターが立っている少し暗めのビジュアルで、かなり重々しい印象を受ける。彼は洞窟の中にある扉の前にいるようで、これからその扉を開けて探索を始めるのだろうか。それとも、後ろからついてきている仲間達を待っているのだろうか。



ソーサリアンフォーエバー イメージジオラマ

安藤賢司氏によるジオラマで、黒い鎧を着た男性のファイターのほか、少し年老いた男性のドワーフ、女性のウィザードとエルフの姿が見える。ウィザードが杖らしきものに光を灯しており、ほかのメンバーは少しくつろいでいるようにも見える。ちょっとした休憩タイムなのかもしれない。



モナークモナーク イメージイラスト

『モナ　クモナーク』のマスコットキャラ的存在である黄色いモナと、その恋人であるピンクのキャラクターが描かれたイラスト。どこかの室内をイメージしたもののようで、目覚まし時計やカップなどのほか、戦う兵士達の姿も描かれている。

EXTRA GALLERY

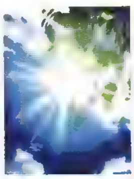
『モナークモナーク』のマニュアルに掲載された不思議な絵本

『モナークモナーク』のマニュアルには、「モナくんラブリィ絵本」と題されたショートストーリーが掲載されている。これは黄色いモナくんがピンクの彼女に恋をするお話なのだが、ファンタジックな世界のようでいて「銀行」や「OL」といった現実的な言葉が飛び交うという、不思議な雰囲気をかもし出している。ちなみに、オープニングムービーでは彼女との初デートが描かれるが、後日、彼女の家に遊びに行ったところ、「ひっこしました」とのメモ書きが。「そんなのってないの」という、せつないモナくんの言葉とともにムービーが終わる。

1～2ページ目

モナくんラブリィ絵本
A LOVELY LOVE AFFAIR
—かわいい恋のおはなし—





彼女を初めて見たのは、
7月の暑い日だったの。



ひらひらゆれるピンクの耳が、ぼくには天使みたいに見えたの。
でも、声をかけることができなかったの。



二度目に彼女を見たのは、街の中だったの。



彼女はかっこいい男の人と話してたの。
彼女はぼくより年上なのかな、って思ったの。

Fancy-Realtime-SLG
……Monarch Monarch



朝も
昼も
夜も、
彼女のことしか考えられなくなっちゃったの。



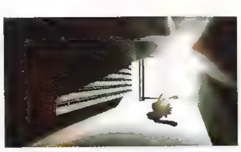
三度目に彼女を見たのは、銀行の窓口だったの。



彼女はOLだったの。
ぼくはまだ働いたことがないの。

Fancy-Realtime-SLG
Monarch Monarch……

3～4ページ目



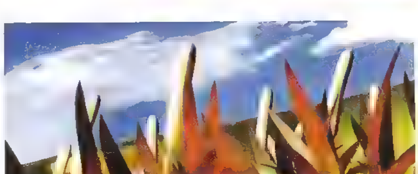
アルバイトをして、彼女にプレゼントを買おうって決めたの。
郵便局の、配達の仕事を見つけたの。



まいにちまいにち、誰かから誰かへ手紙を運んだの。
冷たい風が北から吹くようになったの。

とうとう、プレゼントを買うことができたの。





四度目に彼女にあったのは、最初と同じ草原だったの。

Fancy-Realtime-SLG
……Monarch Monarch



今度は勇気が出たの。
彼女にプレゼントを渡したの。



「わぁ、うれしい。あけるね」

白い帽子をかぶった彼女は、
ほんとうの天使みたいだったの。



おわり

Fancy-Realtime-SLG
Monarch Monarch……



ブランディッシュ イメージイラスト

妖艶なドーラが描かれたイラストで、末弥純氏によるもの。1991年のPC-9801版の際にも広告などで使われていたが、2009年に『ブランディッシュ ダークレヴナント』としてPSPでリメイクされた際にも、ファンになじみのあるこのイラストが使用された。非常に知名度が高いイラストで、『ブランディッシュ』シリーズの顔ともいえる一枚。



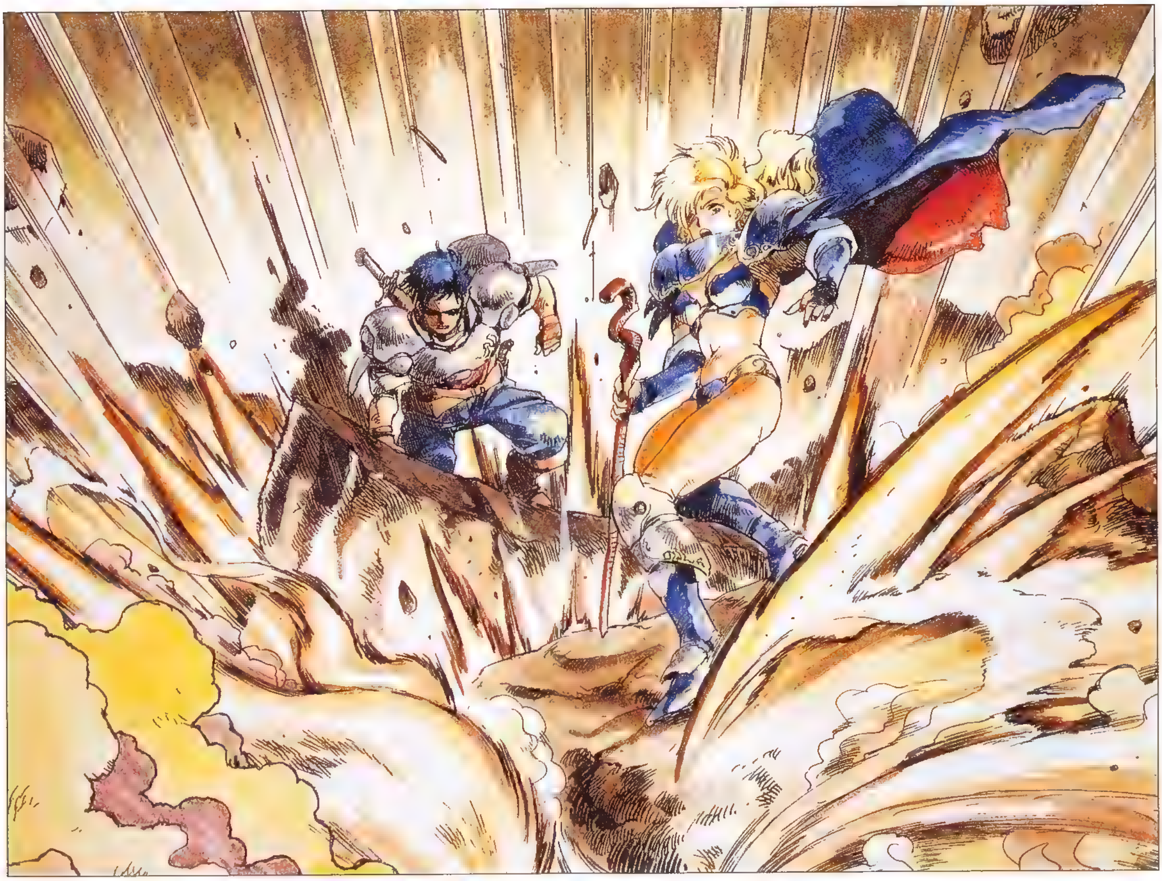
ブランディッシュ イメージイラスト

PC-9801版のパッケージなどとして使われたメインイラストで、結城信輝氏によるもの。剣を構えた主人公のアレスと、彼を師匠の仇として追う女魔道師のドーラが描かれている。本作の物語は、竜の呪いによって滅びたとされるビトール国で展開することになり、アレス達のバックにはその竜の呪いを示すような形のイラストが描かれている。



ブランディッシュ イメージイラスト

夜の廃墟を舞台にアレスとドーラ、ドラゴンが描かれた幻想的なイラストで、FM TOWNS版のパッケージなどとして使われた。多くの場合、アレスの顔は影で隠されているので、顔がある程度描かれたこのイラストは珍しい部類となる。ちなみに本作におけるアレスの年齢は24歳前後、ドーラの年齢は22歳前後と設定されている。執筆者は結城信輝氏。



ブランディッシュ イメージイラスト(マニュアル用)

マニュアルに掲載されたプロローグノベルの挿絵に使われたイラスト。師匠のバルカンを殺したと誤解して、アレスをつけ狙う女魔道師のドーラ。竜の呪いを受けて地中に沈んだ国につながるといわれる大穴を調べていたアレスだが、ドーラの魔法による攻撃が地盤崩壊を招いてしまい、2人は地中深くへ落ちていくのだった。



ブランディッシュ イメージイラスト(マニュアル用)

おたずね者や賞金首しか入れないという、いわくつきの酒場であるマロドの店。100万ゴールドの賞金首でもあるアレスは、ここで竜の呪いを受けて滅んだ国の情報を得て、その真偽を探るために大穴へ向かうことに。なお、実際のゲームは穴に落ちたところから始まるため、終始ダンジョン内で物語が進むことになる。



ブランディッシュ イメージイラスト(マニュアル用)

ありし日のビトール国を描いたイメージイラスト。はるか昔の伝説の時代、ビトールは小国ながら、偉大なるドラゴンの守護を得て栄えていた。だが、勢力拡大の野望を抱いたビスタル王の愚行に怒ったドラゴンは、王と国へ呪いをかけた。こうして、ビトールは地中深くに沈められたという伝説が伝わっている。



ブランディッシュ2 イメージイラスト

広告などで使われたイラストで、末弥純氏によるもの。ドーラとともに描かれているのは、「ブランディッシュ2」で新たに登場した傭兵のカール。カールはアレスの知り合いだが、雇い主からの依頼によってアレスを捕獲し、ゲーム中でも戦うことになる。なお、このイラストのカールの髪は黒っぽいが、ゲーム中では青い髪で青い鎧を着て登場する。



ブランディッシュ2 イメージイラスト

パッケージなどにも使われたメインイラストで、末弥純氏によるもの。ドーラとドラゴンがメインで描かれており、主人公のアレスはドーラの足もとにひっそりと描かれている。『ブランディッシュ』のイラストは基本的にドーラが優遇されており、主人公のアレスは地味に描かれていることが多い。なお、本作ではアレスとドーラが共闘体制をとるストーリーが展開した。



ブランディッシュ2 イメージイラスト(マニュアル用)

マニュアルに掲載されたプロローグノベルの挿絵に使われたイラストで、「全てを制する力の源」を狙うバドラーの手先により、砂漠の結界に閉じ込められたアレスを描いたもの。ブンデビア国の王であるバドラーは、伝説の国ビトールから生還したアレスが持つプラネット・バスターを狙っており、彼を捕獲するために罠へとかけたのだった。



ブランディッシュ2 イメージイラスト(マニュアル用)

水も食料も尽きて弱りきったアレスを襲う、バドラーの手先達。彼らを率いていたのは、アレスとの面識がある傭兵のカールだった。砂漠にかけられた結界の影響もあり、本来の力を出せぬままアレスは意識を失ってしまい、絶海の監獄島であるベルサドスへと送られてしまうのだった。なお、本作は前作の数倍のボリュームを誇り、地下迷宮の外のフィールドも登場する。



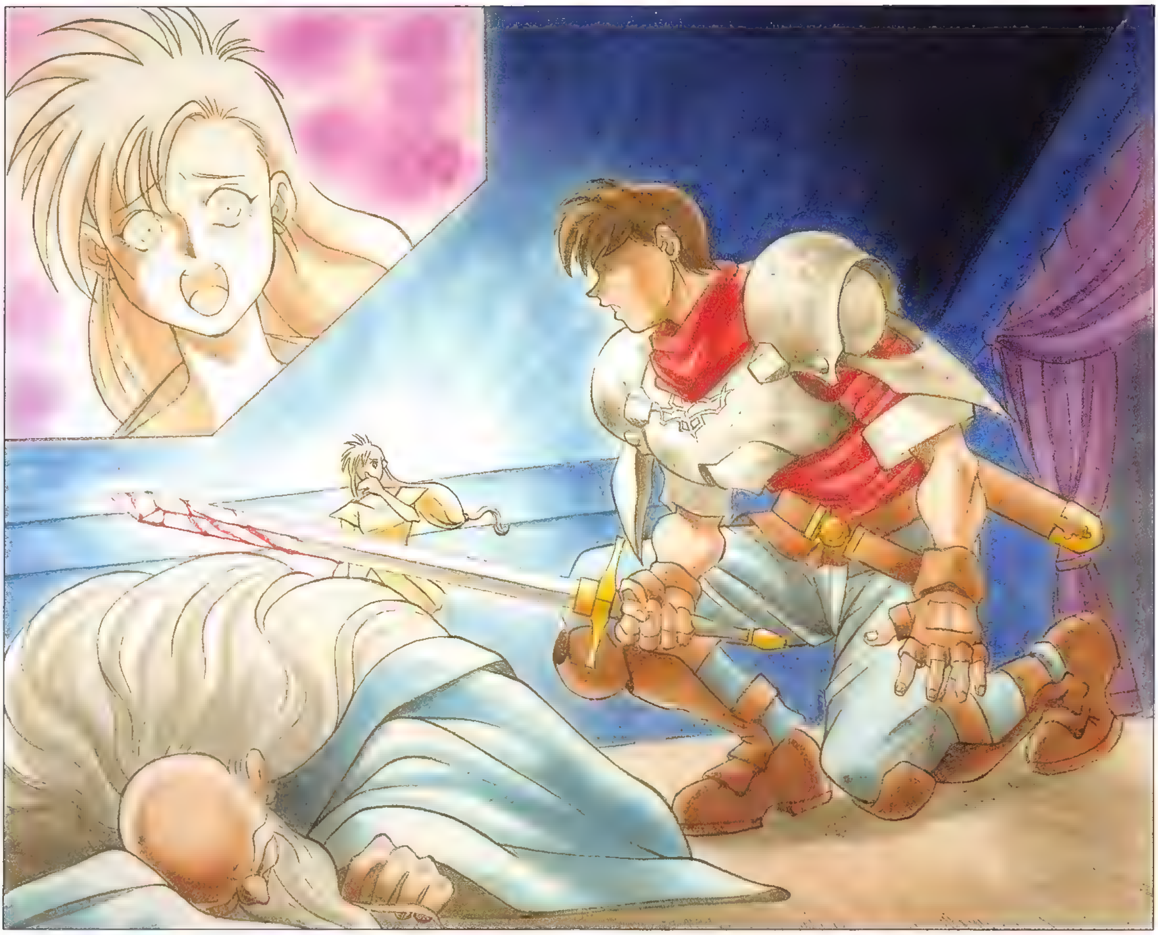
ブランディッシュ3 イメージイラスト

末弥純氏によるイメージイラストで、パッケージにも使われたもの。本作は主人公によって物語が変わるマルチシナリオ方式で、メインとなる4人のキャラクターが描かれている。アレスとドーラは言わずもがなだが、女性格闘家のアンバーは、そもそもは『ブランディッシュ2』のサブキャラクターで、その人気の高さから本作で主人公へと昇格した。



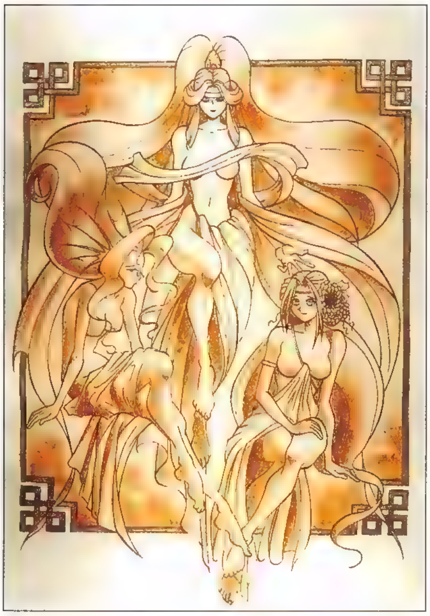
ブランディッシュ3 イメージイラスト

4人の主人公を描くイメージイラストで、末弥純氏によるもの。一見するとアレスの姿がわかりにくいが、ドーラの後ろでこちらに背を向ける形で描かれている。ちなみに、メインとなる主人公は4人だが、特殊なコマンドを入力すると追加で7人のキャラクターが操作可能になる。ただし、その7人はあくまでおまけで、専用のストーリーは存在しない。



ブランディッシュ3 イメージイラスト(マニュアル用)

師匠であるバルカンが倒れており、血塗られた剣を持つアレスを目撃したドーラは、アレスが師匠を殺したと思い込むが……。マニュアルに掲載されたプロローグノベル用の挿絵で、アレスとドーラの因縁の始まりが描かれたもの。なお、本作のサブタイトルは「SPIRIT OF BALCAN」で、バルカンの過去や秘密が明かされることになる。



ブランディッシュ3 イメージイラスト(マニュアル用)

フィベリアに伝わる伝説に関するイラスト。女帝フィベリアによって建国されたこの国は、海を司るスキア、美と豊穣を司るテラス、そして2人の母であるマーという3人の女神の加護を受けて栄えていた。



ブランディッシュ3 イメージイラスト(マニュアル用)

旅の宿を探し歩いていた際、バルカンの家を訪れたアレス。ここでアレスと初めて対面したドーラは、不吉な予感を感じることに。不安を捨てきれないドーラは、アレスを連れて旅立った師匠のバルカンを追いかけ、ギゼールⅠ世と謁見中の彼らに会いに行ったところで、アレスがバルカンを殺したとおぼしき場面を目撃するのだった。

EXTRA GALLERY

『ブランディッシュ』のドーラギャラリー

『ブランディッシュ』シリーズのみならず、歴代のファルコムキャラクターのなかでも異様な存在感を持つドーラ・ドロン。わかりやすいほど喜怒哀楽が激しく、常にビキニ＋マント姿という奇抜なファッションで、罠や落とし穴には必ずといっていいほどハマるというお茶目っぷり。そんなドーラ様の魅力をもっと伝えるべく、ここでは彼女の魅力あふれるイベントシーンを厳選して掲載する。ちなみにドーラは「師匠の仇を追い続ける悲劇のヒロイン」という設定で、師匠であるバルカンを殺したと思われるアレスを追い続けている。その誤解はのちに解けるが、それ以前からアレスにひっそり好意を抱いているような素振りを見せることも。女王様ライクな外見とは裏腹の、ピュアな言動にも注目してほしい。



⬅広告などで使われた、ドーラのSDキャラクターイラスト。『2』で発生する舟をクラーケンに沈められるイベントをモチーフにしたのだろうか。



1 『1』のオープニングより。アレスに向かって火球を放とうとするドーラ。
2 『2』でアレスをベルサドス監獄島から救出して、小船で移動中。
3 ソウルマスターに魂を操られ、目が虚ろになっている『2』のドーラ。
4 『1』でガドビスタルを倒して地上に生還し、すがすがしい顔を見せる。
5 ミレイユのもとを黙って去り、せつなそうにしている『3』のドーラ。
6 『DR』のドーラ。PSPでの登場となり、美しさが増している感じ。
7 アレスに騙されてブチ切れたところ。『2』のエンディングより。
8 『3』で師匠の墓前に立つドーラ。珍しくナーバスになっているようだ。
9 『3』でのセクシーなサービスショット。本当はシリアスな場面。
10 アレスを待ち伏せて、余裕の笑みを浮かべるドーラ。『1』より。
11 こちらも『1』。罠で散々な目に会い、逆上してアレスに八つ当たり。
12 『1』のエンディングで登場するSDキャラ。アレスと軽く漫才をする。
13 こちらもSDキャラ。『2』のエンディング後の画面で登場する。
14 『3』クリア後のSDドーラ。ムチムチ感があって◎。
15 ドラゴンに挑んだものの、ブレスをくらって派手に吹き飛ぶ。『2』より。
16 『3』のエンディング。崖上から堂々と現れ、アレスに宣戦布告する。
17 『3』より、アンバーと取っ組み合いのケンカ中。ドーラの左手に注目。



ブランディッシュVT イメージイラスト

末弥純氏によるイメージイラストで、ディー、クレール、キエンという3人の主人公キャラクターが描かれている。ゲーム開始時に選択できるのはディーかクレールで、キエンは隠しキャラクターとなっていた。のちに『ブランディッシュ4』へと改題された際には、上記の3人にメルメラーダを加えた4人が主人公となり、さらに隠しキャラクターとしてガラハッドが用意された。



ブランディッシュVT イメージイラスト

物語にかかわるキーキャラクターである3人。このうち、女盗賊のメルメラーダと巨体を誇る考古学者のガラハッドは、「ブランディッシュ4」で主人公キャラクターとなり、専用のストーリーが用意された。フードをかぶったザノンは吟遊詩人で、主人公キャラクターではないものの、主人公の行動しだいで敵にも味方にもなる重要なキャラクターだ。



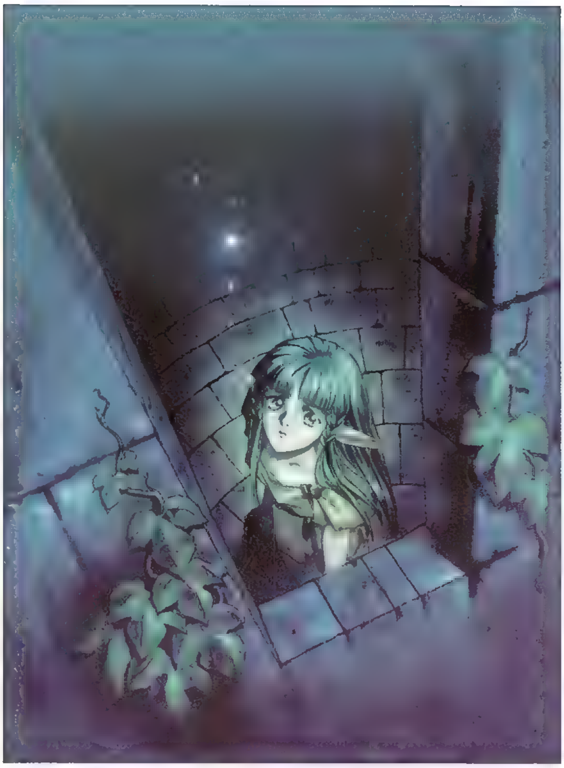
ブランディッシュ4 イメージイラスト

末弥純氏によるイメージイラストで、パッケージにも使われた「ブランディッシュ4」のメインイラストとなるもの。エルフであり、暁の巫女として選ばれたクレールがメインに描かれている。なお、彼女は特殊な杖を使うことで精霊を召喚できるほか、人魚や獣人の姿に変身できる特殊な力も備えている。



ブランディッシュ4 イメージイラスト(マニュアル用)

マニュアルに掲載されたプロローグノベル用の挿絵。貴族の城へ盗みに入ったが、失敗して捕まってしまったディーは、神の塔で強制労働をさせられるため護送される。その囚人護送馬車の中で神の塔を見つめている姿を描いたイラスト。



ブランディッシュ4 イメージイラスト(マニュアル用)

優秀なサフィーユではなく、自分が暁の巫女の後継者として選ばれたことがいまだに信じられず、神に向かって自分の運命を問いかけているクレール。自身の内に秘める恐ろしい力が、いつまた暴発してしまうのか？　翌日に控える神の塔での試練に対して不安が募る。



ブランディッシュ4 イメージイラスト(マニュアル用)

女盗賊であるメルメラーダは、密約の場で取引される輝晶石を狙って館に潜入する。一方、館の門前ではメルメラーダの従者であるズフォロアが門番を暗殺し、黒塗りの馬車を止めて主人の戻りを待っていた。輝晶石を手に入れることで、これから実行する計画の手札がすべて揃い、メルメラーダの大いなる野望が始動する。



ブランディッシュ4 イメージイラスト(マニュアル用)

神の塔へ侵入するためにわざと捕まり、護送されたメルメラーダ。塔へ到着すると自分の手枷を魔力で外して、爆炎を放って馬車もろとも同乗していた護衛やディーを吹き飛ばすと、彼らをあざ笑いながら塔へと向かう。



ヴァンテージマスター イメージイラスト

プレイヤーが召喚して使役する、ネイティアルと呼ばれる精霊の大行進を描いたもの。ネイティアルの外見は多種多様で、天使やモンスターのようなファンタジックなものから、ペンギンのような動物型、ロボットや機械兵といったSFものまで存在する。もちろん、それぞれ移動のタイプや攻撃の特徴なども異なる。



ヴァンテージマスター イメージイラスト

広告などで使われたCGイラストで、巨人のような存在をバックに2人の女性の姿が描かれている。杖を持っている魔法使い風の女性がマスターで、彼女が弓を持つ女性のネイティアルを召喚している場面。前面に書かれた武士のような存在もネイティアルとなる。



ヴァンテージマスターV2 イメージイラスト

『ヴァンテージマスター』に新マップなどを追加したバージョンアップ版となる『ヴァンテージマスターV2』のCGイラスト。弓を持っている白い服の女性はネイティアルのアモルタミス、杖を持って帽子をかぶっている女性はマスターであるウィッチだと思われる。



ヴァンテージマスターポータブル イメージイラスト

2008年4月にPSPで発売された『ヴァンテージマスターポータブル』のイメージイラストで、広告やパッケージに使われた。上側には人間を中心としたマスター、下側にはマスターが使役するネイティアルのイラストが描かれている。本作はPC版をベースにグラフィックやストーリー性を強化したもので、『空の軌跡』のキャラクターが登場することでも話題を呼んだ。



ヴァンテージマスターポータブル イメージイラスト

ちょっとコミカルなタッチで描かれたイメージイラスト。対象を動けなくする状態異常である金化や銀化によって金や銀の塊となったネイティアルを、シーフのカルコスが店に売り払おうとしているもの。指を突き出して値段交渉をしているカルコスがなかなかナイス。ゲーム中でこのようなことはできないが、いかにもカルコスがやりそうな一場面だ。



ヴァンテージマスターポータブル イメージイラスト

デューク(公爵)のクラスであるアルギロスが女性型のネイティアルをはべらせている、ちょっとハーレムっぽいイラスト。ネイティアルのなかでも、天の属性を持つ者は美しい女性型のものが多いので、天のネイティアルを好むプレイヤーがいるのも事実だ。それにしても、ゲーム中ではかなりまじめなアルギロスだけに、ちょっとイメージが崩れてしまうかも。



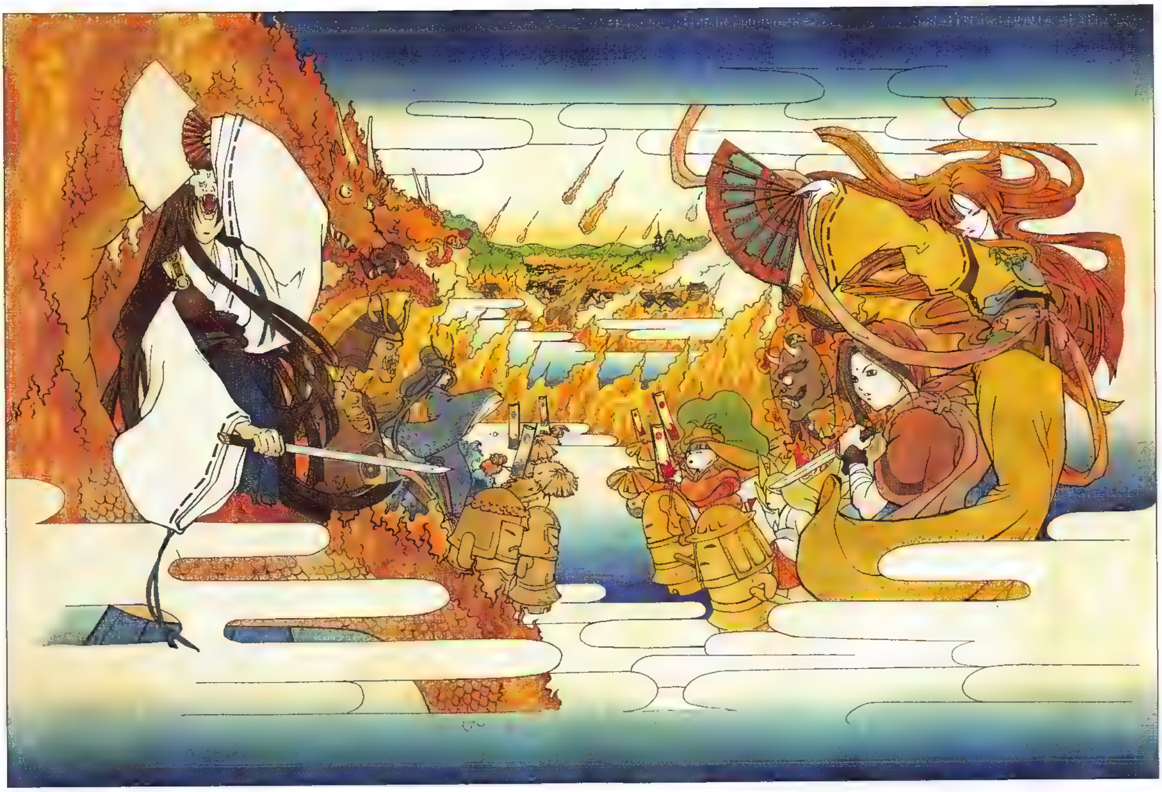
ヴァンテージマスターポータブル イメージイラスト

ドワーフのような姿をした火のネイティアルのヘピタスが、溶岩を見てテンションを上げている。ゲームシステム的にいえば、火属性のネイティアルと溶岩の地形効果は合っているため、喜んでいるといったところか。ちなみにイラストの左右にいる、角が生えていて眼帯を付けた女性ネイティアルのブリックスも火属性だが、ヘピタスほどははしゃいでいない。



ヴァンテージマスターポータブル イメージイラスト

水のネイティアルを代表するといっても過言ではない、人魚型のマームと風船のようなレキューが描かれている。マームは回復のエキスパートで、レキューは移動力が高い便利なネイティアル。ちなみに、水面付近には2人のマスター(ジャッドとマルフィール)がおり、ザミルベンやテンタークといった、そのほかの水のネイティアルも描かれている。



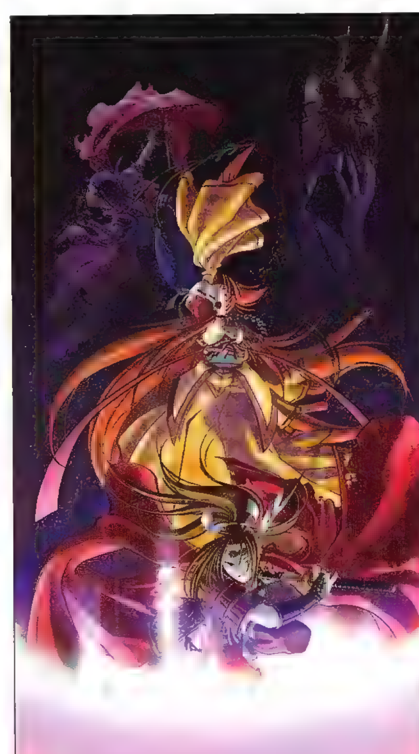
VM JAPAN イメージイラスト

『ヴァンテージマスター』の世界観を和風にした『VM JAPAN』のイメージイラストで、まるで絵巻のように趣がある形で描かれている。左側に描かれた般若の面をつけた女性は黒巫女のムウで、「星落とし」と呼ばれる隕石落下事件を起こした張本人。右側にいる着物姿の女性は神楽巫女のヒミカで、プレイヤーキャラクターの1人となっている。



VM JAPAN イメージイラスト

パッケージにも使われたメインイラスト。ヒミカをメインに、蓮の葉を持って飛ぶ天の幻魔のハスナガミや、埴輪型の地の幻魔のタマノウテナなど、ヒミカが使役するさまざまな幻魔が描かれている。なお、幻魔とは「ヴァンテージマスター」でいうところのネイティアルを指し、それを使役するマスターは幻魔使いと呼ばれる。



VM JAPAN イメージイラスト

天の幻魔であるアマノイクサを召喚するヒミカのバックに、くの一のキリなどが描かれている。アマノイクサは戦いの守り神として知られ、勇気ある者に祝福を与えるという。



VM JAPAN パワーアップキット 富嶽幻遊記 イメージイラスト

本編発売から約3カ月後に発売された追加キット「富嶽幻遊記」のパッケージに使われたイラスト。トーナメントの案内人であるムラサキをメインに、右側にはマタギのマツリ、力士のライカ、御隠居のスケツナ、花忍のチヅルと、4人の新キャラクターが描かれている。また、右下には本作のタイトルにもなっている富士山が描かれている。

EXTRA GALLERY

『ヴァンテージマスター』シリーズに登場する色違いの日本ファルコムキャラクター

『ヴァンテージマスター』シリーズにはさまざまな日本ファルコムキャラクターがゲストとして登場するが、同じキャラクターで対戦を行う際に見分けがつくように、通常とは異なる色違いのキャラクターが用意されている。基本的には髪の毛や服の色が変わる形で、ティータやダルク＝ファクトのようにオリジナル版と類似している場合もあるが、金髪のエステルや褐色の肌のドーラ、水色の髪のピュラーなどは、ここでしか見られない非常に珍しいイラストとなっている。



➡基本的にはオリジナル版と同じ色だが、同じキャラクター同士で対戦をする際に見分けやすくなるような処置として、別カラーも用意されている。


エステル

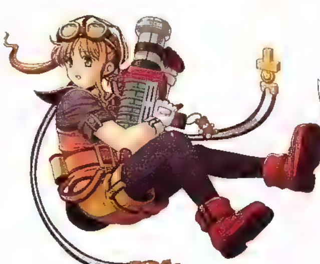

ヨシュア


シェラザード


アガット


クローゼ


オリビエ


ティータ

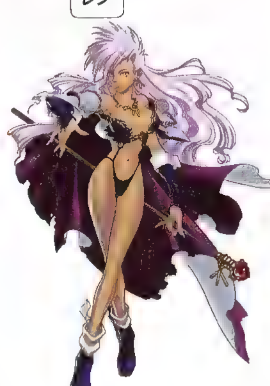

ジン


レン


レーヴェ


ダルク＝ファクト


リリア


ドーラ


ピュラー



ツヴァイ!! イメージイラスト

七瀬葵氏によるもので、広告やパッケージに使われたメインイラスト。主人公であるピピロとポックルを中心に、キーキャラクターとなる伝説の巫女姫ティアラや聖騎士パラディスが描かれている。なお、右側にいる猫のような魔物は、魔王ヴェスパーの使い魔であるコルベットで、ゲーム中では何度もピピロ達の邪魔をしてくる。



ツヴァイ!! イメージイラスト

新パッケージ版として発売された際のメインイラストで、七瀬葵氏によるもの。巫女姫であるティアラが全面に描かれており、中央にはピピロとポックルのコンビがかわいくポーズをとっている。ポックルは得意げに剣を振りかぶっており、ピピロは彼女としては珍しく、女の子らしいすました表情をとっている。ピピロのスカートにしがみついた、ペットの猫もラブリーだ。



ツヴァイ!! イメージイラスト（PSP版ショップ特典用）

PSP版のショップ特典グッズ用に使われたイラスト。ピザにたこ焼き、おにぎりと、たくさんの食べ物に囲まれたピピロとポックルが描かれている。これだけ食べまくれば、レベルアップは間違いなし！　ちなみに、パフェだけでも経験値が1000以上もアップする。



ツヴァイ!! イメージイラスト（PSP版ショップ特典用）

ゲーム中では水路が設置されたダンジョンであるパーヴェル庭園らしき場所にたたずむ、巫女姫のティアラ。誰かに呼ばれたのか、ちょっと振り向くようなポーズをとっている。ちなみに庭園には白いバラが咲いており、その花びらがティアラの周りを舞っている。



ツヴァイ!! イメージイラスト（PSP版ショップ特典用）

ピクニックに出かけて、キノコの上でひと休みといったところ。ピピロはおいしそうにおにぎりを食べていて、ポックルもおにぎりを欲しがっているようだ。ポックルの後ろにはモンスターがおり、それに気づいたペットの犬がけん制して吠えている模様。



ツヴァイⅡ イメージイラスト

パッケージイラストとして使われたメインイラスト。物語の舞台となる浮遊島イルバードと、赤い飛行機に乗る主人公達の姿が描かれている。この赤い飛行機は、主人公であるトレジャーハンターのラグナの愛機であるトリスタン号となる。



ツヴァイII イメージイラスト
公式ホームページで夏に配布された壁紙用のイラストで、夏休みをテーマにしたもの。ストーリー上の拠点となるアルッテの町にある噴水付近で、主人公のラグナ達がくつろいでいる。ちなみにアルウェンは吸血鬼の一族だが、日光の下でも普通に行動できる。日傘を差して座っているのは、単に日差しが暑いか、日焼けがイヤなのかのどちらかだろう。



ツヴァイII イメージイラスト
路地裏に並んで座る、白ネコ魔人のモンブランと、帽子をかぶったエクスマキナ。ゲーム中ではエクスマキナを単なる部下としてぞんざいに扱うモンブランだが、ここでは仲よく食べ物を差し出している。ちなみに雨が降っており、野良猫がどんどん雨宿りに集まってきている。



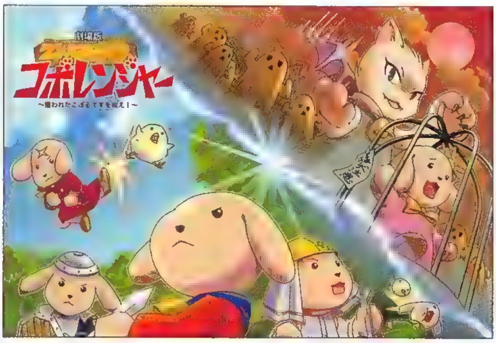
ツヴァイⅡ イメージイラスト
レースをイメージしたようなイラストで、ラグナやモンブランは飛行機や鳥に乗って空を、アルウェンやフィオナは猫や犬に乗って地面を走っている。カラスのかわいさにメロメロなフィオナや、風呂敷で空を飛ぶスバルの姿にも注目だ。



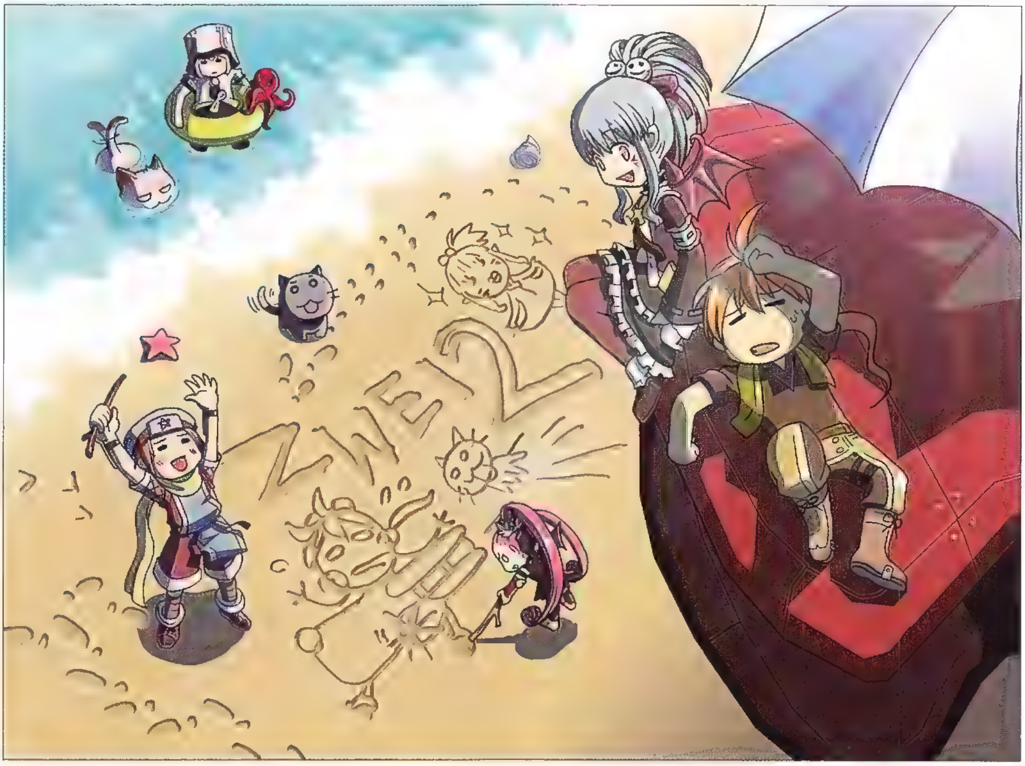
ツヴァイⅡ イメージイラスト
臨戦態勢をとっているラグナとアルウェンが描かれた、躍動感のあるイメージイラスト。ラグナのアンカーギアやアルウェンの杖からは光が発せられており、ゲーム中でいうところの溜め攻撃を使っているように見える。



ツヴァイⅡ イメージイラスト
愛用のアンカーギアを構えるラグナと、元気にジャンプするアルウェンのツーショット。彼らのバックにデザインされた円の中心には、超人ギャランドゥらしきマッチョなキャラクターのシルエットが描かれている。



ツヴァイⅡ イメージイラスト
「劇場版ZWEI戦隊コボレンジャー〜攫われたこぼるてすを救え！〜」という本格的なロゴまで用意されたギャグ系のイラスト。右上のモンブランの顔が、とっても悪そうだ。ちなみにコボレンジャーは、ゲーム中では敵として登場する。



ツヴァイⅡ イメージイラスト
海に遊びに来たラグナやアルウェン達を描いたイメージイラスト。スバルやルゥが砂浜に落書きをして遊んでおり、モンブラン達が海中から攻撃（悪戯？）をする隙をうかがっているようだ。ペットのネコも楽しそうに尻尾を振っている。ちなみにラグナは愛機のトリスタン号の翼の上で寝ているようだが、鉄板が熱くないのだろうか？



ツヴァイIIプラス イメージイラスト

多くの新要素が追加された「ツヴァイIIプラス」のイメージイラストで、公式サイトなどでも使われているもの。とにかくたくさんのキャラクターが描かれており、非常に見ごたえがある。ラグナの仲間達はもちろんのこと、物語のカギを握るエクスマキナもクローズアップされている。よく見ると、モンブランやザハール、そして超人ギャランドゥの後ろ姿も描かれている。

EXTRA GALLERY

オープニングムービーに詰まった『ツヴァイⅡ』のキャラクターの魅力

アニメ以上に自由なカメラワークで滑らかに動きまくる、CGグラフィックで作られた『ツヴァイⅡ』のオープニングムービー。ここでは、ムービー内のグラフィックを紹介するとともに、その見どころや隠された伏線について、ネタバレになりすぎない範囲でチェックしていく。とにかく表情豊かなキャラクターの顔や仕草についても、じっくりと堪能してほしい。なお、ゲーム中では、飛行機に乗るラグナとエクスマキナの空中戦の末、ラグナ機が撃墜されて墜落するというオープニングデモのあとに、このムービーが挿入される。



1 主人公であるラグナのアップ。ひと目で熱血漢とわかる熱い表情だ。
2 何者かに奪われた居城を見つめるアルウェンとその従者のルゥ。
3 斬ったり突いたりするだけでなく、ムチのようにも使えるアンカーギア。
4 謎の女性を思い出すラグナ。彼にとって大事な人のようだが……。
5 エクスマキナとの空中戦の回想。このあと、ラグナ機は撃墜される。
6 敵であるエクスマキナと目が合い、なぜか驚いた表情のラグナ。
7 闇の魔法を使うアルウェンの姿。ここからメインキャラの紹介が続く。
8 聖剣と聖鎧をまとって戦う乙女のフィオナと、その執事であるクロード。
9 ラグナを師匠と慕うスバルと、ベテラン冒険者のオデッサ。
10 本作は前作の直後となり、前作の主人公のピピロ＆ポックルも登場。
11 禍々しい雰囲気の吸血鬼。その正体は、アルウェンの叔父のザハール。
12 物語の舞台となる浮遊島イルバードの全景とともにムービーが終了。



西風の狂詩曲 イメージイラスト

パッケージやポスターなどに使われたメインビジュアル。本作のオリジナル版は海外で作られたが、日本への移植に際して日本ファルコムが自ら翻訳やキャラクターデザインの監修を行い、イメージイラストの執筆者として新たに寺田克也氏を起用した。中央には、冤罪で投獄されて14年の強制労働を強いられたことへの復讐に燃える主人公シラノが描かれている。



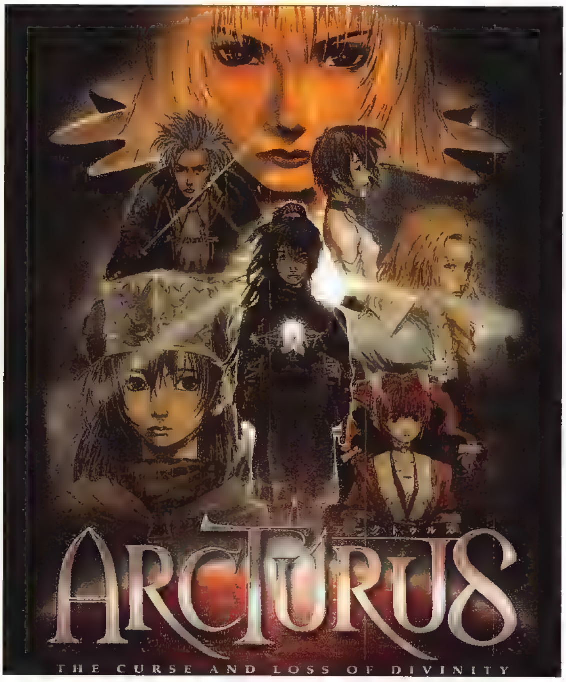
西風の狂詩曲 イメージイラスト

シラノと女海賊のシルバーナとの一騎討ちを描いたイメージイラスト。これらのキャラクターデザインもすべて日本ファルコムが監修し直したため、日本のゲームファンにも受け入れやすいデザインとなっている。こういったイメージイラストは、他社がライセンス作品としてドリームキャストやPS2に移植した際にも使用された。



月影のデスティニー イメージイラスト

パッケージや広告に使われたメインビジュアルで、剣を構えた主人公の楊影楓を囲むように複数の女性キャラクターが描かれている。主人公の目的は父の遺言である「天下一」となる夢を叶えることで、武の道を極めるためのストーリーが展開するが、それと同時に恋愛ゲームのような要素も備えており、遊び方しだいでは彼女達とのラブラブなストーリーが展開する。



アークトゥルス イメージイラスト

『アークトゥルス』のメインビジュアルで、パッケージや広告などで使われたもの。ゲーム中のグラフィックはかわいいアニメ調だが、イメージイラストは等身が高く描かれており、よりシリアスなイメージが強調されている。そもそもは韓国の人気ゲーム会社のグラビティ社が開発した大作RPGで、それを日本ファルコムがプロデュースする形で日本で発売された。



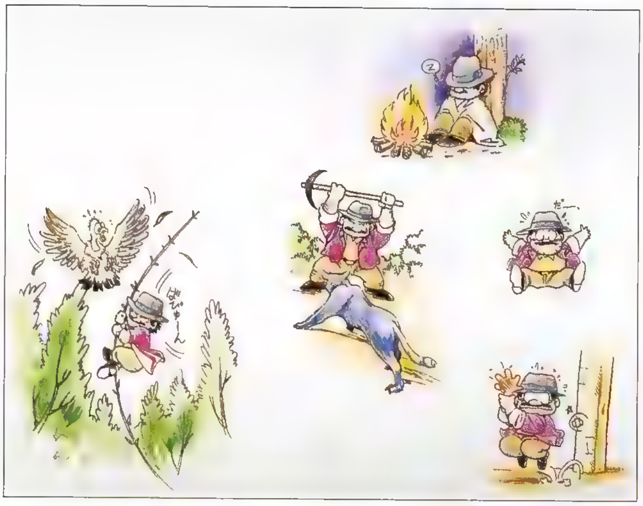
幻想三国誌 イメージイラスト

メインキャラクターが勢揃いした、明るいイメージのメインビジュアル。パッケージや広告などで使われたイラスト。本作も、日本ファルコムによる海外プロデュース作品の1つとなる。主人公の伯雅は中央に立つ青い髪の青年で、緑色の服を着た羽鳳はその姉。この姉弟を軸に壮大な物語が展開する一方で、ヒロイン達との恋愛イベントも充実している。執筆者は結城信輝氏。



太陽の神殿 イメージイラスト

主に広告で使われたイメージイラストで、主人公を襲うさまざまな困難やトラップがイラスト化されている。謎の石像に襲われたり、ヘビにかまれそうになったりと、かなり危険な印象だが、ゲーム中にそういったシーンは存在しない。



太陽の神殿 イメージイラスト

こちらもあくまでイメージイラストで、実際にゲーム中で発生するイベントをイラスト化しているわけではない。謎だらけの遺跡を調査するというワクワク感を挿絵として見せている。なお、黒いジャガーはゲーム中に登場するが、主人公がツルハシを持ってジャガーと戦うシーンはない。



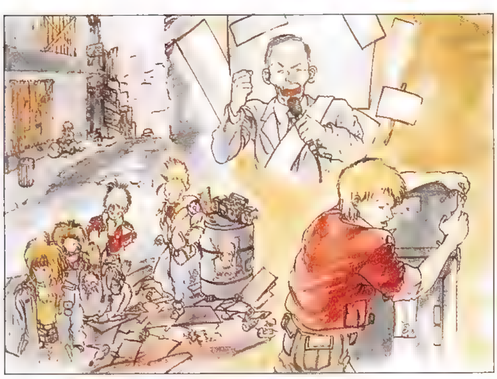
スタートレーダー イメージイラスト

広告やマニュアルの表紙などに使われたイメージラストで、もとのりゆき氏によるもの。本作は宇宙を舞台にした作品だが、近未来のSF的な世界ではなく、未開拓の荒野の惑星のようなイメージのイラストとなっている。おそらく、主人公のカインが少し野暮ったい賞金稼ぎのような存在であることから、ワイルドな方向性が考えられたのではないだろうか。



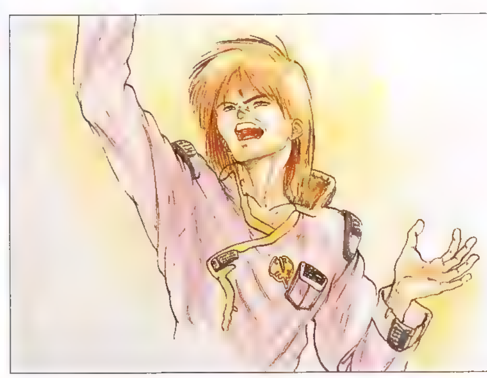
スタートレーダー イメージイラスト

宇宙船同士の戦いが描かれており、スペースオペラのような方向性となっている。右側に描かれた不気味な笑みを浮かべた男の正体は不明だが、カットナーに似ている。もしくは、人の心を操る謎の超自然生命体であるヒューギの意識を具現化したものや、ヒューギに操られた人間を描いたものなのかもしれない。執筆者は田巻久雄氏。



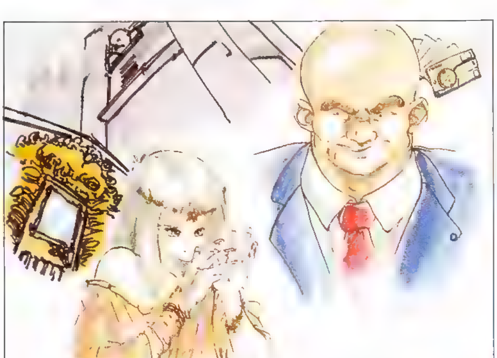
スタートレーダー イメージイラスト

設定画として描かれたイメージイラストだが、ゲームとの関連性は少ない。おそらく、世界設定や物語のプロットを固める前段階で利用された、想像力をふくらませるイメージボードのような役割を果たしたものだろう。



スタートレーダー イメージイラスト

どことなくミュージシャンを彷彿とさせるキャラクターだが、詳細は不明。ゲーム中で紫色の服といえば、ギュンダーが着ている星系軍の制服が思い当たるが、デザイン的にはかなり違う。ボツキャラなのだろうか。



スタートレーダー イメージイラスト

スーツ姿で強欲そうな笑いを浮かべる禿頭の男と、銀色の髪と神秘的な雰囲気を備える女性占い師。トレーダーの元締めであるボルマンや、情報屋の女性であるシーラといったキャラクターの原案となったイラストの可能性もある。



スタートレーダー イメージイラスト

酒場で騒ぐトレーダー達を描いたイメージイラスト。賞金稼ぎやなんでも屋のようなトレーダーは、ゲーム中では荒くれ者やはぐれ者のようなイメージで描写されている。このイラストは、そういうアウトローらしさを表現したものだろう。



ぽっぷるメイル(PC版) イメージイラスト

西村博之氏によるもので、女賞金稼ぎであるメイルと魔法使いのタット、そして怪獣のガウという『ぽっぷるメイル』のメインキャラクターが描かれたもの。この3キャラクターはゲーム中にプレイヤーが操作できるキャラクターで、それぞれアクションや能力に違いがあるだけでなく、イベント中のセリフもキャラクターによって変化する仕組みとなっていた。



ぽっぷるメイル（PC版）イメージイラスト

広告などで使われたイメージイラストで、着替え中のメイルを描いたもの。肩や胸を守る鎧やパッドは外され、手袋や靴も脱ぎかけといった状態で、なかなかセクシーなイラストとなっている。驚いた表情のタットは少し顔が赤くなっており、マジメで純情な彼らしいイメージだ。一方のガウは、メイルにはまったく興味を示さず、タヌキの置物にかじりついている。



ぽっぷるメイル（PC版） イメージイラスト

モンスターと戦うメイル達を描くイラストで、西村博之氏によるもの。メイルは愛用の剣で、ガウは口から炎を吐いてウッドゴーレムを攻撃している。タットも杖を構えて魔法を使おうとしているようだ。ちなみにメイルの腰には、サイフがわりなのか、お金を示すドルマークがついた袋が吊り下げられている。



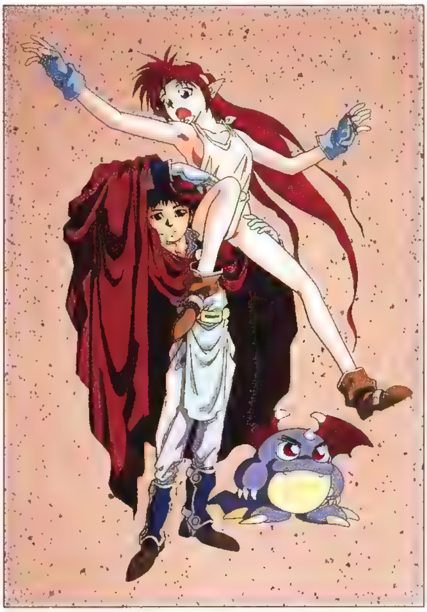
ぽっぷるメイル（PC版） イメージイラスト

ゲーム中ではボスとして登場する、ウッドペッカーペンチと戦うメイルやタット達を描いたもの。さすがはボスといったところか、その爆弾攻撃によりガウが大ダメージを受けているようだ。なお、実際のゲームでは、ボスとの戦闘中はキャラクターを変えることはできない。イラストの執筆者は西村博之氏。



ぽっぷるメイル（PC版） イメージイラスト

タットの師匠であるマテリアルや、爆弾が大好きでトラブルメーカーなエルフの青年ブラッキィなど、クセモノ揃いのサブキャラクターもたくさん描かれているイメージイラスト。やや高い頭身で描かれており、特にタットはかなりシリアスな雰囲気となっている。一方、ガウはあまり変わった印象を受けない。



ぽっぷるメイル（PC版） イメージイラスト

メイルを持ち上げて、肩に乗せようとするタット。恥ずかしいのか、メイルはちょっとあわてているようだ。常にメイルがタットを振り回すゲーム中では見られない、なかなか貴重な場面だといえる。



ぽっぷるメイル（PC版） イメージイラスト

高い頭身で描かれた、ややリアル寄りのイラスト。タットは赤いマントをなびかせつつ杖を構えており、メイルも剣と盾を構えて、少し微笑みを見せている。このようにメイル達はそれぞれポーズを決めているが、ガウだけはマイペースに変な方向を向いて、謎の自信に満ちた笑いを浮かべている。



ぽっぷるメイル（SFC版）イメージイラスト

SFC版のパッケージなどに使われたメインイラストで、執筆者は西村博之氏。PC版のキャラクターと比べると、よりアニメ調の明るいイメージで描かれている。ちなみにSFC版が発売された1994年近辺にはラジオドラマも展開され、メイル役を林原めぐみが熱演。かなりギャグ色が強い作品で、約1年にわたって本編の後日談が語られた。



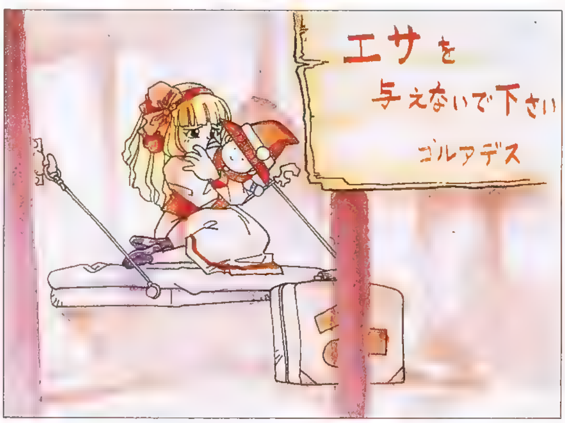
ぽっぷるメイル(SFC版) イメージイラスト

SFC版の広告やマニュアルなどで使われたもので、ゲーム中に登場するほぼ全キャラクターがところ狭しと描かれている。SFC版のイラストはPC版とはかなり違うタッチで描かれており、頭身が低めのデフォルメキャラクターに近い形となっている。なお、SFC版は日本ファルコムのSFC参入第一弾タイトルで、PC版のストーリーをベースにしつつも登場キャラクター数は倍増した。



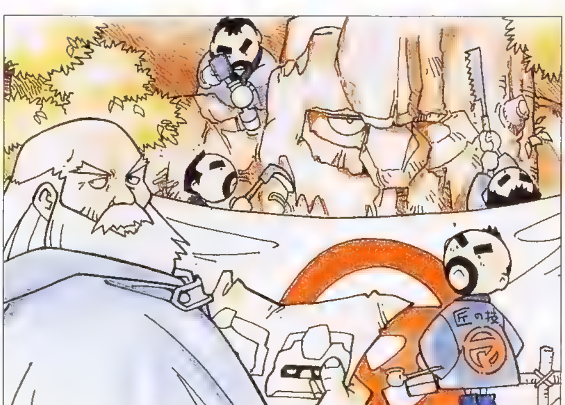
ぽっぷるメイル(SFC版) イメージイラスト

あり金をすべてはたいて10,000ゴールドの剣を購入している場面。カウンターで呆れているタットとガウをよそに、メイルは購入した剣に頬ずりをしている。しかし、値札をよくみると「もれなく憑いてくる」とのこと。ただ高価なだけで、残念ながら呪われているようだ。



ぽっぷるメイル(SFC版) イメージイラスト

魔獣ゴルアデスの生贄として捧げられたマリル。牢獄の中で食事すら与えられていない様子だ。愛しのタットに似た人形を抱きかかえていることから、彼が助けにくるのを待っているのだろう。それはさておき、ゴルアデスに文字を書く知能があることが不思議でならない。



ぽっぷるメイル(SFC版) イメージイラスト

設計図を手にしたマテリアルが、カラクリ人形を使ってウッドゴーレムを組み立てている。作っているところを誰かに見られまいと、周囲を気にしているようだ。見た目の完成度はともかく、形を作ったあとにどうやったら動くようになるのかは謎に包まれている。



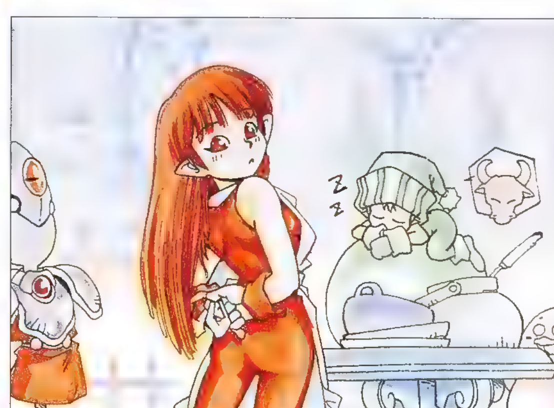
ぽっぷるメイル(SFC版) イメージイラスト

マノオネット強盗団が賞金取引所を襲っている。店の主人のバッソが寝静まったのを見計らって、ナッツ・クラッカー達が銀の品物を盗み出そうとしているが、感づいたバッソがパジャマ姿で必死にとり押さえようとしている。バッソの飼い猫はなんの役にも立っていない。



ぽっぷるメイル(SFC版) イメージイラスト

崇拝するサジムへの生贄として、マーベラ率いる邪教徒がマリルを誘拐するという、ゲーム中にもあったワンシーン。マリルがさらわれているにもかかわらず、なぜか傍観するメイル達。それにしてもマリルは捕らわれの運命にあるのか、2度も生贄として選ばれている。



ぽっぷるメイル(SFC版) イメージイラスト

リップとラップが住む塔にて。食事のあと片づけをしようとエプロンを結ぶラップ。食べ終わって満足したのか、リップはシャボン玉の上で気持ちよさそうに寝ている。牛のマークが出ているのは、食べてすぐ寝ているからか？　ちなみに、右隅にいるペンギンは使用人のパーム。

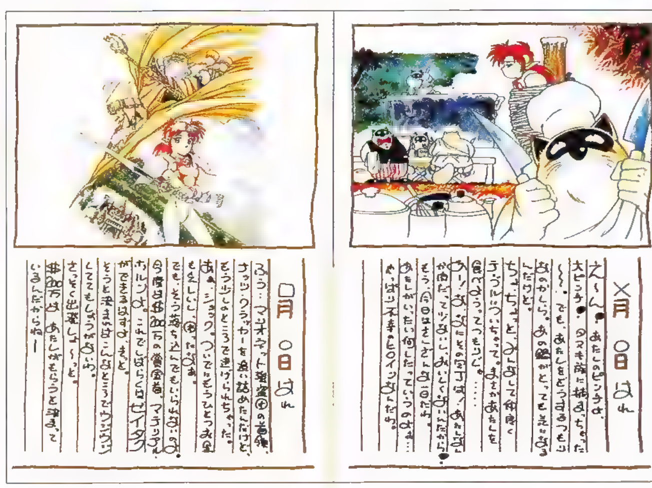
EXTRA GALLERY

『ぽっぷるメイル』のマニュアルに描かれた絵日記

PC版の『ぽっぷるメイル』のマニュアルには、メイル達が描く絵日記が掲載されていた。これは本作の世界観を見せたり、キャラクターの本音を見せたりするようなものとなっており、本編のストーリーとはあまり関係がないため、ゲームのプレイ前に読んでもプレイ後に読んでも楽しめるようになっている。ここでは、全6ページの絵日記を当時のままの形ですべて再録。かつてゲームを買って読んだことがある人には懐かしく、今回初めて読むことになる人には新鮮な気持ちで楽しんでもらいたい。わがままなメイルの言動に注目だ。



←マニュアルは右開きだったため、右側が1ページ目となっている。ここで描かれているのは、タヌキ族をめぐる2つのエピソード。悪徳商人にだまされてムダ働きをした日の日記と、タヌキ族の逆襲を受けた日の日記となる。



➡タヌキ族に捕まり、エルフ鍋にされそうな自分を「不幸のヒロイン」と称しているが、どうやってこの窮地を脱したのかは謎。4ページ目には、本編のプロローグで描かれるナッツ・クラッカーとの戦いが記されている。



⬅5〜6ページ目は、タットとガウの日記。イメージどおりに字がきれいなタットと比べ、ガウの日記は何が何やら。誤字脱字も満載だが、それでもある程度は読める文字を書いていることをほめるべきなのかもしれない。



ダイナソア イメージイラスト

主人公であるアッシュ達の姿はなく、敵である異形の者ばかりがクローズアップされているイメージイラスト。広告などではあまりメインとして使われなかったものだが、非常に細かい部分まで描き込まれた幻想的なイラストとなっている。基本的には、実際にゲーム中に登場する敵モンスターやボス級の敵が描かれている。執筆者は衣谷遊氏。



ダイナソア イメージイラスト

広告などで多用されたメインビジュアルで、衣谷遊氏が執筆したもの。こちらも主人公のアッシュ達は描かれておらず、敵サイドのモンスターのみが描かれている。『ダイナソア』は日本ファルコム初の3DダンジョンRPGであったため、実際のゲーム画面のようにプレイヤーの分身であるパーティキャラクターを出さない構図を意識したのかもしれない。



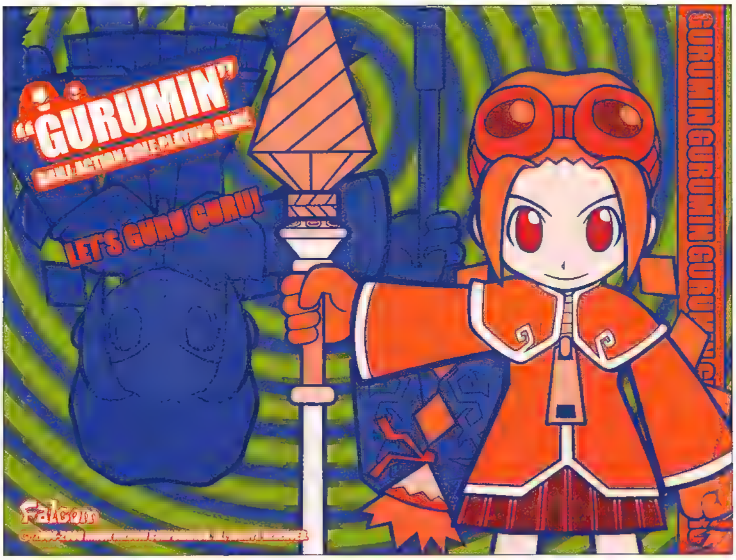
ダイナソア リザレクション イメージイラスト

2002年にWindows用にリメイクされた『ダイナソア リザレクション』のメインイラストで、沓澤龍一郎氏によるもの。パッケージや広告などに使われた。左手には剣、右手には巨大すぎる斧のような異形の武器を持ったアッシュが描かれており、その存在感はすさまじい。非常に重量感があるイラストだ。



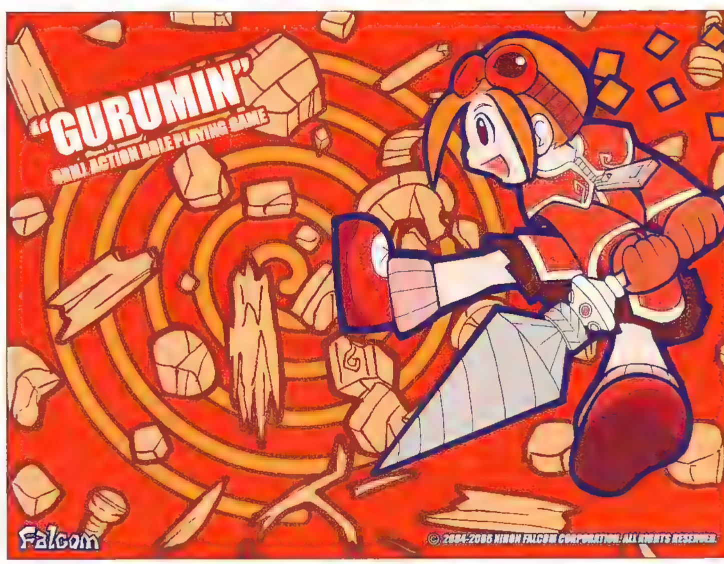
ぐるみん イメージイラスト

　ドリルを持った元気なパリンを先頭に、敵も味方もひっくるめたオバケ達が大行進しているような躍動感に満ちたイラスト。『ぐるみん』は、日本ファルコムとしては初となる本格的な3Dグラフィックによる演出が導入されたタイトル。パッケージなどにはCGグラフィックが使われたが、こういった温かみを持つ手描きのイメージイラストも存在する。



ぐるみん イメージイラスト

公式ホームページで壁紙として配信されたイメージイラスト。『ぐるみん』というタイトルのイメージか、ドリルの螺旋からの連想か、ぐるぐると目が回る渦巻状の背景となっている。誇らしげにドリルを持ったパリンのりりしい表情にも注目だ。



ぐるみん イメージイラスト

こちらもぐるぐるとした渦巻きマークが使用されている。オレンジ色をベースにしたイラストで、かなりポップな印象を受ける。ドリルを使っていろいろなオブジェクトを壊せるというゲーム的な特徴を再現したのか、土や石やネジの砕け散った破片が舞っている。



ぐるみん イメージイラスト

レンダリングされたCGを組み合わせたもので、パッケージや広告のメインビジュルとしては、こういったCGキャラが使われることが多かった。デザイン自体は実際のゲーム中のグラフィックとほぼ同じだが、より解像度が高く、ブラッシュアップされたものとなっている。



イースvs.空の軌跡 オルタナティブ・サーガ イメージイラスト

パッケージとしても使われた「イースvs.空の軌跡」のメインビジュアル。日本ファルコムを代表する2大タイトルの「イース」と「空の軌跡」。その主人公であるアドルとエステルが、それぞれ愛用の武器を構えている。アドルとエステルの後ろに見える小さめのシルエットは、エステルのパートナーであるヨシュア。彼が得意とする武器の双剣を持った姿が描かれている。



イースvs.空の軌跡 オルタナティブ・サーガ イメージイラスト

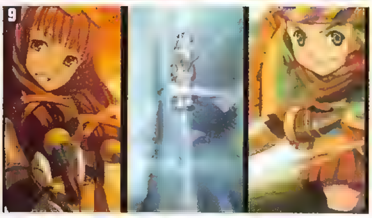
主に広告や告知用に使われたイメージイラストで、背中を合わせて臨戦態勢をとるアドルとエステルが描かれている。エステルが持つ棒や剣を握るアドルの手には光るエフェクトが描かれており、まさに一触即発といった印象を受ける。なお、アドルのデザインは『イース7』、エステルのデザインは『空の軌跡SC』のものとなっている。

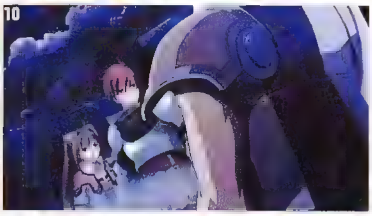
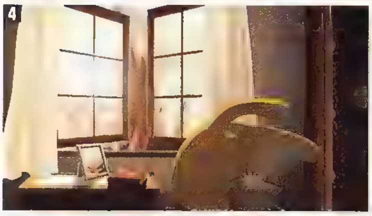
EXTRA GALLERY

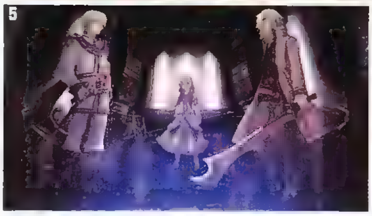
人気キャラが夢の競演を果たす『イースvs.空の軌跡 オルタナティブ・サーガ』のオープニングムービー

『イースvs.空の軌跡』のオープニングムービーには、『イース』シリーズと『空の軌跡』シリーズを中心にしたキャラクターが、作品の枠を越えて多数登場。エステルとヨシュアの攻撃を防ぐアドル、作中でも衝突する似た者同士のガッシュとアガットのやりとりなど、ファンにとっては夢のようなシーンが満載だ。また、ムービーの後半には、まるで歴代ファルコムキャラクターによるお祭りのように多数のキャラクターが登場する。運命に導かれた戦士達が異世界ザナドゥに集い、ときに刃を交え、ときに共闘する勇姿が見事に描かれたムービーといえる。










1 荒野の大地をバックに、互いに背中を向けて立つアドルとエステル。その後方にはドギ、アイシャ、ヨシュアがそれぞれ違う方向を向いている。今まで交わることのなかったキャラクター達が、これから始まる宴を静かに待っているかのように感じられるワンシーンだ。

2 うっそうと茂る森の中でたたずむアドル。表情は見えないが、剣に手を置いているため精神統一をしているのかもしれない。ちなみに、アドルの左肩には主人公達を導く謎の生物、ラッピィ(ピッカード)が乗っている。

3 愛しきパートナーであるヨシュアに肩を預けて、エステルはラッピィ(ポム)とともに夢の中。遊撃士として忙しく行動する戦士達の休息といったところか。そんなエステルの様子を優しく見守るヨシュアの表情も印象的だ。

4 人がいなくなった異世界ザナドゥで、お店を構えるモナ。窓を開けると、そこには怪しい雰囲気に包まれた城が見えている。どうやら客の気配はないようだが、経営は大丈夫なのだろうか……？

5 孤高の白騎士チェスター、剣帝レーヴェ、殲滅天使レンと、恐るべき者達が手を組んだ。個々が強力な実力者であるだけに、敵に回るとひと筋縄ではいかないだろう。果たして、アドルやエステルに勝機はあるのか!?

6 エステルの激しい攻撃を受け止めるアドル。『イース』と『空の軌跡』、それぞれの作品を代表する主人公同士の対決だ。その後、ヨシュアが加勢するも、その攻撃すらアドルは軽やかに防ぎきる。アドルの実力者ぶりがうかがえる一幕だ。

7 片手で軽々と岩を破壊する壁壊しのドギ！ 竜騎士団随一と名高いシグルーン仕込みの弓技が冴えるアイシャ！ それぞれの得意技が炸裂し、たくましきドギと華麗なアイシャの激闘が始まる！

8 敵に勇敢に立ち向かうリベール王国の若き姫クローゼ。王族の気品から、勇ましくも凜々しさが感じられる。天才導力技師のティータは、導力砲を撃ったあとなのか、ゴーグルを外している最中。その容姿はまだ幼さが残るが、技術と実力は大人顔負けの天才少女だ。

9 焔竜の力を得たクルシェ、風の力を操るマイシェラ、地竜の力を授かったエルク。炎・風・地の3つの属性の力が今、1つになる！ 『イース7』で見せた実力を発揮することができるのか!?

10 エステルを守るように、彼女の前に立つアドル。2人の目線の先には——なぜかヨシュアの姿が!? 大切なパートナー、そして恋人であるエステルに対して、ヨシュアは静かに刃を抜く……。

11 『イース』や『空の軌跡』だけでなく、『ブランディッシュ』や『ツヴァイ!!』、『ぐるみん』など、多くのファルコム作品のキャラクターが登場。また、当時はまだ発売前だった最新作の『零の軌跡』からロイドとエリィも登場した。

12 最後を飾るのはイース王国の根幹を担う双子の女神フィーナとレアのツーショット。魔力の源でもあり、守護していたイース王国の繁栄と衰退の象徴でもある黒真珠を抱えている。

13 崖の上で海を見つめる謎の人物。顔は見えないが、特徴的な服装と右手に持つ杖を見れば、『ガガーブトリロジー』のあの大魔導師だとわかるはず。

14 アドルやエステル達が向く方向には、神々しく翼を広げるキングドラゴンこと魔王ガルシスの姿が見える。復活した魔王を討つため、異世界から召喚された戦士達が立ち向かう！ 世界の"理"を正す戦いが、今始まる——。



広告ギャラリー

雑誌広告、チラシ、店頭配布の小冊子、年賀状など、広告展開で使われた印刷物を収録。今ではそうそう見られない、貴重なタイトルに関する広告も特別掲載！

イース Ancient Ys Vanished Omen …… P.218
イースエターナル …… P.219
イースⅡ Ancient Ys Vanished The Final Chapter …… P.220
イースⅡエターナル …… P.221
イース マテリアルコレクション …… P.221
イースⅠ & Ⅱクロニクルズ …… P.221
イース7 …… P.221、225
ワンダラーズ フロム イース(イースⅢ) …… P.222
イース フェルガナの誓い …… P.222
イースⅣ MASK OF THE SUN …… P.223
イースⅤ 失われた砂の都ケフィン …… P.223
イースⅥ ナピシュテムの匣 …… P.224
イース・オリジン …… P.225
ドラゴンスレイヤー 英雄伝説 …… P.226
新英雄伝説 …… P.227
ドラゴンスレイヤー 英雄伝説Ⅱ …… P.227
英雄伝説Ⅲ 白き魔女 …… P.228
英雄伝説Ⅳ 朱紅い雫(旧) …… P.229
英雄伝説Ⅳ 朱紅い雫(新) …… P.229
英雄伝説Ⅴ 海の檻歌 …… P.229
英雄伝説 空の軌跡FC(英雄伝説Ⅵ 空の軌跡) …… P.230
英雄伝説 空の軌跡SC …… P.231
英雄伝説 空の軌跡the 3rd …… P.232
英雄伝説 零の軌跡 …… P.233
英雄伝説 碧の軌跡 …… P.233
ドラゴンスレイヤー …… P.234
ロマンシア …… P.236
ドラゴンスレイヤーⅣ ドラスレファミリー …… P.236
ザナドゥ …… P.237
リバイバル ザナドゥ …… P.239
リバイバル ザナドゥ2リミックス …… P.239
ザナドゥ・ネクスト …… P.239
風の伝説ザナドゥ …… P.240
風の伝説ザナドゥⅡ …… P.241
ソーサリアン …… P.242
ソーサリアン フォーエバー …… P.245
ロードモナーク …… P.246
アドバンスド ロードモナーク …… P.246
ロードモナーク オリジナル …… P.247
モナークモナーク …… P.247
みんなのモナモナ …… P.247
ブランディッシュ …… P.248
ブランディッシュ ダークレヴナント …… P.248
ブランディッシュ2 THE PLANET BUSTER …… P.248
ブランディッシュ3 SPIRIT OF BALCAN …… P.250
ブランディッシュVT …… P.251
ブランディッシュ4 眠れる神の塔 …… P.251
ヴァンテージマスター …… P.252
ヴァンテージマスターV2 …… P.252
ヴァンテージマスターポータブル …… P.253
VM JAPAN …… P.253
VM JAPAN パワーアップキット 富嶽幻遊記 …… P.253
ツヴァイ!! …… P.254
ツヴァイⅡ …… P.254
ツヴァイⅡプラス …… P.254
西風の狂詩曲 …… P.255
月影のデスティニー …… P.255
アークトゥルス …… P.255
幻想三国誌 …… P.256
幻想三国誌Ⅱ …… P.256
デーモンズリング …… P.257
太陽の神殿 アステカⅡ …… P.258
スタートレーダー …… P.259
ぽっぷるメイル(PC版) …… P.260
ぽっぷるメイル(SFC版) …… P.261
ダイナソア …… P.262
ダイナソア リザレクション …… P.263
ぐるみん …… P.264
イースvs.空の軌跡 オルタナティブ・サーガ …… P.265
その他(会社案内・初期作品など) …… P.266

※：P.218～272の広告記事に関する情報は当時のものであり、所在地や連絡先の多くは現在は変わっており、キャンペーン情報は終了しております。



⬆「イース」の初期の広告。あくまでイメージイラストで、現在のアドルとは似ても似つかぬ戦士が謎の魔物と戦っているが、右下に描かれた書物は作中の「イースの本」を連想させる。



⬅「イース」のロゴが存在感を持った広告。「完全重ね合わせ処理」や「見やすいマルチウィンドウ」といった言葉に、当時のユーザーは心を躍らせたものだ。



➡「RPGは今、優しさの時代へ」という有名なキャッチコピーが大きく書かれた「イース」の広告。左側にはプロローグノベルの一部が掲載されている。



⬅本のような形にデザインされた「イース」のパッケージを並べた広告。左上の「より難しければいい、という危険な思い込み」もよく知られたキャッチコピーだ。



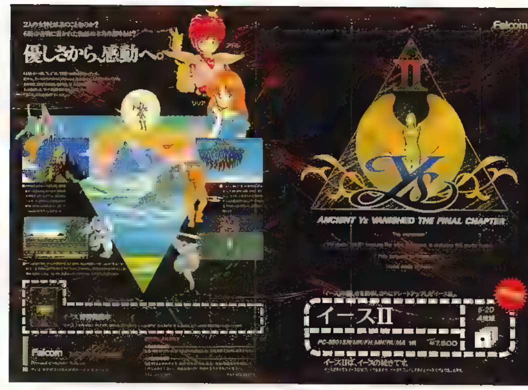
➡こちらは1998年にリメイクされた「イースエターナル」の広告。およそ10年の月日が流れて、グラフィックや演出が大きくパワーアップした。



⬆剣を構えたアドルとハーモニカを吹くレアがクローズアップされた「イースエターナル」の広告。オリジナル版との違いについて、詳しく解説されている。



⬆「イースⅡはイースの続きです。」という言葉どおり、「イース」の正統な続編であることがアピールされている『イースⅡ』の広告。デフォルメされたキャラのなかでも、聖獣ルーがラブリーだ。



⬆「2人の女神とは誰のことなのか？」など、あえて前作で残された謎を提示することで、その続編である本作『イースⅡ』への興味を強める広告となっている。



⬆こちらは大きく中央にロゴを配置した『イースⅡ』の広告。全般的にはシックな印象を受けるなか、左側に掲載されたリリアが振り向く連続写真がかなり目立っている。



⬆今なお多くのユーザーが覚えているであろう、「優しさから、感動へ。」という『イースⅡ』のキャッチコピー。間違いなくゲーム史に残る、偉大な名キャッチコピーの1つだ。



⬆地上から浮上するイース王国が描かれた「イースII」の広告。左ページの広告同様、こちらにも「イース」のタイトルに「Omen（前兆）」という言葉を記していた理由が書かれている。



⬅さまざまな特典が用意された「イースIIエターナル」。なかでも目玉であったOVA版「イース」のDVD全4巻は、かなりのスペースを費して告知されている。これを目当てに買った人も多いはずだ。



⬆「エターナル」をベースにPSPに移植されたPSP版「イースI&IIクロニクルズ」の広告。近い時期に発売された「イース7」とあわせて、「進化」というキャッチコピーが使われている。



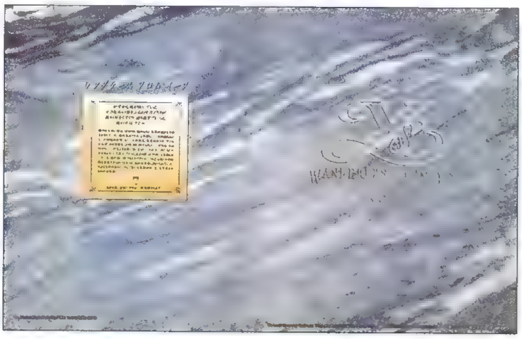
➡初期の「イース」シリーズのイラストやジャケットデータ、スクリーンセーバーなどを集めた素材集「イース マテリアルコレクション」の広告。同時発売の音源集「イースMIDIコレクション」も掲載されている。



⬆従来のシリーズ作品とはシステムがガラリと変わり、サイドビューのアクションとなった「イースIII」の広告。各ステージの画面写真が掲載され、世界観を前面に押し出した作りとなっている。



⬆かわいくデフォルメされたキャラクター達があしらわれており、ちょっとポップな印象を受けるMSX2版「イースIII」の広告。OVA版「イース」に関する告知もされている。



⬆「イースIII」の広告展開の初期に使われた、ティザー的なもの。プロローグの抜粋文章と、6月10日に一斉公開される店頭デモの告知が掲載されている。



⬆2005年に発売された、「イースIII」のスーパーリメイク版となる「イース フェルガナの誓い」の広告。恒例の豪華特典についても、しっかり紹介されている。



⬅SFC版「イースⅣ」の広告。アドルとリリアだけでなく、重要人物である有翼人のエルディーンも大きく扱われており、その白い羽が印象的なものとなっている。左側にはグッズプレゼント情報も掲載されている。



➡「最後のイース」という衝撃的なフレーズが目を引く「イースⅤ」の広告。舞台となる砂漠をイメージした、砂一面のバックが印象的だ。ちなみに「最後」とは、あくまでもSFC版として最後という意味。



⬆「イースⅤ」に登場する女性キャラクターが集った、なんとも豪華絢爛な広告。「最後で最初のイース」というキャッチコピーはなかなか意味深で、非常に目立つものとなっている。



↑1995年12月発売の「イースV」から約8年の時を経て再開した「イースVI」の広告。グラフィックが3Dになり、アクション性もパワーアップするなど、見た目も中身も生まれ変わったことで話題を呼んだ。



↑新聞に掲載された、「イースVI」の発売カウントダウン広告。5日連続で掲載されて、大きな注目を集めた。



↑「イースVI」のヒロイン的な存在であるオルハとイーシャが大きくクローズアップされた広告。ソフト発売直前のもので、ゲーム内容についても詳しく紹介されている。



⬆「イース「I～V」5本全てが特典！」と銘打たれた「イースⅥ」の広告。豪華特典は数あれど、5本の「イース」が詰まった「イース大全集」は歴史に残る超豪華な特典といえる。



⬆PSPで発売された「イース7」の広告。「英雄伝説Ⅶ」にあたる作品（のちの「零の軌跡」）の極秘情報が掲載された資料集が予約特典ということでも注目された。



⬆「二人の主人公、二つの物語！」というキャッチが書かれた「イース・オリジン」の広告。ソフト発売前ということで、3人目の主人公の存在については隠されていた。



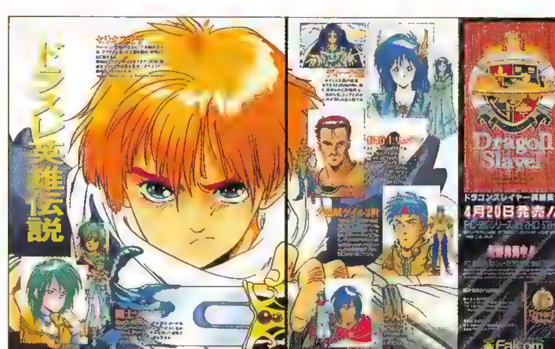
⬆「ドラゴンスレイヤーⅥ」として発表された『英雄伝説』の広告。「ドラゴンスレイヤーから始まる」ことが呪文のように列挙された、不思議なティザー広告となっている。



⬆MSX2版『英雄伝説』の広告で、デフォルメされたキャラクターが掲載されている。『イースⅢ』もそうだが、MSXの広告にはSDキャラが使われる機会が多かったようだ。



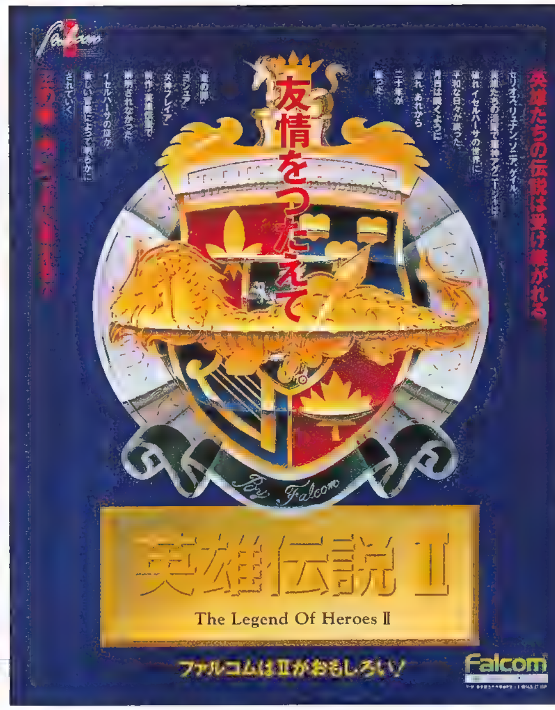
⬆発売日とロゴが大きくアピールされた『英雄伝説』の広告。左ページには、「ドラゴンスレイヤー」や「英雄伝説」に込めたスタッフの熱い思いが書かれている。



⬆セル画のようなイラストが多用されたPC-9801版『英雄伝説』の広告。とにかくキャラクターの魅力が前面に押し出されており、賑やかな印象を受ける。



↑「新英雄伝説」と改題された際の広告。ドラゴンがあしらわれたロゴデザインが秀逸だ。パワーアップした内容を解説しているほか、特典情報についても詳しく紹介されている。



↑「ファルコムはⅡがおもしろい！」という自信に満ちたキャッチコピーが打たれた「英雄伝説Ⅱ」の広告。上側には、前作で残された謎が列挙されている。



↑イメージイラストがふんだんに使われた「英雄伝説Ⅱ」の広告。主人公は前作の主人公セリオスから息子のアトラスへと変わり、二代にわたる壮大な物語が描かれた。



⬅「英雄伝説Ⅰ・Ⅱ」で描かれたイセルハーサとは別世界を描く、新たな「英雄伝説」シリーズの開幕作となる「白き魔女」。ここから始まる「英雄伝説Ⅲ・Ⅳ・Ⅴ」は、のちに「ガガーブトリロジー」と呼ばれることになる。





⬇Windowsで発売された「白き魔女」のリニューアル版の広告。バランスが調整されて遊びやすくなっていたり、ゲーム中のグラフィックがブラッシュアップされていたりと、さまざまな点が改善されていた。

⬆「英雄伝説Ⅱ」から1年9カ月後に発表されたシリーズ第三弾「白き魔女」の広告。ファルコムの社員募集の告知スペースには、「ブランディッシュ」のドーラの姿が。



➡PC-9801版「白き魔女」が発売された直後の広告。ここで使われた「詩(うた)うRPG」という言葉は、やがて「白き魔女」を体現する名キャッチとして世間に浸透していった。



⬅シリーズ4作目にあたる「朱紅い雫(旧)」の広告で、自由度の高さや戦闘システムの進化などが強調されている。これは大判のポスターとしてショップなどでも使われたもので、記事の裏には全面にイメージイラストが掲載されている。



⬆Windows用に一新された「朱紅い雫(新)」。特典として用意されたゲームシナリオ原本は400ページの大ボリュームで、非常に資料的価値が高いものだった。



⬆「英雄伝説Ⅴ」こと「海の檻歌」の告知ポスター。演奏家が主人公という設定からか、キャッチコピーには「奏でる」という音楽を連想させる言葉が使われている。



⬆発売が迫った時期に掲載された「海の檻歌」の広告。「ガガーブトリロジー」の最後を飾る作品として、多くのユーザーがその発売日を心待ちにしたものだ。



⬅「新世紀の英雄伝説は、ここから始まる」と銘打たれた「空の軌跡」の広告。具体的なゲーム内容は説明せず、メインキャラのイラストと、画面写真やキーワードだけを見せることで、ユーザーの想像をふくらませるような方向性となっている。



➡青く澄んだ空や天空、雲や飛行船といったイメージが前面に出された、「空の軌跡」のティザー広告。広告なのに、主人公であるエステルやヨシュアの顔が見えない構図というのも、なかなかユニークなものだった。



⬅上と同様、画面写真やキーワードでユーザーの想像力を刺激する形の広告。「空の軌跡」のメインキャラであるクローゼとジンのツーショットとなっている。この組み合わせは、ゲーム中でもあまり見ることがないレアなもの。



⬆ソフトの発売が迫った時期の『空の軌跡』の広告。過去シリーズから一新されたゲームシステムについて、具体的に紹介されている。とにかく元気な主人公エステルの笑顔も印象的だ。



⬆初期に使われた『空の軌跡』の広告で、まだ発売日が明示されていない。「新時代の英雄伝説」と称されているように、従来の『英雄伝説』とはシステムが大きく異なった。



⬆PC版『空の軌跡SC』の広告で、オリジナル版ののちに発売された新パッケージ版のもの。『空の軌跡』は『SC』で大ブレイクして、廉価版や新パッケージ版が多数発売された。



⬆ストーリーのあまりの長さにPSPへの移植は難しいとも噂された『空の軌跡SC』。PSP版の『空の軌跡SC』は、当時としてはPSP初となるUMD2枚組みで発売された。



⬆PSP版の『FC』『SC』『the 3rd』をセットにした『空の軌跡セット』の広告。初回特典として同梱された、非売品の素材集ソフト『空の軌跡マテリアルコレクションポータブルmini』も紹介されている。



⬆PSP版の『空の軌跡』はWebサイトでの満足度ランキングで上位に入賞して、さらに人気を拡大していった。このPSP版『空の軌跡the 3rd』の広告は、電車の中吊りなどでも使われたもの。



⬆「空の軌跡」から続く新生「軌跡」シリーズとして登場した『零の軌跡』。『空の軌跡』と同じ世界、同じ時代を舞台にしたもので、『空の軌跡』のエステル達もゲーム中に登場した。



⬆「空の軌跡」と「零の軌跡」からなるPSP版「軌跡」シリーズの累計出荷が100万本を突破したことを明かした広告で、2010年12月頃に掲載された。廉価版に関する告知もされている。



⬆「軌跡」シリーズの最新作で、『零の軌跡』の正統な続編である『碧の軌跡』。「すべてを零へ」という意味深なキャッチコピーや、少しダークな雰囲気が印象に残る広告だ。



⬆昭和59年、西暦にして1984年の11月頃に使われた「ドラゴンスレイヤー」の広告。この作品の大ヒットが日本のPCゲームの歴史を変え、ファルコムの歴史も変えていった。



⬆今でこそあたり前のように存在する「A・RPG」というジャンルの先駆けだった『ドラゴンスレイヤー』。ちなみに当時、オールマシン語のゲームは常識となりつつあった。



⬆『ドラゴンスレイヤー』のモノクロ広告。ソフトの発売前から盛り上がっていたタイトルだが、実際に発売されたところ、たちまちPCゲームユーザーの間で大評判となった。



⬅ソフト発売後の1985年の春頃に掲載された「ドラゴンスレイヤー」の広告。コミカルなイラストとギャグテイストのしゃべり口調で、そのゲーム内容がディープに紹介されている。時代性もあるが、なかなか独特なノリだ。

⬇PC雑誌からの絶賛の声が掲載された『ドラゴンスレイヤー』の広告で、ソフト発売から半年以上が経った1985年の6月頃のもの。当時は1本のソフトが長く売れ続けることが多く、広告のスパンは長めだった。





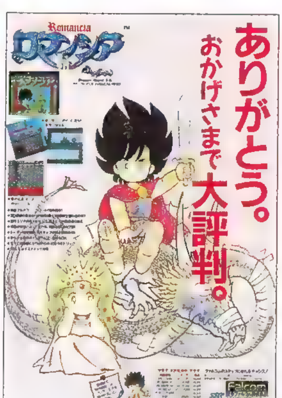
⬆『ドラゴンスレイヤー』のX1版の発売にあわせた広告。ちなみに当時のソフトはメディアによって価格が違うことが多く、カセットテープが最もリーズナブルだった。



➡アイテム、システム、魔法など、さまざまな要素の紹介が詰め込まれた密度の濃い広告。ページ左側に書かれた「大人がのけぞり、子供がこける」という表現から、本作の異常な盛り上がりを感じとれる。



⬆「ドラゴンスレイヤー」シリーズの第3弾として登場した「ロマンシア」。右下には、「RPGでもない、AVGでもない、アクションでもない」掟破りのニュータイプと書かれている。



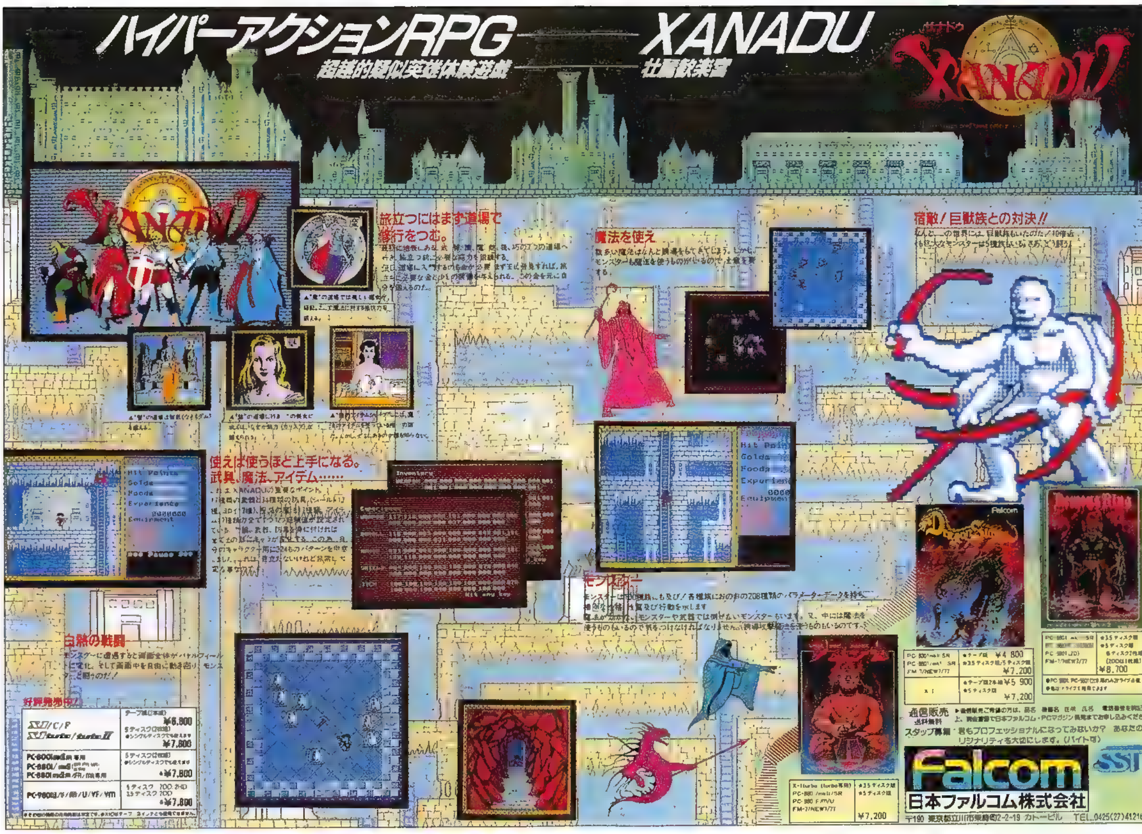
⬅ソフト発売後の大ヒットを感謝する「ロマンシア」の広告。ちなみに左上のロゴ付近には、「Dragon Slayer J.R.」という文字と、「ファンフレディ王子のおどろくべき旅」という副題のようなものが書かれている。



➡キャラクターのかわいらしさとは打って変わって、なかなかの難易度であることを強調した「ロマンシア」の広告。このほか、「こんなのアリか!?」というキャッチコピーもあり、その難易度の高さはかなり有名だ。



⬆「ドラゴンスレイヤーIV」こと「ドラスレファミリー」。この広告に書かれているように日本ファルコム初のMSX2用完全オリジナル作品で、ほかのPCには移植されなかった。



↑「ザナドゥ」の広告。シリーズ作品ということを意識してか、「ドラゴンスレイヤー」同様に「超越的疑似英雄体験遊戯」と長い漢字のキャッチコピーが使われている。



➡ジオラマで作られた舞台を撮影した「ザナドゥ」の広告。このジオラマ写真は多くの広告などで使われており、見覚えがあるユーザーも多いはず。右側には、日本ファルコムの初期作品の広告が掲載されている。



⬅「ザナドゥ」関連の情報が詰まった広告。ゲームに関する情報のほか、ゲームブックやレコード情報も掲載されている。レコード用音楽はアンセムによる演奏で、シングルと12インチシングルが発売された。



⬅新聞風にデザインされたユニークな広告。各誌のゲーム賞を総獲りしたことなど、「ザナドゥ」に関する情報が中心だが、トレードマークの名前募集や「イース」の告知など、それ以外の情報も詰まっている。



➡小さなタイトル名とロゴの仮イメージを掲載した「ザナドゥ」の広告。未曾有の「ドラゴンスレイヤー」ブームの真っ最中だっただけに、「幻のドラゴンスレイヤーII」という言葉のインパクトは大きかった。



⬆コミック化された際の「ザナドゥ」のキャラクターがふんだんに使われた広告。すでに「ザナドゥ・シナリオII」が発売されて大ヒットしたあとで、「ザナドゥ」人気は不動のものとなっていた時期の広告となる。ちなみに、広告内の文字を見るとわかるように、当時の「ドラゴンスレイヤー」シリーズは「リアルタイムRPG」というジャンル名で呼ばれていた。

➡「日本パソコンRPG史上NO.1」というフレーズが特徴的な「ザナドゥ」のリバイバル版の広告。初回特典には、モンスターの原画やオリジナル版の広告を収録したフォトCDが用意された。



⬇「リバイバル ザナドゥ」のイージー版と「リバイバル ザナドゥ2」、2本のゲームをセットにしたリミックス版の広告。ちなみにどちらも、オリジナル版からバランスやシナリオなどが調整されている。





⬅「ザナドゥ」20周年記念作品として2005年に発売された「ザナドゥ・ネクスト」の広告。かつての「ザナドゥ」とはシステムが大きく異なるが、謎解きやキャラの育成が楽しい傑作に仕上がっている。



⬅ソフト発売直前の時期に掲載された「ザナドゥ・ネクスト」の広告。限定版の特典として「風の伝説ザナドゥ I & II」が同梱されたことでも注目を集めた。ちなみに世界観やシナリオはオリジナル版からつながっており、正統な続編といえる。



⬆日本ファルコムのPCエンジン参入が告知された広告。「風の伝説ザナドゥ」のロゴだけが掲載されたシンプルなものだが、『ザナドゥ』の名前を冠した新作の発表にユーザーは喜んだ。



⬆2月18日という発売日が大きく掲載された「風の伝説ザナドゥ」の広告。発売日が近い時期だったこともあり、「快感、秒読み。」というキャッチコピーがつけられている。



⬆キャラクターを中心にした「風の伝説ザナドゥ」の広告。「少年の運命は、風だけが知っている。」と、物語への期待感を抱かせるキャッチコピーが掲載されている。



⬅ショップなどで配布された『風の伝説ザナドゥ』のカタログ。キャラクターの紹介をメインにしつつ、特徴的なシステムについても触れている。中央上のタイトル付近には「ドラゴンスレイヤーⅦ」という文字が見える。



⬆イメージイラストが目を引く、『風の伝説ザナドゥ』のカタログの表紙部分。日本ファルコムが開発していることと、「ドラゴンスレイヤー」シリーズの最新作であることが強調されている。



⬅前作の3年後を描く『風の伝説ザナドゥⅡ』の広告で、主にショップへの告知用として使われたもの。具体的な新システムやセールスポイントがまとめられており、ゲームの魅力がわかりやすく伝わる作りになっている。



➡細部まで描き込まれた画面写真を中心に構成された『風の伝説ザナドゥⅡ』の広告。キャッチコピーは「伝説の風再び…」。前作の発売元はNECホームエレクトロニクスだったが、『Ⅱ』は日本ファルコム自身が発売元となった。



⬆1988年2月頃に使われた「ソーサリアン」の広告。各シナリオのイメージイラストと解説文が掲載されている。ロゴの左下には、小さく「ドラゴンスレイヤーV」と書かれている。



⬅ソフト発売後に使われた「ソーサリアン」の広告。ユーザーからの熱い感想や絶賛の声のほか、シナリオや魔法のちょっとしたヒント的な情報、同梱物の解説など、バラエティ豊かな情報が掲載されている。



➡PC-88VA版「ソーサリアン」の広告で、1988年7月頃のもの。左下に書かれた数字はそれぞれ、「15本のシナリオ」「120種類の魔法」「60曲近いBGM」を示している。当時としては破格のボリュームを誇っていた。



➡システムディスクがあれば、追加シナリオや新システムを拡張できるという「ソーサリアンシステム」の魅力を解説している広告。このシステムこそ、「ソーサリアン」の最大の特徴であり、人気の秘密だった。



⬅「ソーサリアン」の「追加シナリオ Vol.1」と「ユーティリティーディスク」の広告。「ユーティリティーディスク」はおまけディスクのようなもので、特殊なアイテムを貰えたり、装備品の名前を変えたりできるほか、クイズやボードゲームといったミニゲームも用意されていた。



⬆「最強の敵と戦ってみたい。」や「もっと強い武器が欲しい。」など、ユーザーが求めることを次々と叶えていった「ソーサリアン」。その特徴がひと目でわかるストレートな広告だ。



⬅まさかの和風テイストで、日本の戦国時代を舞台にしたことにより驚きを呼んだ『戦国ソーサリアン』。それまでのシナリオと違い、1話完結ではなく、連作形式で長編シナリオを楽しめることでも人気を集めた。



➡ブラザー工業のパソコンソフト自動販売機であるソフトベンダーTAKERUでの販売を中心とした『ギルガメッシュ・ソーサリアン』。このように、日本ファルコム以外の会社が『ソーサリアン』を開発することもあった。



⬆PCゲーム雑誌「コンプティーク」とのタイアップにより、ユーザーからシナリオを募った『セレクテッドソーサリアン』。入選作は2本ずつゲーム化されていった。



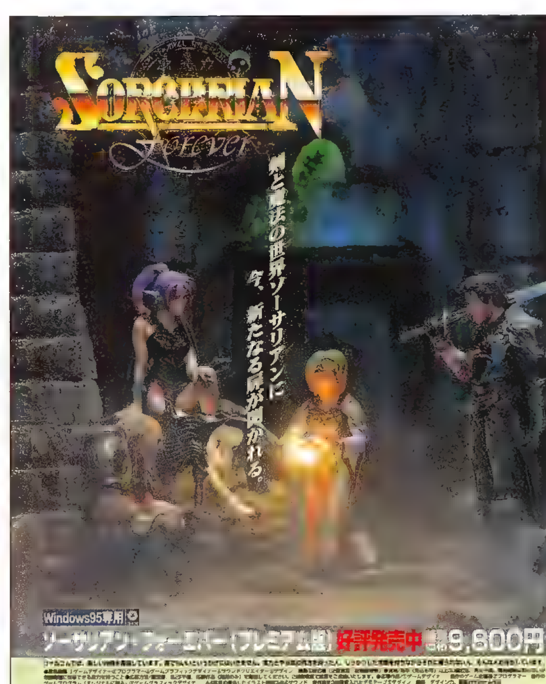
⬆宇宙から落下した隕石をめぐる『ソーサリアン』の新たなシナリオ『宇宙からの訪問者』。こちらも日本ファルコム以外の会社が開発して、ブラザー工業から発売された。



⬆『セレクテッド・ソーサリアン』のトリを飾った『5』。パロディ色が強い『それゆけ！ ドトーのトライアスロン』は、『ソーサリアン』史上のなかでもかなり異彩を放っている。



⬆新シナリオ『ピラミッドソーサリアン』の広告。『戦国ソーサリアン』と同様に連作形式のシナリオとなっており、大魔王ギルバレスとの壮大な戦いが描かれた。



⬆1997年6月に発売されたWindows版『ソーサリアンフォーエバー』の広告。のちに、これをベースにシナリオなどを補完した『ソーサリアンオリジナル』も発売された。

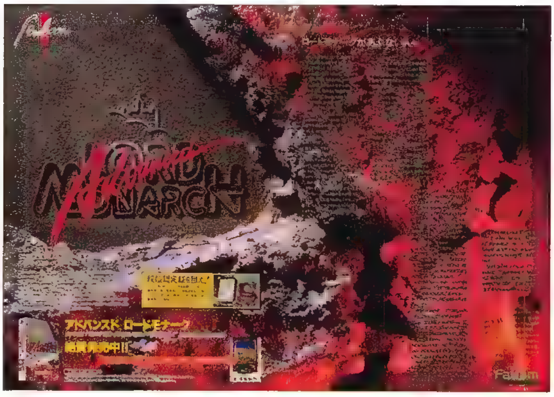
記念イラスト&コメント
イラストギャラリー
広告ギャラリー
ゲーム回想録
キャラクター辞典
設定用語辞典



↑リアルタイムSLGの名作「ロードモナーク」の広告。ソフト発売後に使われたもので、大量の画面写真のほか、実際にプレイしたPCゲーム雑誌の生の声も掲載されている。



←「ファルコム10周年記念作品」とうたわれている「ロードモナーク」の広告。「新鮮な感じがする」というキャッチコピーと一言コメントのようなものが列挙されただけという、なかなか不思議なイメージ広告となっている。



➡大量の新マップなどが追加された「アドバンスド ロードモナーク」の広告。右側には「ロードモナーク」の魅力を熱くたっぷりと語る長文が掲載されており、ユーザーからのコメント募集も行われている。



↑1996年1月頃に掲載された『ロードモナーク オリジナル』の広告。日本ファルコムとしては初のWindows95専用ゲームで、特に音源のカスタマイズの自由度が高いと書かれている。





↑シリーズの新たな形である『モナークモナーク』の広告。かわいらしいマスコットキャラが描かれているが、実はその世界観は意外とシュールで、そのギャップも魅力の1つといえる。

↑遊びやすく低価格なPCゲームを提供する『みんなの～』シリーズとして発売された『みんなのモナモナ』の広告。ちなみに「P&S」と書いて、パズル&シミュレーションと読ませる。



↑プレミアム版の情報なども掲載された、非常に賑やかな『モナークモナーク』の広告。ショップでは、非売品のレターセットやラブリィ絵本などが配布されていた。



⬅「何もしなければ死ぬことはない、何もしなければ何も始まらない。」という一文から始まる、メッセージ性の強い文章が書かれた『ブランディッシュ』の広告。本作のヒットから、シリーズ作品は『4』まで発売されていった。

⬇「がんばる！RPG」というキャッチとともに『Bra2』という略称が使われている『ブランディッシュ2』の広告。このシリーズは、主人公のアレスよりも、そのライバルであるドーラのほうが前面に出ることが多い。





⬆PSP版『ブランディッシュ ダークレヴナント』の広告。イメージイラスト自体は1991年に描かれたもので、オールドユーザーにとっては懐かしさを感じられるものとなっている。



➡ショップなどで配られた『ブランディッシュ』のパンフレット。「すべての操作はマウスでおこないます。」という言葉に偽りはなく、のちのシリーズにおいても、たびたび「マウスでの操作」が強調されることになる。



⬆「パーティなんて組むものか。」というキャッチコピーが目立つ「ブランディッシュ2」の広告。一匹狼のような賞金首で、アウトローな存在である主人公アレスを体現しているかのようだ。



⬆ゲーム中に使われているキャラクターグラフィックを主体とした「ブランディッシュ2」の広告。アレスのライバルである青髪の傭兵カールが目立っている。



⬆1995年7月頃に掲載された、「ブランディッシュ2」のリニューアル版の広告。システムが調整されて遊びやすくなったほか、新規のイメージイラストも用意された。



⬅「ブランディッシュ3」の初期の広告で、「プレイキャラが？人に」と、まだ主人公の数がぼかされている。なお、大きく描かれている女性格闘家のアンバーは、「2」で脇役として登場し、「3」でメインキャラクターへ昇格した人物だ。



➡4人の主人公によるマルチシナリオが強調された「ブランディッシュ3」の広告。予約者への抽選プレゼントとして、マウスマットや音楽CDのほか、1/8スケールのドーラのフィギュアも用意された。脚線美が素晴らしい！



⬅これまでのノリとはガラリと変わる、五七五調のキャッチコピーのインパクトが強い「ブランディッシュ3」の広告。余談ながら、確かに「ブランディッシュ」シリーズをクリアすると、マウスの操作技術は格段に上がる。



↑1995年11月頃に掲載された「ブランディッシュ3」のリニューアル版の広告。さまざまな特典が用意されたが、なかでもスクリーンセーバー用のSDキャラクターがかわいかった。



➡PC-9800シリーズの最後の大作とうたわれた「ブランディシュVT」。アレスやドーラが活躍した世界とは別の世界を舞台にした新シリーズで、その世界観やシナリオの作り込みはシリーズのなかでも最大級だった。



⬅ソフトの発売が近づいた時期に掲載された「ブランディッシュVT」の広告で、複数の主人公キャラクターがメインに配置されている。なお、この「VT」はのちに「4」へと改題され、その際に主人公キャラクターが追加された。



↑1998年12月頃に掲載された「ブランディッシュ4」の広告で、主人公の1人であるクレールのイラストがメインで使われている。なお、限定版にはクレール編の攻略本が同梱された。



⬅Windows用のS・RPGとして開発された「ヴァンテージマスター」。主人公であるマスターや、彼らが召喚して使役する精霊ネイティアルのイラストが掲載されている。超大作という位置づけで、大々的な広告展開が行われた。



⬆「ヴァンテージマスター」の広告で、精霊の召喚や魔法の使用に必要となるアイテムが、イラストや画面写真とともに紹介されている。



⬅コンピュータの思考ルーチンの改善や完全新作マップの追加などが行われたバージョンアップ版「ヴァンテージマスターV2」の広告。通信対戦の際のルール設定も追加されて、いっそう遊びやすくなった。



➡1998年3月頃に使われた「ヴァンテージマスター」の広告で、ユーザー同士のトーナメントが開催されることが告知されている。対戦型のゲームだけに、こういったオフィシャルな大会の需要は高かったといえる。



↑PSPで大幅にリメイクされた「ヴァンテージマスターポータブル」。システムやグラフィックの強化だけでなく、「空の軌跡」のキャラがゲスト参戦することでも話題を集めた。



↑「VM JAPAN」のパワーアップキット「富嶽幻遊記」の広告で、数人の新キャラクターが掲載されている。なお、「イース」のダルク＝ファクトなども新キャラクターとして登場した。



↑シリーズの世界観を和風にした「VM JAPAN」の広告。精霊であるネイティアルは「幻魔」、それを使役するマスターは「幻魔使い」と、用語についても和風に変更された。



↑パッケージにも使われている華やかな集合イラストを使った「富嶽幻遊記」の広告。マップやキャラクターの追加だけでなく、おまけのミニゲームも追加された。



↑当時はリメイク作品が多かったなかで、久々に発売された完全新作の「ツヴァイ!!」。「アクションRPGのファルコム」というキャッチコピーに、その自信の高さがうかがえる。



↑前作から約7年を経て発売されたPC版「ツヴァイⅡ」の広告。フルポリゴンの完全3D演出となり、A・RPGとして大きく進化した。なお、前作の主人公達も物語に登場する。



↑PSP版「ツヴァイ!!」の広告。PS2への移植はライセンス作品としてタイトーが行ったが、このPSP版は日本ファルコム自らが移植を行い、自社で発売した。



↑「ツヴァイⅡ」にさまざまな新要素を追加した「ツヴァイⅡプラス」の広告ポスター。新たな装備品やペット、新ダンジョンなどが加わり、やり込み要素がアップした。



⬆「西風の狂詩曲」の広告。海外プロデュース作品の第一弾となる「西風の狂詩曲」の広告。キャラクターからシナリオまで、多くの部分を日本ファルコム自らがローカライズ作業をした力作だった。



⬆「月影のデスティニー」の予約特典として用意された、PCで遊べるSFC版「イースV」に関する告知。この特典はソフト発売前にもらうことができ、多くのユーザーが予約に走った。



⬆「西風の狂詩曲」に続く海外プロデュース作品の第二弾である「月影のデスティニー」。武侠の世界を描くA・RPGで、右上には「China英雄伝説」という言葉が使われている。



⬆「ラグナロクオンライン」で知られる韓国のグラビティ社が開発した大作RPG「アークトゥルス」の広告。海外プロデュース作品の第三弾として展開した。





⬆ゲームの具体的なセールスポイントや特典情報を掲載した『アークトゥルス』の広告。背景は3D、キャラクターは2Dで描写されており、戦闘はハーフリアルタイム制となっていた。

⬆キャラクターイラストをメインとして、派手なイメージでデザインされた『幻想三国誌』の広告。ちなみに、イラストで描かれた女性キャラとの恋愛イベントも用意されている。



⬆「三国志」の世界観をベースにした台湾のRPG『幻想三国誌』の広告。比較的シンプルなデザインでまとめられており、「もうひとつの英雄伝説。」というキャッチコピーが際立っている。



⬆前作の過去の時代の物語が描かれた『幻想三国誌Ⅱ』の広告ポスター。オリジナル曲とアレンジ曲が収録された2種類のサウンドトラックが特典として用意された。





↑『デーモンズリング』の広告。当時のPCゲームの描画は数十秒以上かかるのが常識のなか、この作品は「0.6秒」や「1秒台」という「瞬間画面表示」を実現していた。

↑PC雑誌からの絶賛の声を載せた『デーモンズリング』の広告。1984年8月頃に掲載されたもので、『ドラゴンスレイヤー』に関する情報が公開され始めている。

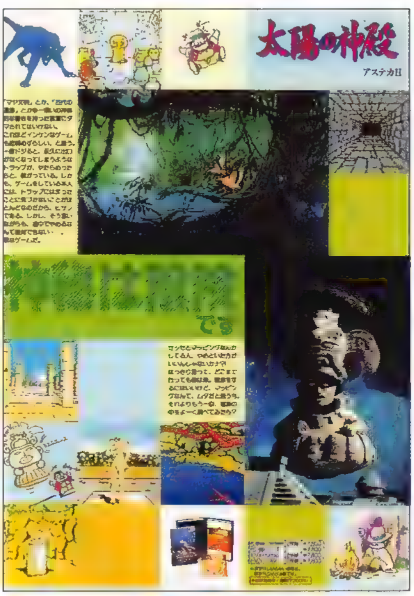


↑『デーモンズリング』とともに、その後に発売されたAVG『異次元からの脱出』の告知も兼ねた広告。ちなみに、このイラストで描かれている悪魔はゲーム中には登場しない。

記念イラスト&コメント
イラストギャラリー
広告ギャラリー
ゲーム回想録
キャラクター辞典
設定用語辞典



⬅『アステカ』の続編となる『太陽の神殿』の広告。広大なフィールドを移動する要素があったためか、「RPG風味本格的AVG」という特殊なジャンルが記載されている。ちなみにFC版には、敵との戦闘といったRPG要素が組み込まれていた。



⬆「神秘は陰険です」というキャッチコピーもさることながら、解説文のなかにも「マッピングなんて、ムダだと思うヨ。」なんて過激な言葉が。ある意味、『太陽の神殿』の難しさを体現している？



⬇フランクな口調で『太陽の神殿』のオモシロさが語られている広告。いろいろな理由が書かれているが、「根性ワルのスペシャル陰険トラップ！」は、難しいゲームが大好きなプロ級ゲーマーにはたまらないらしい!?



➡主人公である考古学者らしきオジさんの語り口調でゲーム紹介を行う『太陽の神殿』の広告。意外と怖がりらしく、後半はちょっと説明がグダグダに……。ちなみに、ゲーム中に主人公のセリフや姿は出てこない。



⬆「シ 1　ティング革命」という言葉が踊る「スタートレーダー」の広告。日本ファルコムのSTGと聞くと不思議に感じるが、AVGやRPGなどの要素も備えたユニークな作品となっている。



⬅ロゴと文字だけが並ぶ、シンプルながらインパクトが強い「スタートレーダー」の広告。一番右に書かれた「RPGじゃないの？」という言葉は、当時のファンの率直な本音だったのではないだろうか。



➡PC-9801版の発売が迫った時期の「スタートレーダー」の広告。主人公カインが乗るフェンリルのイラストをはじめ、ポスターやエンベロープ（ディスクを入れる紙ケース）などの同梱物も紹介されている。



⬅ダジャレ満載の絵文字で綴られた、ユニークな『ぽっぷるメイル』の広告。この広告が掲載された1991年当時、PCの主流がPC-9800シリーズへと移行していたなか、あえて日本ファルコムは本作をPC-8801へ投入したという背景がある。

⬇PC-8801版の発売から約半年の期間をおいて発売されたPC-9801版『ぽっぷるメイル』の広告。グラフィックの解像度や色数が強化され、音源もより高品質になるなど、演出面での調整が行われた。





⬆かわいいイラストをふんだんに使った、明るいタッチの『ぽっぷるメイル』の広告。主人公のメイルの性格をイメージしているのか、「元気冒険システム搭載!?」というキャッチコピーが使われている。



➡「変身中！　のぞくな!!」というメイルのセリフ調の看板や、胸もとの「はらり」にドッキリしてしまう『ぽっぷるメイル』の広告。「ただのお化粧ではないのだ」との言葉どおり、PC-9801版はさまざまな面で強化されていた。



↑SFC版「ぽっぷるメイル」の広告。大まかなストーリーラインこそ近いものの、PC版とはキャラクターやシステムがいろいろと異なり、単なる移植ではない仕上がりとなった。



↑左下に掲載したSFC版「ぽっぷるメイル」の広告の裏面で、ショップなどで配布されたもの。「家来とアイテム」という、ちょっぴりシュールな4コママンガが掲載されている。



↑SFC版「ぽっぷるメイル」の広告。ちなみに1994年6月に発売された本作は、日本ファルコムのSFC参入第一弾タイトルで、第二弾は1995年12月発売の「イースV」だった。



↑「怪しい登場人物たち」と題された、マンガ形式でのSFC版「ぽっぷるメイル」の広告。変なキャラクター揃いで知られる本作だが、なかでもブラッキーの変人ぶりはヤバかった。



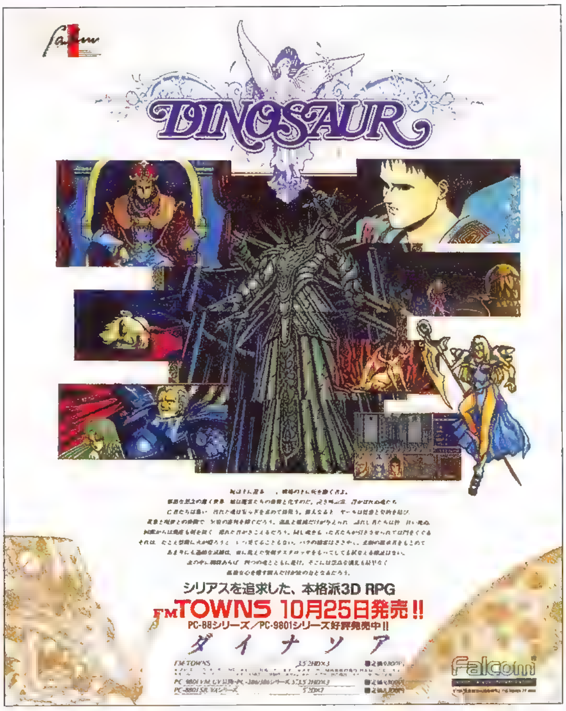
⬆ダンジョンRPG『ダイナソア』の広告。『ぽっぷるメイル』同様、PCの主流がPC-9800シリーズへと移行し始めていた1990年12月に、あえてオリジナル版がPC-8801で発売された。



➡PC-9801版『ダイナソア』の広告。死神と呼ばれる傭兵のアッシュを主人公とする徹底的にシリアスな世界観は、今なおディープなファンに支持されている。ちなみに、裏シナリオはちょっぴり笑いもある。



⬅ユーザーへの新作告知として送られた、『ダイナソア』の広告ハガキ。往復ハガキのような作りとなっており、返信する形でスムーズに予約を行うことができた。まだインターネットでの通販がなかった時代は、ハガキでの通販が基本となっていた。



⬆FM-TOWNS版『ダイナソア』の広告。ちなみに、中央に掲載されている4本の腕を持つ異形の者は、本作の最終ボス。そのほか、大胆にも物語後半のイベント画面が多数使われている。



⬆2002年にWindowsでリメイクされた『ダイナソア リザレクション』の広告。キャラクターをいっさい見せず、建物のCGやフィールドの画面写真のみで構成されている。



⬆『ダイナソア リザレクション』の広告。一見するとシリアスだが、右下の魔物の「あんびり～ばぼ～っっ」が、ある意味ですべてを台なしに(笑)。そのぐらい特典がすごい!



⬆シックなイラストとともに豪華特典の内容を紹介した『ダイナソア リザレクション』の広告。『ダイナソア』らしい重厚感あふれるイメージの広告となっている。



⬅PC版「ぐるみん」の発売日である2004年12月25日の読売新聞に掲載された広告。「RPGするならファルコム」というキャッチコピーとともに、ライセンス作品であるPS2版「イース ナピシュテムの匣」なども一緒に紹介されている。



⬆明るいオレンジを基調にした「ぐるみん」の広告。右側に掲載された「ぬいぐるみん？　きぐるみん？」という不思議なキャッチが印象的だ。なお本作では、日本ファルコム作品としては初となる本格的なボイス演出が導入された。



⬆本作の舞台となるオバケの世界をイメージしたのか、少し暗めの青をベースにした「ぐるみん」の広告。発売日はクリスマスで、初回特典にはCD2枚組のオリジナルサウンドトラックが用意された。



⬆ゲームシステムなどを具体的に紹介している「ぐるみん」の広告。3D演出やボイス演出が本格的に導入されたことにより、従来の日本ファルコム作品よりも演出力が強化された。



⬆ショップなどに配られたPSP版「ぐるみん」の広告ポスター。2006年6月に発売された本作は、日本ファルコムが完全自社制作を行う形で、PSPへの参入第一弾ソフトとなった。



⬆対戦型ハイスピードバトルアクションというジャンルで発表された『イースvs.空の軌跡』の広告。オルタナティブが意味する「型を破る。」という言葉が大きく使われている。



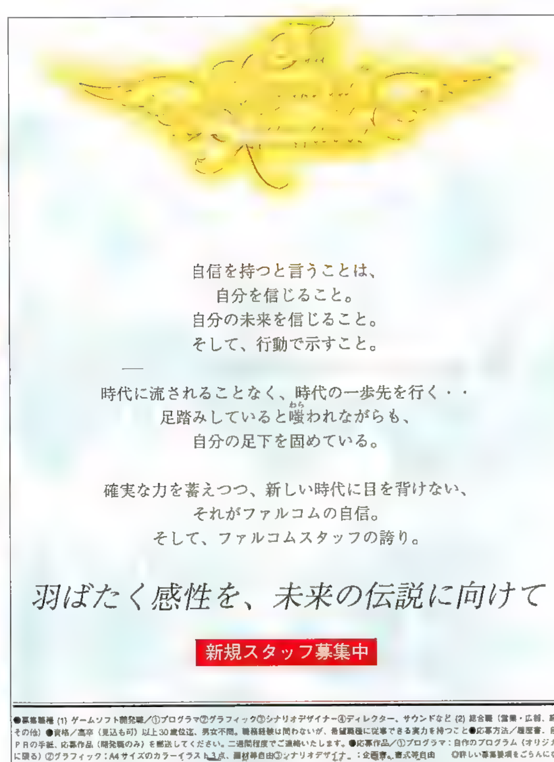
⬆1980年代に日本ファルコムが経営していたコンピュータショップのチラシ。往年の日本ファルコムファンのなかには、ここでPCゲームソフトを買ったことがある人もいるのではないだろうか。なお、1990年代には、日本ファルコムの自社グッズを販売するファルコムショップもオープン。代々木に店舗があり、ファンの交流の場としても使われていた。



⬆日本ファルコムの会社案内用のパンフレットの一部。創業から約15年の時期に作られたもので、主要タイトルの紹介や「開かれた可能性の匣」と題された文章が掲載されている。



⬆日本ファルコムのスタッフ募集の広告。「全タイトル完全自社制作」や「一人平均14.2㎡」など、さまざまな日本ファルコムならではの特徴が書かれている。



⬆こちらも日本ファルコムの新規スタッフを募集する広告。当時の最新作である『風の伝説ザナドゥ』の金色のロゴとともに、会社のポリシー的な文章が大きくつづられている。



⬆1983年以前の、初期における日本ファルコム作品の広告。『ドラゴンスレイヤー』の爆発的ヒットで一躍有名となった日本ファルコムだが、それ以前もゲーマーから支持を受けていた。

●初期作品のフロッピーディスク用シール



⬆『ぱのらま島』のシール。少しおどろおどろしいデザインだ。



⬆金色に光る『デーモンズリング』のシール。



⬆『異次元からの脱出』のシール。黒と紫でスマートな印象。



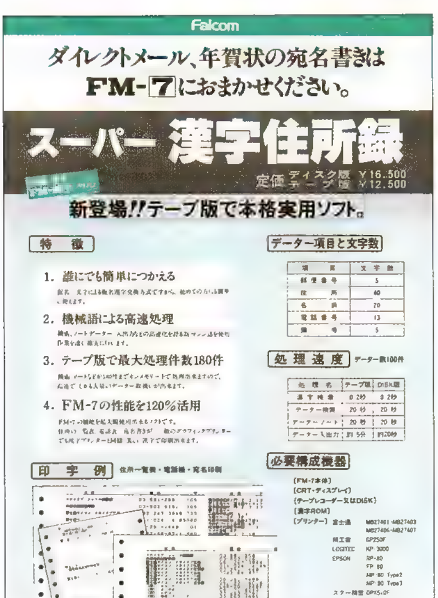
⬆銀色の地に緑色でロゴが刷られた『ドラゴンスレイヤー』のシール。



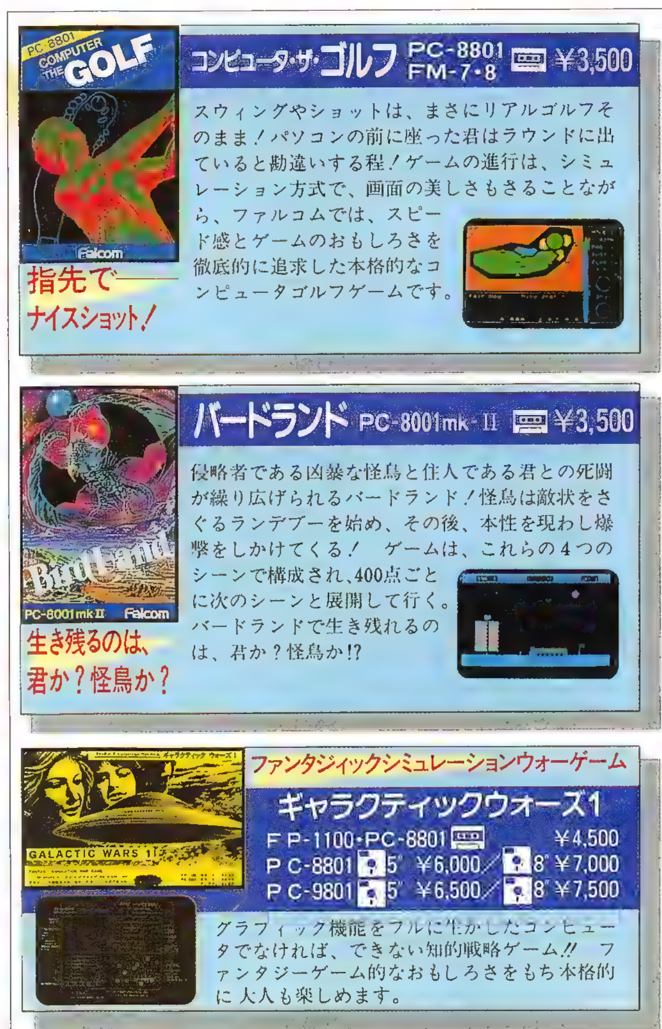
⬆1980年代前半にショップなどで配られた、日本ファルコムの人気作品の情報が詰まったカタログの表面。非常にインパクトがあるイラストなので、今でも覚えている人がいるのでは？



⬆左に掲載したカタログを広げた際のページイメージ。約30年前の作品となるため、さすがに時代を感じさせるものが多いが、当時のユーザーにとっては懐かしいタイトルが並んでいるはずだ。



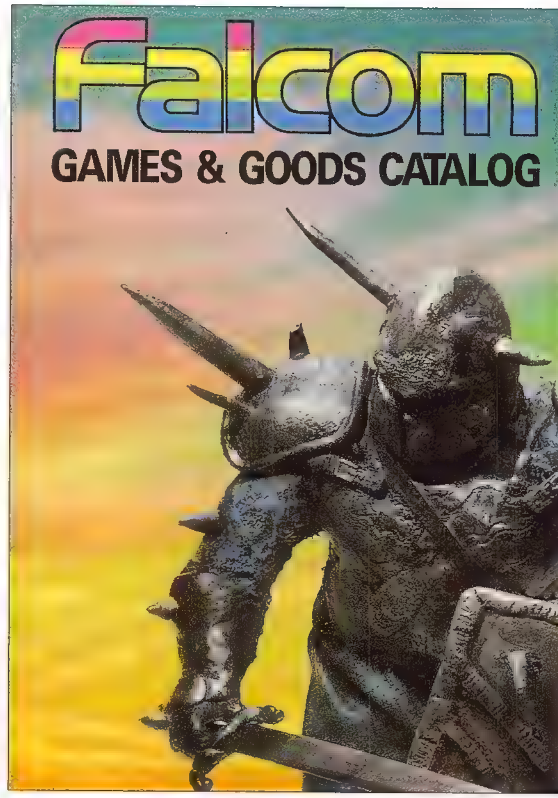
⬆ハガキへの宛名書きに便利な『スーパー漢字住所録』の広告。初期の日本ファルコムは、住所録や占いなど実用系のPCソフトも発売していた。



⬆こちらもかなり初期の日本ファルコム作品の広告。まだフロッピーディスクが高価で、カセットテープのほうが一般的だった時代の作品となる。現在の10〜20代のユーザーには、なかなか想像できない時代かもしれない。



⬆ショップなどで配布された広告用の小冊子「ファルコム最新作カタログ・マガジン」。見出しからもわかるように、バラエティ豊かな形でゲーム紹介が行われていた。



⬆「ザナドゥ」のジオラマで使われた戦士が表紙を飾る、ゲーム&グッズカタログ。かなり大きめのサイズで、キャラクターイラストなどもふんだんに使われていた。



⬆こちらも日本ファルコム作品を紹介するカタログ小冊子で、ゲーム以外にオリジナルグッズも多数掲載している。大ヒットした「ザナドゥ」のロゴが描かれたダンボール箱が印象的だ。



⬆1988年冬に配布されたカタログ小冊子。ちょうど音楽レーベルとして「ファルコムレーベル」が発足した時期で、そのレーベル用のイラストが表紙に掲載されている。



⬆ゲームショップなどで配られたカタログ小冊子で、日本ファルコムのオリジナルグッズが大特集されている。ちなみにここでうたわれている超・新作とは、『イース』のことだ。



⬆『スタートレーダー』の主人公であるカインが表紙を飾る、1989年夏のカタログ小冊子。記事内でも『スタートレーダー』が大ボリュームで特集されていた。



⬆コミック版『ザナドゥ』のイラストが使われたカタログ小冊子。1980年代はとにかく『ドラゴンスレイヤー』と『ザナドゥ』の媒体露出が多い時代だった。



⬆『英雄伝説II』や『ブランディッシュ』、『ぽっぷるメイル』などのキャラが競演するグッズカタログ。ランドーにまとわりつく赤スライムなど、ファンにはニヤリの小ネタも。



⬆干支である馬を模したユニコーンにFalcomのFをあしらった1990年の年賀状。



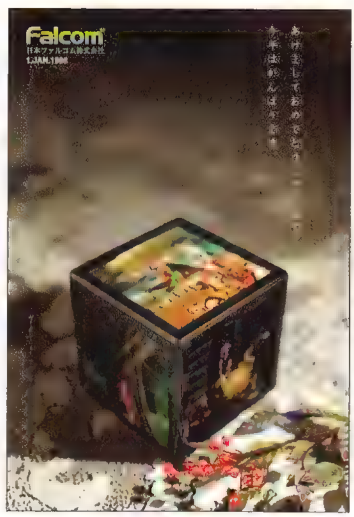
⬆1992年の年賀状。セガと合同で展開していたセガ・ファルコムの名前も掲載されている。



⬆「風の伝説ザナドゥ」のロゴが使われている1993年の年賀状。この年の干支は酉だった。



⬆丑年にあたる1997年の年賀状で、CGで描かれた牛のそばに「ぽっぷるメイル」のガウの姿がある。



⬆「今年はがんばります。」と書かれた1998年の年賀状。この前年は完全新作が少ない年だった。



⬆1998年に発売された「モナークモナーク」のモナくんが使われている1999年の年賀状。



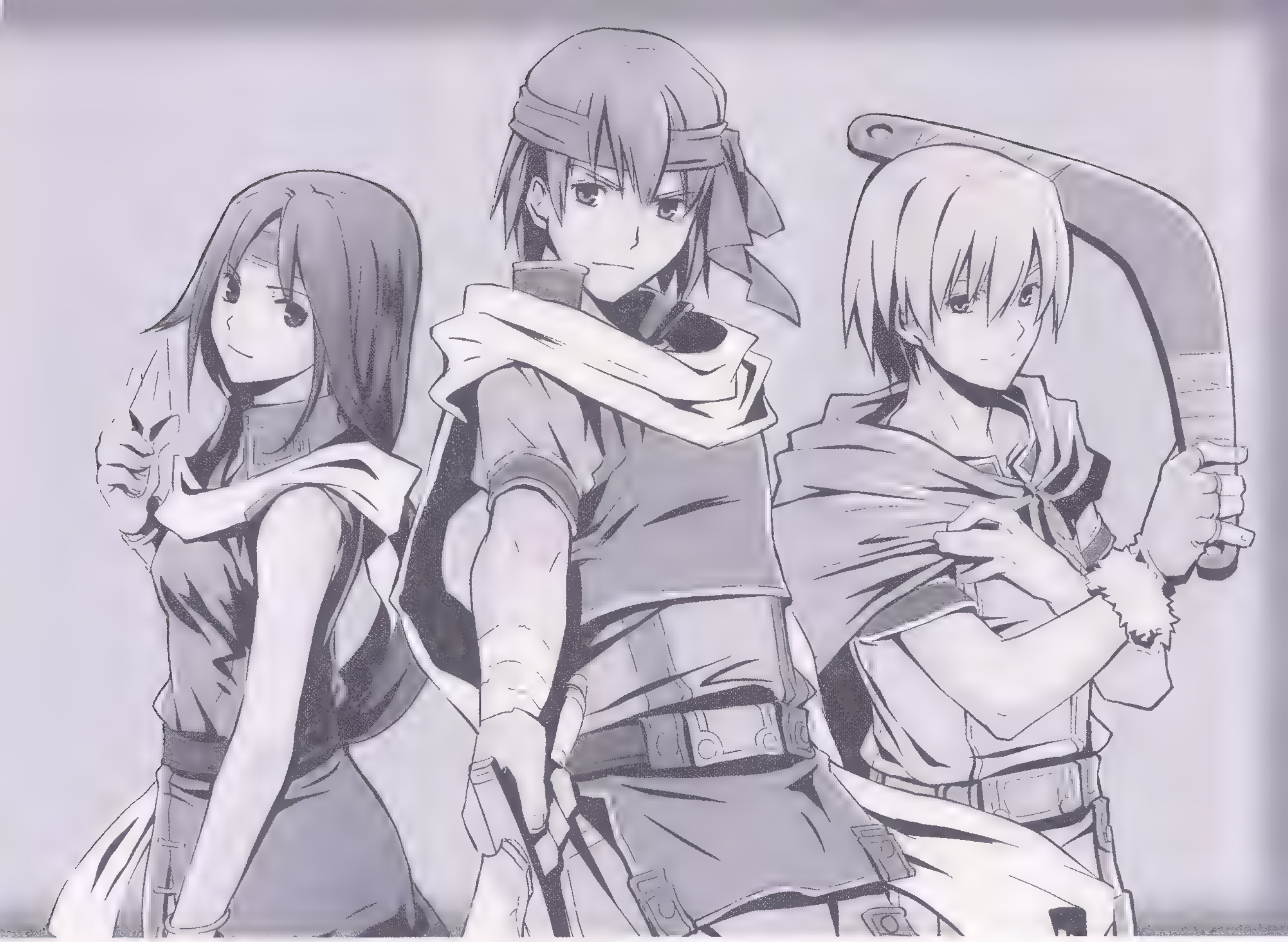
⬆7つのプロジェクトを同時に推進するという抱負が宣言されている、2008年の年賀状。



⬆2009年の年賀状で、新年の挨拶とともに「新生ファルコム宣言、第2幕へ」と書かれている。



⬆30周年を迎えた2011年の年賀状。「零とはすなわち無限の可能性」という言葉が使われている。



ゲーム回想録

かつてプレイした思い出がよみがえるように、ストーリーやシステム、ゲームの流れをプレイバック！　シリーズ別に当時を振り返るコラムも多数収録！

イースシリーズの概要 …… P.274
イース Ancient Ys Vanished Omen …… P.278
イースエターナル …… P.280
イースII Ancient Ys Vanished The Final Chapter …… P.282
イースIIエターナル …… P.284
ワンダラーズ フロム イース（イースIII） …… P.286
イース フェルガナの誓い …… P.288
イースIV MASK OF THE SUN …… P.290
イースV 失われた砂の都ケフィン …… P.292
イースVI ナピシュテムの匣 …… P.294
イース7 …… P.296
イース・オリジン …… P.299
英雄伝説シリーズの概要 …… P.303
英雄伝説 イセルハーサシリーズの概要 …… P.305
ドラゴンスレイヤー 英雄伝説 …… P.306
ドラゴンスレイヤー 英雄伝説II …… P.308
英雄伝説 ガガーブトリロジーシリーズの概要 …… P.310
英雄伝説III 白き魔女 …… P.312
英雄伝説IV 朱紅い雫（旧） …… P.315
英雄伝説IV 朱紅い雫（新） …… P.318
英雄伝説V 海の檻歌 …… P.322
英雄伝説 軌跡シリーズの概要 …… P.326
英雄伝説 空の軌跡FC（英雄伝説VI 空の軌跡） …… P.328
英雄伝説 空の軌跡SC …… P.332
英雄伝説 空の軌跡the 3rd …… P.338
英雄伝説 零の軌跡 …… P.342
英雄伝説 碧の軌跡 …… P.346
ドラゴンスレイヤーシリーズの概要 …… P.347
ドラゴンスレイヤー …… P.349
ロマンシア …… P.350
ドラゴンスレイヤーIV ドラスレファミリー …… P.352
ザナドゥシリーズの概要 …… P.353
ザナドゥ …… P.355
ザナドゥ・ネクスト …… P.356
風の伝説ザナドゥシリーズの概要 …… P.358
風の伝説ザナドゥ …… P.359
風の伝説ザナドゥII …… P.362
ソーサリアンシリーズの概要 …… P.366
ソーサリアン …… P.370
ロードモナークシリーズの概要 …… P.384
ロードモナーク …… P.385
モナークモナーク …… P.385
ブランディッシュシリーズの概要 …… P.386
ブランディッシュ …… P.388
ブランディッシュ ダークレヴナント …… P.389
ブランディッシュ2 THE PLANET BUSTER …… P.392
ブランディッシュ3 SPIRIT OF BALCAN …… P.394
ブランディッシュ4 眠れる神の塔（ブランディッシュVT） …… P.398
ヴァンテージマスターシリーズの概要 …… P.402
ヴァンテージマスター …… P.403
ヴァンテージマスターポータブル …… P.404
VM JAPAN …… P.407
ツヴァイシリーズの概要 …… P.408
ツヴァイ!! …… P.410
ツヴァイII …… P.412
海外プロデュース作品の概要 …… P.414
西風の狂詩曲 …… P.414
月影のデスティニー …… P.415
アークトゥルス …… P.415
幻想三国誌 …… P.416
幻想三国誌II …… P.416
その他の日本ファルコム作品の概要 …… P.417
デーモンズリング …… P.419
アステカ …… P.420
太陽の神殿 アステカII …… P.421
スタートレーダー …… P.422
ぽっぷるメイル（PC版） …… P.424
ぽっぷるメイル（SFC版） …… P.427
ダイナソア …… P.430
ぐるみん …… P.433
イースvs.空の軌跡 オルタナティブ・サーガ …… P.436



The outline of Ys Series

イースシリーズの概要

剣と魔法の世界を舞台に、赤毛の冒険家にして希代の剣士であるアドル＝クリスティンの冒険日誌をたどるという体裁のA・RPGシリーズ。『ドラゴンスレイヤー』シリーズに続く日本ファルコムの看板タイトルとして、1987年にPC-8801で発売された第1作から2012年にPS Vitaで発売予定の最新作『セルセタ』へと続く人気シリーズとなっている。ここでは、その長い歴史とシリーズの変遷について解説していこう。

シリーズの特徴

「優しさ」という言葉を掲げた誰もが遊べるA・RPGの金字塔

PCゲームにおけるRPGというジャンルが、マニア志向とシステムの複雑化の傾向を年々強めていた1980年代にあって、「今、RPGは優しさの時代へ」というキャッチコピーとともに登場したのが『イース』だった。この作品は、軽快な操作感、五感を楽しませるビジュアルと音楽、そして何よりプレイヤーをぐいぐいと引き込む物語によって、RPGファンのすそ野を一気に広げていった。

この「優しさ」というキーワードは、長きにわたって展開する『イース』シリーズの根幹となり、ほぼ全作品において、いい意味で「誰でもがんばればクリアできる」という敷居の低さが実現されている。その一方で、ボス敵は単なる力押しでは倒しにくく、パターンを読んで戦うことが要求されるなど、本格的なACTとしてのバランスがとれたゲームデザインとなっていることも、大きな魅力だといえる。また、よりストイックにゲームを攻略したいユーザーのために「ナイトメア」と呼ばれる非常に難しい難易度を用意するなど、上級者に対するケアも決して忘れていない。このように、初心者から上級者まで、あらゆるユーザーを想定するという気遣いが感じられるシリーズとなっている。

システムは時代に応じてどんどんと進化しており、20年という歳月のなかで、2Dでの体当たりアクションから、本格的な3Dアクションへと進化を果たしている。



7

↑体当たりでの戦闘から始まったシリーズだが、今や複数の仲間とともに戦うパーティプレイまで可能となっている。

●シリーズの戦闘システムの進化

体当たりでの戦闘

『I』や『II』、『IV』が該当する、敵に体当たりをしてダメージを与えるシステム。『ドラゴンスレイヤー』シリーズがベースだが、独自に「半キャラずらし」の概念が盛り込まれた。

サイドビューでのアクション

『III』ではシステムががらりと変わり、サイドビューでのアクションに変更。剣を振ったりジャンプしたりと、アクション要素が強化された。

攻撃アクションやジャンプの導入

SFCで発売された『V』は、2Dのトップビューをベースにして、攻撃アクションやジャンプを導入。『III』とは違う形での進化が果たされる。

クォータービューでの3Dアクション

3D演出が採用された『VI』以降、クォータービューでの3Dアクションがシリーズの新スタンダードとして定着。武器ごとに異なるアクションができ、それが謎解きにも使われるようになる。

仲間とのパーティプレイ

PSPで発売された『7』では、ついにアドル以外のキャラクターも一緒に冒険でき、操作もできるというパーティプレイが実現。最新作の『セルセタ』でも、このシステムが採用されている。

●主な関連タイトル①

タイトル	発売日	ハード・OS	発売元	ダウンロード販売	掲載P
イース Ancient Ys Vanished Omen	1987年6月26日	PC-8801mkIISR	日本ファルコム	EGG ※1	P.278
イースII Ancient Ys Vanished The Final Chapter	1988年4月22日	PC-8801mkIISR	日本ファルコム	EGG ※2	P.282
イース	1988年8月26日	FC	ビクター音楽産業	—	—
イース	1988年10月15日	セガ・マークIII/マスターシステム	セガ	—	—
ワンダラーズ フロム イース（イースIII）	1989年7月21日	PC-8801mkIISR	日本ファルコム	EGG ※3	P.286
イースI・II	1989年12月21日	PCエンジン スーパーCD-ROM²	ハドソン	VC/PSN	—
イースII	1990年5月25日	FC	ビクター音楽産業	—	—
イースIII	1991年3月22日	PCエンジン スーパーCD-ROM²	ハドソン	PSN	—
イースIII ワンダラーズ フロム イース	1991年6月21日	SFC	トンキンハウス	—	—
イースIII	1991年9月27日	FC	ビクター音楽産業	—	—
イースIII ワンダラーズ フロム イース	1991年11月1日	メガドライブ	日本テレネット	—	—
イースIV MASK OF THE SUN	1993年11月19日	SFC	トンキンハウス	EGG	P.290
イースIV The Dawn of Ys	1993年12月22日	PCエンジン スーパーCD-ROM²	ハドソン	PSN	—
イース マテリアルコレクション	1995年11月30日	Windows3.1/95	日本ファルコム	—	—
イースV 失われた砂の都ケフィン	1995年12月29日	SFC	日本ファルコム	EGG	P.292
イースVエキスパート	1996年3月22日	SFC	光栄	—	—
イース マテリアルコレクション2	1996年3月29日	Windows3.1/95	日本ファルコム	—	—
イース（『ファルコムクラシックス』に収録）	1997年11月6日	セガサターン	日本ビクター	—	—
イースエターナル	1998年4月24日	Windows95	日本ファルコム	—	P.280
イースII（『ファルコムクラシックスII』に収録）	1998年10月29日	セガサターン	日本ビクター	—	—
イースIIエターナル	2000年7月6日	Windows95/98/2000	日本ファルコム	—	P.284

※1：販売されているのはPC-8801mkIISR版、PC-9801版、FM77AV版、MSX2版。※2：販売されているのはPC-8801mkIISR版、PC-9801版、FM77AV版、MSX2版。
※3：販売されているのはPC-8801mkIISR版、PC-9801版、MSX2版、X68000版。

ライセンスやメディアミックス展開

あらゆる分野が『イース』尽くし! 多彩なメディアで展開!!

主に角川書店と組む形で、コミックやアニメでの展開が盛んに行われた。飛火野耀によるノベライズや、羽衣翔によるコミカライズなど、ゲーム本編と大幅に設定が異なるほど、大胆なアレンジが加えられた作品もあった。人気が高かった音楽に関する展開も盛んで、アポロン音楽工業やキングレコードから発売されたサウンドトラックは名盤として今なおファンが多く、オーケストラによる交響曲やピアノ曲などのアレンジが加えられ続けている。そのほか、1989年にはキングレコードから全7巻のOVAが発売。レアなものとして、セガサターン版『ファルコムクラシックス』の特典のドラマCDなども存在する。

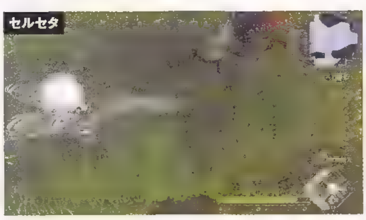
家庭用ゲーム機への移植については、基本的に他社へライセンス提供を行う形で展開しており、その際は独自のアレンジがなされることが多かった。そんななかで特筆すべき動きは、日本ファルコム自身による「エターナル化」と呼ばれるセルフリメイクだ。これは過去のシリーズ作を最新技術で徹底的に作り直すもので、『Ⅰ』と『Ⅱ』は『エターナル』や『完全版』、『Ⅲ』は『フェルガナの誓い』として、システムもストーリーも大きくアレンジされた完全新作に近いものとなっている。なお、ライセンス作品のなかにはオリジナルの新作も多い。DSで発売された『イース・ストラテジー』はシリーズの世界観をベースにしたRTSで、PCではMMORPGの『イースオンライン』が展開されていた。携帯電話では、ドギを主人公としたオリジナル作品『イースⅠ 3D外伝』のほか、ソーシャルゲームである『イース ネクサス』のサービスも展開中だ。

シリーズの関係性

有翼人の古代文明をめぐる 赤毛の剣士の冒険物語

シリーズに冠された「イース」という言葉は、『Ⅰ』と『Ⅱ』の物語の舞台である王国名となる。そもそも『Ⅲ』の当初のタイトルは『ワンダラーズ フロム イース(イースからの放浪者達)』であり、外伝的な位置づけだった。つまり、シリーズの共通項は「イース王国」ではなく、「アドルの冒険」なのだが、アドルの冒険日誌のなかでも代表的なものである「イース」という言葉が、彼の冒険日誌やゲームのタイトルとして広まることになったという裏設定になっている。

そういった裏設定とは別に、シリーズ全体の物語を見た場合、現在は「有翼人による古代文明」というテーマが中心になっている。これは『Ⅳ』で最初に提示されたものだが、『Ⅵ』でより深い設定が追加され、『オリジン』を通じて『Ⅰ』や『Ⅱ』にフィードバックされるなど、別作品の裏設定にも関与している。また、これも『Ⅳ』以降にクローズアップされ始めた要素だが、ロムン帝国という軍国主義の国による侵略戦も何度か描かれている。まだ戦争というほど大がかりな事件はないが、シリーズの舞台となるエレシア大陸の平和を脅かす不気味な存在となっている。



⬆最新作『セルセタ』は、『Ⅳ』で登場したセルセタ地方が舞台となる。詳しいゲーム情報はP.582をチェック。

●シリーズの時間軸や関係性

イース・オリジン
古代イース王国が地上から離れた直後を舞台に、失踪した女神をめぐる3人の主人公の物語が展開。ゲーム誕生にまつわる秘話が明かされる。

⬇『オリジン』の約700年後

イース
16歳で旅立ったアドルが、17歳のときに体験した初めての大冒険。呪われたエステリアの島を舞台に、6冊のイースの本を探すことになる。

⬇『Ⅰ』の直後

イースⅡ
『Ⅰ』のエンディングの直後からゲームがスタート。天空に浮いたイース王国に運ばれたアドルは、女神を救うため魔物と戦うことになる。

⬇『Ⅱ』の直後

イースⅣ
イース王国での冒険の直後、ドギとともに旅立ったアドルをセルセタの樹海と古代文明の謎が待ち受ける。ここで有翼人の設定が初登場。

⬇『Ⅳ』の数年後

イースⅢ
19歳となったアドルは、ドギとともに彼の故郷のフェルガナを訪れる。そこではガルバランと呼ばれる化物との戦いが待ち受けていた。

⬇『Ⅲ』の約1年後

イースⅤ
アフロカ大陸に渡ったアドルは、かつて錬金術で栄えた幻の都のケフィンをめぐる事件に巻き込まれる。アドルが20歳のときの冒険談。

⬇『Ⅴ』の約3年後

イースⅥ
23歳のアドルが挑む、カナン諸島での冒険記。有翼人の文明が作ったエメラスやナピシュテムの匣など、多数の重要な設定が明らかになる。

⬇『Ⅵ』の数カ月後

イース7
『Ⅰ』のマニュアルで存在が示されていた「アルタゴの五大竜」にまつわる冒険。アフロカ大陸のアルタゴ公国を舞台に23歳のアドルが活躍。

●主な関連タイトル②

タイトル	発売日	ハード・OS	発売元	ダウンロード販売	掲載P
イースⅠ・Ⅱ完全版	2001年6月28日	Windows95/98/2000/Me	日本ファルコム	—	—
イースⅠ・Ⅱエターナルストーリー	2003年8月7日	PS2	デジキューブ	—	—
イースⅥ ナピシュテムの匣	2003年9月27日	Windows98/2000/Me/XP	日本ファルコム	—	P.294
イース ナピシュテムの匣	2005年3月10日	PS2	KONAMI	—	—
イースⅢ ワンダラーズ フロム イース	2005年3月24日	PS2	タイトー	—	—
イースⅣ MASK OF THE SUN a new theory	2005年5月26日	PS2	タイトー	—	—
イース フェルガナの誓い	2005年6月30日	Windows98/2000/Me/XP	日本ファルコム	—	P.288
新イースⅠ 3D 外伝	2005年12月19日	ケータイ (iモード)	タイトー	—	—
イース ナピシュテムの匣	2006年1月19日	PSP	KONAMI	PSN	—
イース・ストラテジー	2006年3月23日	DS	マーベラスインタラクティブ	—	—
イースⅤ Lost Kefin,Kingdom of Sand	2006年3月30日	PS2	タイトー	—	—
イース・オリジン	2006年12月21日	Windows98/2000/Me/XP	日本ファルコム	—	P.299
イースDS	2008年3月20日	DS	インターチャネル・ホロン		
イースⅡDS	2008年3月20日	DS	インターチャネル・ホロン	—	—
イースオンライン The Call of Solum	2009年4月30日	Windows2000/XP/Vista	CJインターネット	—	—
イース I&Ⅱクロニクルズ	2009年7月16日	PSP	日本ファルコム	PSN	—
イース7	2009年9月17日	PSP	日本ファルコム	PSN	P.296
イースI&Ⅱクロニクルズ	2009年12月24日	WindowsXP/Vista/7	日本ファルコム	—	—
イース フェルガナの誓い	2010年4月22日	PSP	日本ファルコム	PSN	—
イース ネクサス	2011年6月10日	ケータイ (GREE)	インデックス	—	—
イース セルセタの樹海	2012年予定	PS Vita	日本ファルコム	—	P.582

TOPICS

アドルが世界各地で出会ったヒロイン達との遍歴を追う

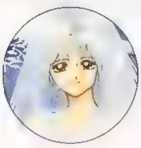
アドルが冒険した主な地域のうち、これまでに明らかになっているのは、エレシア大陸とアフロカ大陸、そして、アトラス洋の最果てと呼ばれるカナン諸島であり、晩年には北極点を目指したといわれている。これまでのアドルの足跡を順番に追うと、『Ｉ』でエステリア、『Ⅱ』でイース王国、『Ⅳ』でセルセタ地方、『Ⅲ』でフェルガナ地方、『Ｖ』でサンドリア、『Ⅵ』でカナン諸島、『7』でアルタゴ公国を訪れたことになる。これは、交通手段が歩きと船に限られるゲーム中の状況では驚嘆に値するもののようだ。しかし、彼のもっとすごいところは、行く先々で絶世の美少女と出会い、彼女達の大多数の心をときめかせていることではないだろうか？　これまでのシリーズでアドルと深くかかわった美少女の数は、少なく見積もったとしても11人。ここでは、アドルが冒険先で出会ったヒロイン達との思い出について振り返っていこう。

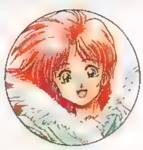
エレシア大陸

エステリア＆イース王国

『Ｉ』では、神殿に捕らわれていた記憶喪失の少女フィーナと出会う。『Ⅱ』では女神の記憶を取り戻したフィーナとの再会と、ランスの村の美少女リリアとの出会いが待つ。彼女達は『イース』シリーズの代表的なヒロインといえる。なお、フィーナは女神の使命を果たすために昇華して、アドルとの関係は途絶えてしまった。

登場するヒロイン

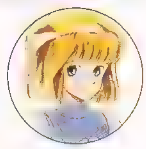

フィーナ


リリア

フェルガナ地方

『Ⅲ』の舞台となるドギの故郷フェルガナでは、エレナと出会う。行方不明の兄チェスターの身を案じる美少女で、アドルに恋心を抱いていると思われる。ちなみに、ナイフ1本＆軽装姿でアドルの冒険先に何度も登場することから、恋のお相手というより、『イース』最強ヒロインとしてユーザーの話題にのぼることもある。

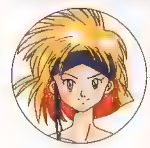
登場するヒロイン

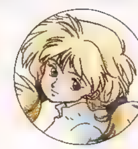

エレナ

セルセタ地方

『Ⅳ』では、『イース』初の武闘派ヒロインのカーナと、ボトルメールを流してアドルの冒険のきっかけを作った清純派ヒロインのリーザが登場。だが、カーナとはあまり色恋めいたエピソードがなく、リーザはエルディールに恋していたため、恋愛への発展は……。結局、アドルを追って再登場するリリアの独壇場となった。

登場するヒロイン


カーナ


リーザ



カナンの大渦

カナン諸島

『Ⅵ』では、長く尖った耳と尻尾が特徴的なレダ族の巫女の姉妹であるオルハとイーシャが登場。可憐な乙女といった雰囲気のオルハもさることながら、幼いながらも「アドルお兄ちゃん」の一言でヒロインの役割を果たしたイーシャの今後に注目したい。

登場するヒロイン


オルハ


イーシャ

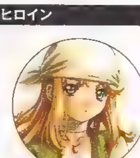
アフロカ大陸

サンドリア

『Ｖ』では、正統派ヒロインのニーナと、盗賊一味のテラがヒロインとして登場。テラの活発で個性的な活躍が目を引いた。ちなみに、漂流するアドルを助けた美少女エフィも登場するが出番が少なく、彼女はサブヒロイン的な立ち位置に落ち着いてしまったといえる。

登場するヒロイン

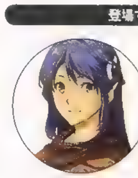

ニーナ

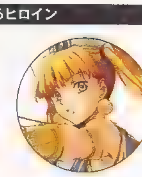

テラ

アルタゴ公国

『7』のアルタゴでは、ティアとアイシャの2人が登場。アイシャは恋のお相手というより仲間という意識が強く、アドルと恋仲になるのは難しそうだ。ティアはヒロインであると同時に敵でもあるという、今までにない形で活躍したが、物語の最後で消滅してしまう。

登場するヒロイン


ティア


アイシャ

当時を振り返る! イースシリーズ

難しさから優しさへ……その考えがゲーム業界を変えた

あらゆるコンピュータゲームは、そのハードウェアを離れて語ることはできない。そしてハードウェアは、それを生み出した時代を離れて語ることはできない。

『イース』の1作目が発売された1987年。当時は日本のパソコンの戦国時代であった。無数のメーカーが入り乱れてマシンを発表し、毎月のようにモデルチェンジを繰り返していた。より大きなメモリが、より美麗な画面が、より高速な処理が、とにかく恐ろしいほど速いサイクルで出現した。そうした環境のなかで、ゲームも進歩をとげていった。

役割を演じる(ロールプレイ)「ごっこ遊び」から始まったRPGというジャンルは、シミュレータ的な側面も持つ。特にリアル志向が強い海外では現実さながらの細かいルール設定が行われることが多く、その血を継いだ日本も同様となった。こうしてシステムがマニアックになる一方、難しいゲームは長く遊べるから面白いという風潮が生まれる。これは、ある種の悪循環となっていた。ゲームとは、複雑なシステムであれば面白いというわけではなく、難しさやプレイ時間の長さも面白さとは関係がないからだ。だが、この風潮はあまりにも当時の常識となっており、それに逆行するには勇気が必要だった。

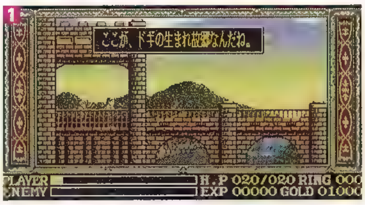
そんななか、あえて独自の路線を進んだゲームが、『イース』だった。当時のキャッチコピーは、「今、RPGは優しさの時代へ」というもの。CPUパワーやグラフィックを、ゲームを遊ぶプレイヤーのために使うことができたら、どれほど素晴らしいことだろう。『イース』はそう考え、それを実践した初めてのゲームだったのだ。操作しやすいインターフェースを目指して、快適なロード時間などを実現する形でのゲーム作り。そういった心配りはプレイ時間にも現れている。当時のRPGのプレイ時間は、普通にプレイして数十時間。しかも、謎解きで迷えば(当時は攻略本も攻略サイトもなかった)、数カ月単位でプレイが止まることもザラにあった時代のなかで、『イース』のプレイ時間は約10時間前後。アクションも謎も、ちゃんと考えれば自力で突破できる。当時としては「簡単すぎる」バランスであったにもかかわらず、『イース』は大きな人気を博した。「難しさと面白さは同義ではない」。今となっては当たり前だが、『イース』が示したこの真理は、当時のPCのRPG業界、ひいてはゲーム業界すべてにとってのパラダイムシフトとなったのである。

「本」というコンセプトにもとづくアドルという冒険家の物語

当時の日本ファルコムがRPGというジャンルをどのように考えていたかは、『イース』における「本」というコンセプトからうかがえる。パッケージからして豪華な本を模して装丁されており、マニュアルもハードカバーの本を思わせる装丁がなされていた。物語的にも、『イースⅠ』はイースの本を手に入れる物語であり、『Ⅱ』はそのイースの本を聖域に奉納していく物語だった。本とは物語のオマージュと考えられる。RPGをシミュレータとみなす風潮があった時代において、日本ファルコムはRPGを「物語を見せるためのツール」として考えていたように感じる。

そもそも『イース』シリーズの各作品は、アドルが残した冒険日誌をゲーム化したものというコンセプトだった。第1作の時点で、「失われた古代王国」「アルタゴの五大竜」「セルセタの樹海」「砂の都ケフィン」といった冒険名が掲げられていた。ちなみに、2009年に発売された『7』で「アルタゴの五大竜」のエピソードが描かれたことによって、第1作で提示されていたアドルの冒険日誌のほぼすべてがゲーム化されたことになる(晩年は北極点を目指したという設定があるが、これが描かれるのは『イース』シリーズが完結するときだろう)。次なる新作はPS Vitaでの『セルセタ』とのことだが、そろそろ完全な新作エピソードも紡がれていくはずだ。ここ最近の作品では有翼人を中心にしたエピソードが描かれているが、オールドファンとしては、ここのところ恋愛に関するエピソードが少ないので、久々にヒロインにモテモテのアドルも見てみたい気がする。

ちなみに『イース』は、日本国内のゲームソフトとしては珍しく、ただ一人の主人公の冒険を追い続ける大長編となっている(外伝作品やスピンオフ作品は除く)。意外と見落とされがちだが、これはかなり稀有な例であり、普通のRPGは作品ごとに主人公が異なるケースが多い。また、『ゼルダの伝説』シリーズのリンクのように、ほとんどの作品でリンクが主人公となっている場合でも、実は同じ名称のキャラクターというだけで、同一人物ではないというケースもある。これに対して『イース』は、アドルという1人のキャラクターの人生を追う物語となっているのだ。この手法はマンガや小説ではよく見られる一般的なもの。そういった意味でも『イース』という作品は、物語性を重視した「本」というコンセプトを秘めているのかもしれない。







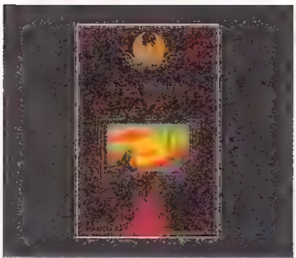


1 サイドビューになったのみならず、イベント中に「アドルがしゃべる」ということでも異色の「ワンダラーズ フロム イース」。ちなみに、この頃までのアドルは行く先々で美少女にホレられる色男キャラクターとして描かれていた。だが、その神通力は年々薄れているのか、最近は恋愛要素がクローズアップされることが少なくなっている。

2 SFC版の『Ⅴ』。剣を振るアクションが追加されたほか、ジャンプの要素が加わったことで高低差の概念も再現されていた。この時点ではまだ消化不良の部分もあったが、3Dグラフィックによる演出を取り入れた『Ⅵ』において格段の進化をとげる。

3 シリーズのおよそ100年後の時代を舞台としているMMORPG「イースオンライン」(CJインターネット)。アドルの名はすでに伝説となっており、プレイヤーは彼に負けない冒険者となるべく、エレシア大陸を舞台に活躍することになる(2011年10月にサービス終了)。このほか、ソーシャルゲームとして「イース ネクサス」(インデックス)が展開中。

4 天野喜孝氏によるタイトル画面のインパクトが強いX68000版『イース』(電遊社)は、キャラクターグラフィックが大胆にアレンジされたことで有名。



イース
Ancient Ys Vanished Omen

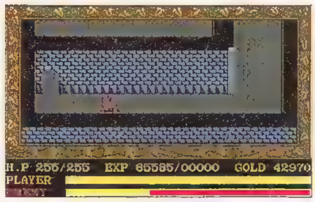
- 発売日：1987年6月26日
- 機種：PC-8801mkⅡSR
- メディア：フロッピーディスク
- ジャンル：A・RPG
- 価格：¥7,800（税別）

【備考】
- PC（PC-9801、X1など）、FCといった多くの機種でも発売された
- FC版はビクター音楽産業など、日本ファルコム以外によるライセンス販売も多い
- プロジェクトEGG（PC）でPC-8801mkⅡSR版、PC-9801版、FM77AV版、MSX2版がダウンロード販売中

【関連ページ】
- イラストギャラリー➡P.056
- 広告ギャラリー➡P.218
- キャラクター辞典➡P.440

6冊のイースの本をめぐるアドルの最初の大冒険

1987年に発売されて大ヒットしたA・RPGで、2011年10月現在も続く『イース』シリーズの第一弾。赤毛の剣士アドルが主人公となる冒険ファンタジーで、彼が残した冒険日誌をゲーム化したという設定になっている。本作はアドルが17歳のときに挑んだ最初の大冒険で、6冊のイースの本をめぐる物語が展開する。



遊びやすさが重視された「優しさのRPG」

⬅マニア指向が強かったRPGにおいて楽しさを見直し、体当たりするだけで敵を倒せる戦闘やレベルを上げやすいゲームバランスなど、遊びやすさが重視された作りとなっていた。

PROLOGUE

かねてからの夢であった世界中の旅。それを叶えるために16歳で故郷を旅立った赤毛の青年アドルは、プロマロックの町で呪われた国エステリアの噂を聞く。その国へ向かう船は大嵐に襲われ、大地には巨大なクレーターや悪魔の塔があるという。冒険心をかきたてられたアドルはエステリアへと向かうが、船が沈没。そして、漂着した先で魔物に襲われて意識を失ってしまう。そんなアドルがバルバドの港町の青年スラフに助けられ、ミネアの町へと到着した場面がゲーム開始直後の状況となる。

SYSTEM PICKUP

■体当たり
敵にぶつかるだけで攻撃できるというシンプルな戦闘システム。なお、半キャラぶん体をずらしてぶつかることで、敵に対して一方的にダメージを与えることができる「半キャラずらし」と呼ばれるテクニックが有名。

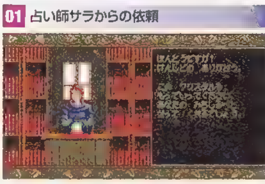
■HPの自然回復
フィールドや町では、動かずにいると徐々にHPが回復する。お金などを使わずに回復できるユーザーフレンドリーな仕様といえる。

■アイテム
アイテムは、所持しているだけで効果があるもの、特定のキーを押して使用するもの、装備画面で装備したのちにキーを押して任意に使用するものの3種類がある。

■リング
特殊な力を秘めている装備アイテム。パラメータの強化や敵の動きを鈍くするものなど、さまざまな効果を持つ。

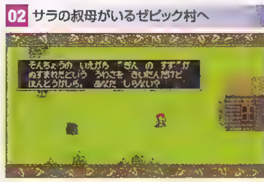
GAME PLAYBACK 01 占い師サラからの依頼～12 イースの本に書かれた伝説

01 占い師サラからの依頼



ミネアに到着したアドルは、占い師のサラと出会う。強い剣士を探しているらしく、装備を整えてから来てほしいと頼まれる。ドニスの落とした指輪を探したり、泉に沈んだ金の台座を見つけたりして得た資金で装備を整えると、サラはアドルにクリスタルをわたし、6冊のイースの本の探索を頼んでくる。

02 サラの叔母がいるゼピック村へ



サラから叔母のもとを訪ねるようにと言われたアドルは、リーボルなどの魔物が徘徊する草原を抜け、ゼピック村へと到着する。村では銀製品の盗難があいついでいるらしく、村長からは銀の鈴を取り返してほしいとの依頼を請け負うことに。ミネアでも銀関係の武具の買い占めなどがあったようだが……。

03 ジェノクレスとの戦い



サラの叔母のジェバから神殿の鍵を入手したアドルはゼピック村付近の神殿へ向かう。内部には数体の女神像があり、その1体に触れると別の場所へ転移をする。探索を続けると、広間で魔道師らしきジェノクレスの襲撃を受ける。撃退すると壁が音を立てて開き、神殿の奥へと続く道が出現する。

04 捕らわれの女性フィーナ



神殿の奥へと歩みを進め、あたりを探索すると、宝箱の鍵と牢屋の鍵を発見。続いて牢屋を発見したアドルは、鍵を使って中に入る。そこにはフィーナという女性が幽閉されていた。アドルはフィーナにゼピック村のことを伝え、彼女を神殿から脱出させる。こうして彼女は、ジェバに保護されることに。

05 銀の鈴を届けてパワーリングを入手



神殿には鍵がかかった宝箱がいくつかある。鍵を使ってそれらを開けていくと、そのなかの1つからゼピック村の村長が紛失したという銀の鈴が見つかった。アドルは村に戻り、村長に銀の鈴をわたすと、村長はお礼だといって家宝のパワーリングをくれる。アドルはそれを受け取り、再び神殿へと戻る。

06 真実を見とおす仮面マスク・オブ・アイズ



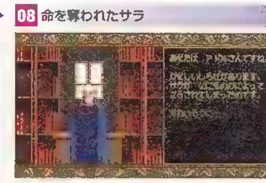
宝箱から象牙の鍵、シルバーシールド、マスク・オブ・アイズなどを入手。マスク・オブ・アイズの使い方を盗賊団の頭目のゴーバンに聞いたところ、真実を見とおせる仮面だという。神殿で使うと、それまでただの壁に見えていた場所に隠し通路があることがわかり、その先で大理石の鍵が手に入る。

07 ニグティルガーとの戦い



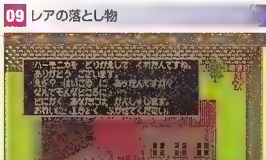
2つの扉を象牙の鍵と大理石の鍵で開けて、神殿の奥にある広間に入ると、巨大な虫のような魔物のニグティルガーの襲撃を受ける。体当たりをしてくるニグティルガーを避けつつ、弱点の尻尾を攻撃して撃退すると、部屋の奥へとつながる扉が出現。その部屋の中で、イースの本のハダルの章が見つかる。

08 命を奪われたサラ



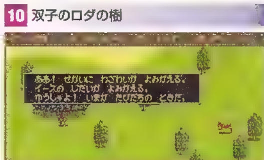
サラとの約束を果たしたアドルは、ミネアの町へ報告に向かう。だが、アドルを出迎えたのは1人の老人だった。老人は、サラは何者かの襲撃を受けて致命傷を負い、彼女が守っていたイースの本のトバの章と、「廃坑へ」という言葉を残して息を引きとったという。アドルはサラの遺言に従い、廃坑へ向かう。

09 レアの落とし物



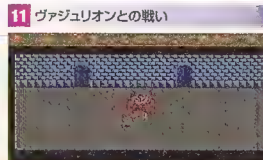
薄暗い廃坑内は魔物の巣窟と化していた。探索した結果、宝箱からダームの鍵や銀のハーモニカ、ロダの種、シルバーアーマーなどを入手。ミネアの町の詩人レアが銀のハーモニカを探しているということを思い出して届けに戻ると、レアはお礼の言葉とともに、美しい調べの曲をプレゼントしてくれた。

10 双子のロダの樹



ロダの種を食べると植物と話せるという住民の噂を思い出し、廃坑で入手したロダの種を食べてみることに。すると、廃坑に戻る途中、ロダの樹の声が聞こえてきた。ロダの樹の兄は、弟の樹の下に銀色の剣が埋まっていると語る。その言葉どおり、アドルは弟の樹の下でシルバーソードを入手するのだった。

11 ヴァジュリオンとの戦い



廃坑に戻り、ダームの鍵で扉を開けて進むと、宝箱を発見。しかし、宝箱に触れるやいなや、巨大なコウモリの魔物のヴァジュリオンが襲ってくる。小さなコウモリに変化した際にはダメージを与えられないので、実体化した隙を突いて勝利をつかむアドル。宝箱には、イースの本のダビーの章が入っていた。

12 イースの本に書かれた伝説



イースの本は古代文字で書かれているため、アドルには読めない。ゼピック村のジェバに解読してもらったところ、イースの本は過去に栄えた伝説の王国のイースについて書かれたもので、残りの本はダームの塔に眠っているということがわかった。そこでアドルは、ダームの塔に挑むことを決意する。

※ 掲載しているパッケージはPC-8801mkⅡSR版。掲載している画面写真はPC-8801mkⅡSR版。

GAME PLAYBACK 13 突入! ダームの塔～ENDING

13 突入! ダームの塔



ダームの塔は、盗賊団のアジトの裏にある。盗賊団の頭目のゴーバンは、そこは一度入ったら出ることができない悪魔の塔で、ウイングを使うと壁にめり込んでしまうとの忠告をくれて、アドルからウイングを預かる。こうしてアドルは、ゴーバンに案内されてダームの塔へと足を踏み入れる。

14 奪われたシルバー製の武具



塔の中に入ったアドルは、2階でエビルリングを入手してさらに上を目指す。意外にあっさりと6階まで進むことができたが、3つの石像が置かれた部屋に入ると、石像が放つ邪悪な気によりアドルの意識は失われる。目を覚ますと地下牢にいて、シルバー製の武具がすべて奪われてしまっていた。

15 地下牢からの脱出



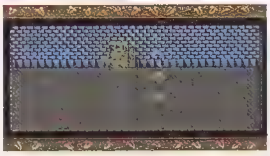
地下牢では、ゼピック村で行方不明とされていたルタ＝ジェンマと、壁を壊して救出に来た盗賊のドギに出会う。ドギはゴーバンの部下で、かなり前からダームの塔を調査していたらしい。ドギは、ラーバという老人も塔に捕らわれていることを告げ、その老人に偶像を届けてほしいと頼んでくる。

16 ラーバとの出会い



ルタ＝ジェンマは、像が並ぶ廊下でラーバを見たと言う。3階にそんな場所があったが、老人の姿はない。マスク・オブ・アイズを付けて廊下を見回すと隠し扉が見つかり、ラーバに出会える。ラーバに偶像をわたすと、6階の罠を回避するために必要となる、呪いを解く力を持つブルーネックレスをくれる。

17 ピクティモスとの戦い



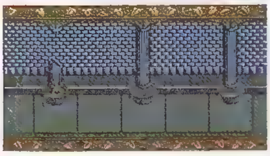
6階の罠を抜け、7階でシルバーソード、9階でシルバーシールドを取り戻す。その後、8階では巨大なカマキリの魔物のピクティモスと戦うことに。複数のカマを飛ばす攻撃を避けながら、隙を見て攻撃を繰り返し、これを撃退。その奥の部屋で、イースの本のメサの章とハンマーを入手する。

18 歩くだけで死に至る悪魔の回廊



耳障りな音が鳴り響いている11階には、急速にHPが奪われていく悪魔の回廊と呼ばれる場所がある。強引に抜けようとするものの、HPが続かず、途中の小部屋に避難することに。そこにはラーバがおり、この音は11階の外の柱に風が流れ込むことで発生するということを教えてくれる。

19 ハンマーで柱を破壊



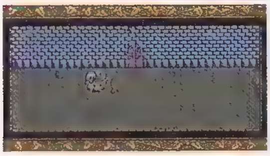
ラーバの助言を聞いたアドルは来た道を引き返して、11階の外の通路へと出る。悪魔の回廊に耳障りな音を発生させていると思しき柱を発見したアドルは、ハンマーでその柱を叩き壊して音を止めるのだった。こうして、無事に悪魔の回廊を抜けることに成功したアドルは、さらに塔の上を目指すことに。

20 魔物に捕らわれた女性



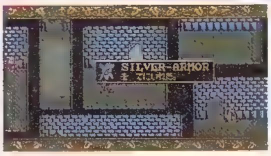
13階でアドルはラーバと出会う。彼は16階から侵入できるラドの塔に女性が連れ去られていくのを見たという。ラドの塔は邪悪な者しか入れず、自分は何もできなかったと語ると、それまでの傷がたたったのか、ラーバは気絶してしまう。アドルは女性の安否を気遣い、急いで16階を目指す。

21 コンスクラードとの戦い



ダームの塔の14階では、岩石の姿をした魔物のコンスクラードが出現。体に張りついた岩を散弾銃のように広範囲に飛ばして攻撃してくる。それを避けながら、コアと思われる中心部を攻撃して撃退。奥の部屋でイースの本のジェンマの章とロッドを入手したが、上への階段はどこにも見当たらなかった。

22 鏡の間を抜けて



13階に戻ったアドルは、ロッドが鏡に反応しているのに気づく。鏡に触れると、突如として別の場所へ転移した。どうやら、神殿の女神像に似た仕掛けのようだ。アドルは鏡から鏡へとわたり歩き、上へとつながる階段までたどり着く。また、その途中でシルバーアーマーの奪還にも成功する。

23 ラドの塔への侵入



15階でバトルシールドを入手したのち、16階の渡り廊下からラドの塔へと侵入。奥の扉に手をかけるが、扉はびくともしない。ラーバが言っていた、邪悪な者しか通れない仕掛けのようだ。アドルはブルーネックレスとエビルリングを同時に装備して、邪悪な気をまとうことで扉を開けることに成功する。

24 詩人レアとの再会



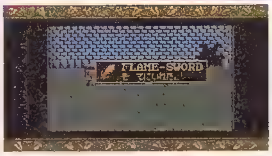
閉じ込められていた女性は、詩人のレアだった。彼女はアドルに会うためにわざと捕まったのだと言い、一連の事件の犯人がダルク＝ファクトという人物であること、彼にはクレリアと呼ばれる銀に似た金属でしかダメージを与えられないことを伝える。また、イースの本を読める眼鏡をわたしてくれる。

25 ルタ＝ジェンマの家系



さっそく眼鏡で本を読むと、本の1冊にジェンマの名を発見。ルタ＝ジェンマとの関係を感じたアドルはルタを探し回り、11階でルタを発見する。ルタは、イースの本に記されたジェンマとは自分の祖先だと語り、家に代々伝わるという、呪いを解く強力な力を持つブルーアミュレットをアドルに託す。

26 最強の装備を入手



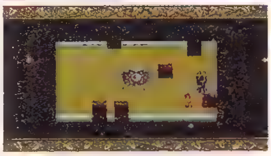
再び上を目指したアドルは、19階で魔物に守られた宝箱からバトルアーマーを入手。さらに20階では、魔物が突き破って出てきた壁の奥の隠し部屋でフレイムソードを入手する。これらの装備と、すでに15階で入手したバトルシールドは本作における最強の装備で、数値的にはシルバー製の装備を上回る。

27 ヨグレクス&オムルガンとの戦い



21階では、2体1組となる顔だけの魔物のヨグレクス&オムルガンが襲ってくる。顔の周囲を回る球体に触らないように、弱点の黄色い顔を攻撃する必要がある敵だ。これを倒して、呪いが施された扉をブルーアミュレットを使って開けて進むと、ダルク＝ファクトが待つという最上階の25階へとたどり着く。

28 ダルク＝ファクトとの最終決戦

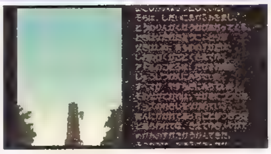


ダルク＝ファクトはクレリアという金属でしか倒せないため、シルバー(クレリア)製の武具を装備して戦うことに。空を飛びながら、火球を次々と降らせるダルク＝ファクト。さらに、こちらがダメージを与えると床に穴を開けてくる。徐々に足場が少なくなっていくが、ついに倒すことに成功する。

ENDING



ダルク＝ファクトを倒すと、マントだけがその場に残る。そこから見つけたイースの本のファクトの章には、魔物の襲撃を受けたイース王国が、それを撃退して無事に平和を取り戻したことが書かれていた。また、イースの本を6冊集めた者は、民を平和に導く指導者で、大きな力が与えられるとも……。



アドルは旅の終わりを実感して、安らぎを得る。そしてイースの本に記された歴史を今一度振り返るのだった。ふと、2人の女神の姿を頭に思い描いたとき、どこからともなくまばゆい光があふれ出し、彼を包み込んだ。その光は彼を祝福しているようにも、新たな旅へと誘っているかのようにも見えた……。

TOPICS

ボイス演出など、特徴的なアレンジがされた他機種版

『イースⅠ』は非常に多くの機種に移植されており、大抵はなんらかのアレンジがなされている。ここでは、当時のユーザーにとって思い出深いであろう、いくつかの他機種版を紹介していく。まずはX68000版。他機種とは趣を異とする実写風のグラフィックとなっており、衝撃を覚えたユーザーも多いはず。次は『Ⅰ』と『Ⅱ』を1つの作品としてまとめたPCエンジン スーパーCD-ROM²版で、ボイス演出が導入されて話題を呼んだ。このほか、ダンジョンのマップが大幅に変更されたFC版もアレンジの点でよく知られている。



イースエターナル

- 発売日：1998年4月24日
- 機種：Windows95
- メディア：CD
- ジャンル：A・RPG
- 価格：オープン価格

【備考】
- PS2、DS、PSPでも発売された
- PS2版はデジキューブなど、日本ファルコム以外によるライセンス販売も多い
- のちにグラフィックやBGMなどが調整されたWindows版「イースⅠ完全版」、PSP版「イースⅠ＆Ⅱクロニクルズ」が発売された

【関連ページ】
- イラストギャラリー➡P.057
- 広告ギャラリー➡P.219
- キャラクター辞典➡P.440

名作を美しくよみがえらせるエターナル化の第一弾

日本ファルコム自らが手がける、『イースⅠ』のリニューアル作品。肉づけが施されてより詳しくなったストーリーや描き込まれたグラフィックなど、あらゆる部分がパワーアップしている。なお、のちに発売された『完全版』でも微調整がされており、村人全員に名前がついたり、タイムアタックモードが追加されたりしている。



8方向移動やダッシュの追加でよりスムーズな操作が可能

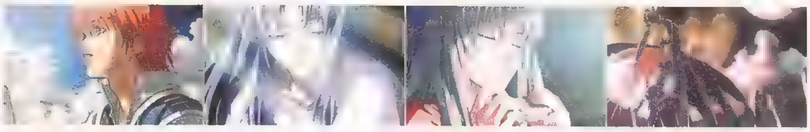
⬅ダッシュが追加され、『イース』ならではの操作感がより強化された。また、斜め移動の追加により、滑らかな操作が可能になった。ちなみに、斜め方向からの体当たりも可能で、半キャラずらしも踏襲されている。

SYSTEM PICKUP

■ダッシュ
通常の移動に加え、ダッシュ移動ができるようになった。これにより、よりスムーズなプレイが楽しめるようになっている。なお、ゲームバランスは、ダッシュを前提としたものに調整されている。

■敵のステータス表示
本作で初登場となるベスティアリーポーションというアイテムを使用すると、倒したことがある敵の詳細なステータスが画面に表示されるようになる。

OPENING MOVIE



⬆『完全版』から追加されたオープニングムービー。レアのハーモニカの音色から始まるオーケストラ曲をバックに、アドルがエステリアに漂着するシーンや、フィーナが神殿の地下牢に捕らわれる様子など、物語中の名場面がダイジェストで紹介されていく。

GAME PLAYBACK 01 港町バルバドでの目覚め～15 ハーモニカの音色で目覚めるロダ

01 港町バルバドでの目覚め



魔物に襲われたアドルは、港町バルバドの病院で手厚い看護を受けて回復する。医師のブルドーから、息子のスラフがエステリアの情報に明るいと聞き、彼がいるという自警団の寄合所を訪れる。

02 ミネアの町を目指して



スラフに冒険家として各地をめぐりたいと伝えると、エステリアで一番大きいミネアの町を教えてくれる。そこならたくさんの情報が集まるということなので、まずはミネアの町を目指すことに。

03 占い師サラの頼みごと



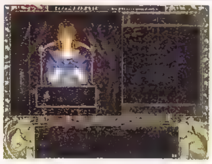
ミネアの町で、強い剣士を探しているという占い師のサラに出会う。サラはアドルを気に入り、剣士としての装備を整えてからもう一度来てほしいと頼む。アドルは、資金集めに奔走する。

04 装備を整えるための資金集め



泉で見つけた金の台座をピムの取引所に売ったり、酒場にいる片目の男のドニスが落としたサファイアの指輪を探して届けたりして、お金を稼ぐアドル。これらを元手に剣、鎧、盾を購入する。

05 神殿のふもとのゼピック村



サラのもとに戻ると、イースの本の収集を依頼される。一冊は山の神殿にあるらしく、神殿での道標となるクリスタルをわたされる。また、ゼピック村に住む叔母のジェバを訪ねるように助言される。

06 ジェバから神殿の鍵をもらう



サラの言葉に従い、ジェバのもとを訪ねると、ジェバはイースの本があるのは神殿の地下だろうと言い、神殿の鍵をくれる。また、村長からは銀の鈴を盗賊からとり返してほしいと頼まれる。

07 魔道師ジェノクレス



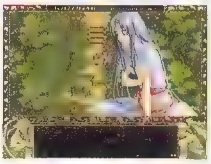
神殿の内部には、数体の女神像が並んでいる。そのなかで金色の女神像に触れると、別の場所へ転移する。神殿の鍵で開く扉の先で魔道師のような姿のジェノクレスを倒して、地下へと進む。

08 フィーナを連れて神殿から脱出



神殿の地下の牢屋には、フィーナという名の女性が幽閉されていた。アドルは彼女の護衛を務め、一緒に神殿を脱出。脱出時に、この牢屋の宝箱からマスク・オブ・アイズというアイテムを入手する。

09 高熱で倒れるフィーナ



フィーナは衰弱しており、ゼピック村の近くで倒れてしまう。幸いジェバの家が近いので、そこへ連れていく。フィーナは高熱を出していたが、ジェバの適切な処置もあり、命に別状はなかった。

10 銀の鈴の返還



ジェバは、フィーナを預かってくれるという。アドルはあとをまかせて探索に戻ったが、地下で銀の鈴を発見したため、再び村へ舞い戻る。村長に届けると、お礼に家宝のパワーリングをもらえた。

11 マスク・オブ・アイズの能力



神殿に戻り、宝箱からシルバーシールドや象牙の鍵を入手。その後、隠された通路が見えるようになるマスク・オブ・アイズで、隠し通路を発見。その先で大理石の鍵を入手して、最下層へと向かう。

12 巨大な虫のニグティルガー



最下層の広間では、巨大な虫の魔物のニグティルガーと遭遇するが、弱点の体を攻撃して撃破に成功する。その後、石像に隠されていた奥の間でイースの本を入手したアドルは、神殿から脱出する。

13 占い師サラの死



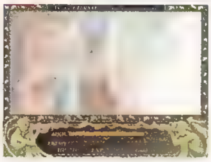
サラのもとに報告に向かうと、老人に出迎えられる。老人は、サラが「廃坑へ」という遺言を残して死んだと語る。そして、死の直前に彼女から預かったものだと言って、イースの本をわたしてくれる。

14 レアがなくした銀のハーモニカ



サラの遺言に従って廃坑に向かい、そこでシルバーアーマー、ロダの種、銀のハーモニカを入手する。吟遊詩人のレアが銀のハーモニカをなくして困っていたのを思い出して、彼女のもとへ届ける。

15 ハーモニカの音色で目覚めるロダ



レアは感謝して、美しい曲を聞かせてくれる。その後、ロダの種を食べ、草原でロダの樹に話を聞く。その樹は、美しい調べで目覚めたと語り、根元にシルバーソードが埋まっていることを伝える。

※：掲載しているパッケージはWindows95版。掲載している画面写真はWindows98/2000/Me/XP版の『イースⅠ・Ⅱ完全版』。

GAME PLAYBACK 16 巨大コウモリのヴァジュリオン～ENDING

16 巨大コウモリのヴァジュリオン



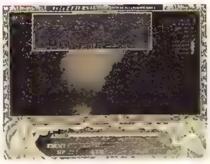
廃坑に戻り、最下層の扉の先で巨大なコウモリの魔物ヴァジュリオンの襲撃を受ける。これを倒して、宝箱からイースの本を手に入れる。さらに奥の部屋で、2つの台座と巨大な扉を見つけた。

17 古代王国イースの伝説



古代文字で書かれたイースの本は、アドルには読めない。ジェバに解読してもらい、それが古代王国イースの過去をつづった書物だと知ることに。ジェバは、残りの3冊はダームの塔にあると伝える。

18 ダームの塔への侵入



ダームの塔は、盗賊団のアジトの裏にある。盗賊の頭目のゴーバンは、塔の扉は一方通行だと忠告したうえで、明日の朝に再び扉を開けてやるから、それまでにすべてを終えて帰ってこいと伝える。

19 魔法陣の罠



塔内を順調に進むアドルだが、3つの影像が置かれた部屋で、影像を用いた魔法陣の罠にかかって気絶してしまう。気づくと地下の牢屋に入れられており、銀製の武具はすべて奪われていた。

20 ルタとドギとの出会い



牢屋では、ゼピック村で行方不明とされていたルタ＝ジェンマと、壁を壊して救出に来た盗賊のドギに出会う。ドギは、以前に魔物を一掃しようと塔に侵入したゴーバンの盗賊団の生き残りだという。

21 ラーバの偶像



ルタとドギは、ダームの塔には自分達のほかにもラーバという老人がいるということを告げて、その老人に偶像を届けてほしいとアドルに頼む。ラーバは、石像が並ぶ廊下に隠れているという。

22 考古学者のラーバ



石像が並んでいる廊下でマスク・オブ・アイズを付けると、隠し部屋を発見。ラーバはその部屋にいた。彼は偶像を届けてくれたお礼に、邪悪な罠から身を守れるブルーネックレスをアドルにわたす。

23 巨大カマキリのピクティモス



ブルーネックレスの力で魔法陣の罠を突破したアドルは、その先でシルバーソードとシルバーシールドを取り戻す。そして広間では、巨大なカマキリのような魔物のピクティモスの撃退に成功する。

24 生気を蝕む悪魔の回廊



ピクティモスを倒した先で、イースの本とハンマーを入手。さらに塔を上ると、生気を蝕む音を発する悪魔の回廊に出る。強引に進むがHPが持たず、小部屋に逃げ込むと、そこにラーバがいた。

25 音の発生源をハンマーで破壊



ラーバから、音の発生源が外郭通路の柱にあることを教わったアドルは、怪しい柱を探し当てて、ハンマーで柱を砕く。こうして音を止めることに成功して、さらに塔の上階へと足を進めていく。

26 ラドの塔に連行された女性



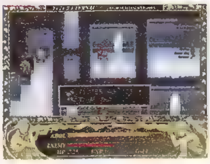
またもや出会ったラーバから、ラドの塔に女性が連行されたという話を聞く。また、その塔には邪悪な者しか開けられない扉があることも教えられた。アドルは女性の安否を気遣い、その塔を目指す。

27 岩石の魔物のコンスクラード



広間で岩石の魔物のコンスクラードと戦う。勝利したアドルは、奥の間でイースの本とロッドを入手する。ロッドにはサラにもらったクリスタルに似た意匠があり、同じような使い道が連想できる。

28 ロッドの力で鏡の間を突破



ロッドには鏡をくぐる力があった。これを使って複数の鏡が置かれた鏡の間を探索して、シルバーアーマーを奪還する。そして鏡の間を抜けると、女性が連れ去られたラドの塔がある階に到着する。

29 鬼面の扉を突破



ラドの塔の奥には、邪悪な者しか通れないという鬼面の扉が守る部屋があった。アドルはエビルリングとブルーネックレスを同時に装備することで邪悪な瘴気をまとい、その扉を開ける。

30 吟遊詩人のレアとの再会



扉の先には吟遊詩人のレアがいた。彼女はアドルに会うためにわざと捕まったという。そして、事件の黒幕はダルク＝ファクトという者で、クレリアと呼ばれる銀に似た金属でしか倒せないと告げる。

31 イースの本を読める眼鏡



続けてレアは、古代文字が読めるという眼鏡をくれる。それを使ってイースの本を読むと、本の1冊にジェンマの名を見つける。ルタ＝ジェンマとの関係を感じたアドルは、彼のもとへ向かう。

32 ジェンマ家の家宝



塔の11階で負傷したルタを発見。彼は、イースの本に書かれたジェンマは自分の祖先だと語る。そしてジェンマ家に代々伝わる、呪いを解く強力な力を持つブルーアミュレットをアドルに預ける。

33 最強の装備を求めて



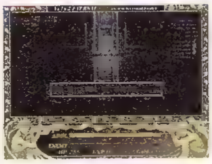
探索に戻り、道中でフレイムソード、バトルアーマー、バトルシールドを入手。なお、バトルアーマーが入った宝箱には罠がしかけられており、ブルーネックレスを装備していないと入手できない。

34 ヨグレクス&オムルガンを撃破



先に進むと、再び鏡の間になっている。鏡の1つに入ると、突如2体1組の顔だけの魔物ヨグレクス&オムルガンが襲ってくる。弱点である黄色い顔のほうに攻撃を集中することで、これを撃破する。

35 ダルク＝ファクトの待つ最上階へ



最上階の奥の通路には強力な結界が張られた扉があり、そのままでは通れない。ルタからもらったブルーアミュレットで扉を開いたアドルは、その先で黒衣に身を包むダルク＝ファクトと対面する。

36 狂気に魅入られし者の最期

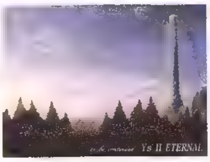


魔の力を利用して世界を我が物にしようと企むダルク＝ファクトは、計画を知るアドルを亡き者にしようと襲ってくる。アドルはシルバー製の武具に身を包み、ダルク＝ファクトの野望を砕く。

ENDING



ダルク＝ファクトは、マントを残して消滅する。彼のマントから見つかったイースの本には、「イースの本を6冊集めた者は、平和に導く指導者として大いなる力が授けられる」と書かれていた。



アドルは旅の終わりを実感し、イースの本に記された歴史を振り返る。ふと、2人の女神の姿が頭をよぎったとき、6冊の本から光があふれ、彼を包みこんだ。まるで新たな旅へ誘うかのように……。

TOPICS

旧作のプロローグ部分をゲーム内で再現

PC-8801版などの『イースⅠ』のマニュアルには、アドルが16歳で村を出てから、エステリアのミネアの町にたどり着くまでを描くプロローグノベルが掲載されていた。エステリアに漂着したアドルが港町バルバドのブルドーやスラフに助けられるエピソードが掲載されていたが、『エターナル』ではその部分をゲーム中で再現している。その際、スラフを自警団のリーダーにするなど、若干のアレンジがなされている。



イースⅡ
Ancient Ys Vanished The Final Chapter

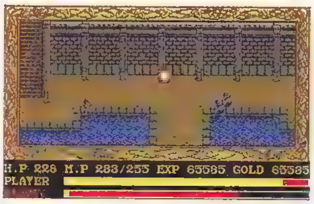
・発売日：1988年4月22日
・機種：PC-8801mkⅡSR
・メディア：フロッピーディスク
・ジャンル：A・RPG
・価格：¥7,800（税別）

【備考】
・PC（PC-9801、X1 turboなど）、FCといった、多くの機種でも発売された
・FC版はビクター音楽産業など、日本ファルコム以外によるライセンス販売も多い
・プロジェクトEGG（PC）でPC-8801mkⅡSR版、PC-9801版、FM77AV版、MSX2版がダウンロード販売中

【関連ページ】
・イラストギャラリー➡P.060
・広告ギャラリー➡P.220
・キャラクター辞典➡P.440

6冊の本を揃えたアドルの冒険の舞台はイース王国へ

前作『イースⅠ』のエンディング直後を描く物語で、イース王国にまつわる冒険の完結編にあたる作品。「優しさから、感動へ。」というキャッチコピーのとおり、天空の地を舞台に、古代王国イースの謎がドラマティックに明かされていく。システムは前作をベースとしながらも、魔法などの新要素が導入されている。



新要素の魔法により戦い方の幅が広がった

⬅新登場となる魔法は、主にボス敵との戦い方を大きく変えた。また、攻撃だけでなく謎解きに役立つものも存在。隠されたものを照らす魔法や、魔物に変身する魔法なども用意された。

PROLOGUE

6冊のイースの本を手にしたアドルは、本から放たれる光に包まれて天空の大地へと導かれる。そこで出会った女性のリリアから、ここが伝説のイース王国であることを知ったアドルは、彼女が住むランスの村へと向かうことにする。



⬅安否を気遣うリリアに無事を伝えると、かわいい笑顔を向けてくれる。

SYSTEM PICKUP

■魔法

前方に火球を飛ばして攻撃するファイヤーや、隠されたものを照らし出すライト、聖獣ルーに変身するテレパシーなど、さまざまな効果があり、各魔法に対応した杖を入手することで使用可能となる。使用する際は魔法ごとに定められたMPを消費するが、なかにはレベルによって性能やMPの消費量が変化するものもある。また、ファイヤーに追尾性能を付加するなど、特定の魔法に影響を与えるアイテムなども存在する。

■MP（マジックポイント）

魔法を使用する際に消費するポイントで、最大値は最大HPと同じ。神界の杖を所持した状態で女神像に触れることでMPを授けられ、魔法を使えるようになるという設定になっている。HPと違って自然回復はせず、回復するには家で休息したり、ロダの実を使ったりする必要がある。

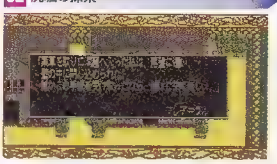
GAME PLAYBACK 01 バノアの頼み～12 黒い真珠の力

01 バノアの頼み



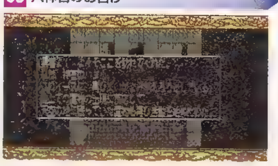
リリアの家を訪れると、母親のバノアから、リリアは重い病気を患っており、あと3カ月の命だと聞かされる。治療法を知る医師のフレアが行方不明とのことで、彼を見つけたらわたしてほしいと、手紙を託される。そして、アドルを気遣い、装備を購入するための資金として300ゴールドをくれる。

02 廃墟の探索



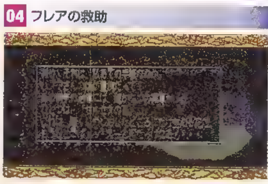
フレアの弟によると、フレアは廃墟の地下にある廃坑の落盤事故に巻き込まれたという。アドルは村の長老に廃坑への立ち入り許可をもらい、廃墟へと向かう。そこでは、イースの本について書かれた古の石板や、魔法を扱うために必要な神界の杖、ロダの実など、数々の重要なアイテムを入手する。

03 六神官のお告げ



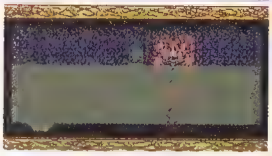
廃墟から下りた先は、六神官の像を奉る聖域につながっていた。像に近づくとイースの本が浮かび、像へと吸い込まれる。そして神官の言葉が聞こえてくるのだった。アドルは探索する過程で5つの聖域を訪れるが、どの場所の神官もイースに再び災いが起こるという不吉な内容のお告げを残していく。

04 フレアの救助



聖域や廃坑でクレリアの指輪やファイヤーの杖、マトックを入手。マトックで落盤事故が起きたと思われる壁を砕き、フレアを救出することに成功する。彼にバノアの手紙をわたすと、薬を作るためにはセルセタの花とロダの実が必要とのこと。すでにロダの実は持っているため、セルセタの花を探すことに。

05 ベラガンダーとの戦い



セルセタの花は暗くジメジメした場所に生えるということなので、さらに下層を探索してみることに。途中、腹に口を持つ魔物のベラガンダーに行く手を妨害されるが、ファイヤーの魔法で撃退する。廃坑の最下層では、セルセタの花のほかに、ライトの魔法や邪悪な鈴を入手することができる。

06 リリアの病の特効薬



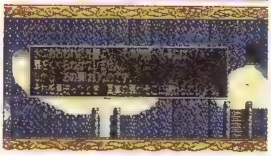
薬の材料を集めたアドルはランスの村に戻り、フレアのもとを訪れる。彼に調合してもらった薬をバノアに届けると、彼女は代々家に伝わるリターンの杖をお礼にくれる。この魔法により、村などの拠点をワープできるようになる。また、2人の話を外で聞いていたリリアも、アドルに感謝を告げた。

07 最後の神官からのお告げ



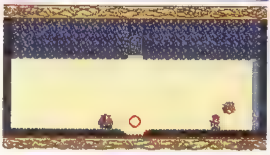
村人であるジラから、彼の家の倉庫から魔物の声がすると調査を頼まれる。倉庫で邪悪な鈴を使うと、壁を壊して多数の魔物が出現。その奥は聖域につながっており、最後の神官はサルモン神殿にいる魔の元凶の存在を告げる。そして、その神官は神殿へ続く道を開放して、アドルに導きの巻物を託す。

08 極寒の大地である氷壁での冒険



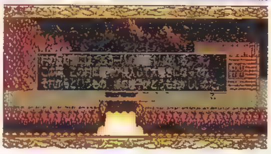
聖域から神殿までの道のりは遠く、道中には多くの難所がある。最初の難所となるのは氷壁となる。導きの巻物や、魔物に変身できるテレパシーの魔法で魔物から情報を得ながら、先へと進むアドル。氷の橋をかける氷霧の玉、氷の上を歩いても滑らない石の靴などを駆使して、氷壁の突破を狙う。

09 ティアルマスとの戦い



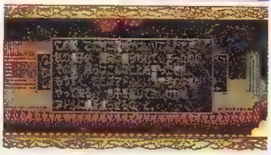
幻影の鏡によって幻の扉を打ち破り、真実の扉へと入るアドル。そこでは、氷を操る魔物のティアルマスが襲ってくる。敵が飛ばしてくる氷のつぶてを避けながら、敵が着地した際の隙を突き、ファイヤーの魔法で攻撃していくことに。こうして敵を倒したアドルは扉を開け、溶岩地帯へと足を踏み入れる。

10 溶岩の村の橋をかけるために



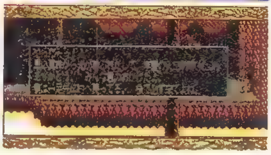
極寒の地から一転して、次なる冒険の舞台は炎と熱に満ちた溶岩地帯。途中、ルーの住みかでも情報を得ながら、アドルは溶岩の村落へたどり着く。だが、サルモン神殿へと続く橋は魔物の襲撃で壊されてしまっていた。さらに、魔物の襲撃以来、橋の番人であるルバの様子がおかしくなったらしい。

11 魔物にさらわれたタルフ



ルーに化けたアドルを魔物だと思ったルバは、「魔物にさらわれた息子のため、アドルを足止めした」と報告する。こうして事情を知ったアドルは、ルバの息子のタルフを助けることに。タルフが捕まっている場所は声が届かない岩壁の奥だったが、ルバからもらったささやきの首飾りの力で会話ができた。

12 黒い真珠の力

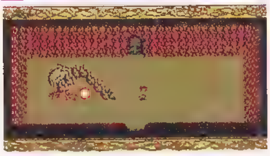


タルフと一緒に捕まっているキースという人物によると、黒い真珠を持ってきてほしいとのこと。黒い真珠を探してきたところ、その真珠の力を借りたキースの力で岩壁が砕かれ、タルフ達は脱出に成功。そしてキースは、そのままアドルの前から姿を消し、どこかへと立ち去ってしまう。

※・掲載しているパッケージはPC-8801mkⅡSR版。掲載している画面写真はPC-8801mkⅡSR版。

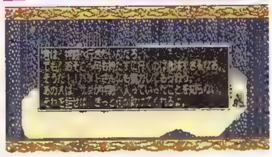
GAME PLAYBACK 13 ゲラルディとの戦い～ENDING

13 ゲラルディとの戦い



ルバはタルフを救出したアドルに感謝して、サルモン神殿へと続く橋をかけてくれる。その橋の先へと進むと、途中で不気味な魔物のゲラルディと遭遇する。これを倒したアドルは、ラミアの村へとたどり着くのだった。この村はサルモン神殿に隣接しており、もはや神殿に到着したも同然となる。

14 魔物に支配された村



サルモン神殿は魔物に占拠されており、隣接するラミアの村も定期的にいけにえの提供を強いられるなど、魔物による支配を受けていた。サルモン神殿の魔物が村へ侵入しないように見張る門番のゴートや、住民のハダトの協力を得たアドルは、ハダトから託されたリラの貝殻を手に神殿へと向かう。

15 ダレスの呪い



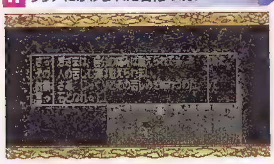
テレパシーの魔法でルーに化けたアドルは神殿内部へ潜入。神殿で入手したやすらぎの指輪や通行証、魔物の会話を盗み聞きすることで得た識別コードを利用して、神殿の奥へと進んでいく。しかし、地下水路の手前の部屋で、敵幹部のダレスに見つかり、人間の姿に戻れなくなる呪いを受けてしまう。

16 聖なる杯で人間へ戻る



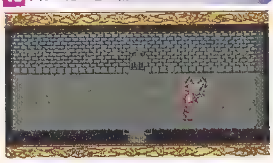
ラミアの村の老人レグに、聖なる杯があれば人間に戻れるとの助言を受けたアドルは、神殿内部をくまなく探して、隠された宝箱から聖なる杯を入手。レグに呪いを解いてもらい、再び神殿の奥を目指す。ダレスに阻まれた部屋を抜けて、地下水路に侵入したアドルは、そこで脱走者の隠れ家を発見する。

17 リリアにかけられた石化の呪い



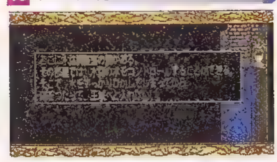
脱走者の隠れ家でリリアと再会するアドル。魔物にさらわれて神殿に連行されたが、キースという魔物に助けられたらしい。キースから預かったという神殿の鍵をリリアから受け取ると、どこからともなくダレスの声が響く。そしてダレスは、アドルを苦しめるために、リリアを含めた脱走者を石に変える。

18 ドルーガーとの戦い



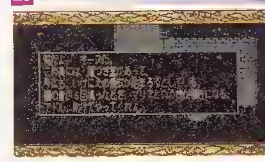
脱走者の隠れ家をあとにしたアドルは、神殿の鍵で神殿各所の宝箱を開け、アイアンシールド、タイムストップの魔法、銀のペンダントを入手。また、今まで行けなかった部屋へ侵入すると、クモの姿をした魔物のドルーガーに襲撃される。光弾を撒き散らす攻撃を避けつつ、その撃退に成功する。

19 キースから託された水路調整室の鍵



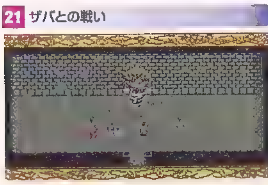
先を急ぐアドルに、ハダトからリラの貝殻を通じて連絡が入る。一度戻ってきてほしいとのことでラミアの村に戻ると、そこにはタルフの姿が。彼から、ローブの男が暗躍しているという情報を得たアドルは、再び神殿へ向かう。地下水路では魔物に追われるキースから、水路調整室の鍵を託される。

20 鐘つき堂での処刑



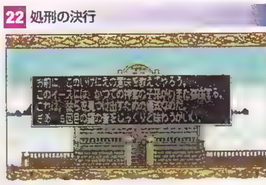
水路調整室で水路の水位を調節して、先へと進むアドル。途中、バトルソードやバトルアーマー、バトルシールドなどを入手しつつ奥へ進むと、そこにはキースの姿が。彼は、ダレスが鐘つき堂でマリアという女性を処刑しようとしており、鐘つき堂の鐘が5回鳴ると処刑が決行されてしまうと語る。

21 ザバとの戦い



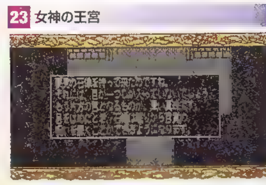
鐘つき堂に到着したアドルは、コウモリのような妖魔を従えた女性型の魔物のザバに行く手を阻まれる。人型のザバにはダメージを与えられないが、その周囲を飛び回る小さな妖魔こそがザバの本体であり、それを見破ったアドルはザバに勝利する。こうしてアドルは、鐘つき堂の奥へと進んでいく。

22 処刑の決行



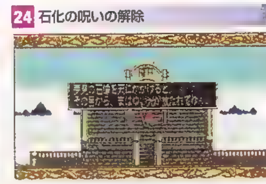
鐘つき堂の1階でマリアを発見したアドルだが、強力な結界に阻まれて近づくことができない。どうやらダレスを倒す以外に救出する道はないようだ。アドルは鐘つき堂の頂上にいるダレスのもとへ急ぐが、あと一歩というところで5回目の鐘の音が鳴り響き、無常にも処刑は決行されてしまう。

23 女神の王宮



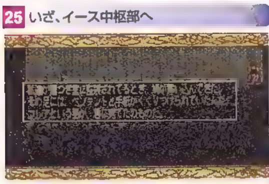
外に出る途中にある宝箱から夢見の石像を入手したアドルは、女神の王宮と呼ばれる広間で、女神の声を聞く。黒い真珠をはめ込んだ夢見の石像を鐘つき堂の頂上で使用すれば、石化の呪いが解けるというのだ。黒い真珠をタルフが持っているということを思い出したアドルは、ラミアの村へと帰還する。

24 石化の呪いの解除



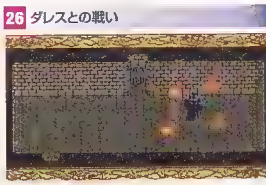
タルフから黒い真珠を借りようとしたアドルだが、タルフは真珠をなくしていた。その真珠は魔物に拾われて神殿に持ち去られていたが、なんとか奪還に成功。女神の力で夢見の石像に黒い真珠をはめ込んでもらい、鐘つき堂の頂上で使用すると、リリア達を苦しめていた石化の呪いが見事に解除される。

25 いざ、イース中枢部へ



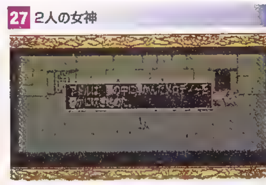
地下水路には石化の呪いが解けたハダトの息子のトバがおり、彼からクレリアソードを託される。そしてラミアの村のハダトからは、クレリアアーマーを託される。その後、脱走者の隠れ家の人々から金のペンダントをわたされたアドルは、それを使って女神像から転移して、イース中枢部を目指す。

26 ダレスとの戦い



中枢部を目指すアドルの前に、魔物の幹部であるダレスが立ちはだかる。これを倒して中枢部へと進むと、そこにはゴートやタルフ、キースのほか、身に着けていた腕輪の力で死を免れたというマリアと再会する。なんと彼らは、女神の声の導きによりはせ参じた六神官の子孫達だったのだ。

27 2人の女神



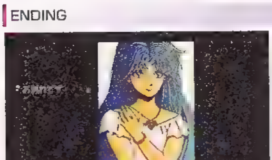
あとを追ってきたリリアから女神の指輪を受け取って奥へ進むと、魔の元凶であるダームの呪縛を受けたフィーナとレアの姿が。しかし、窮地に現れたゴーバンとルタが持ってきた銀のハーモニカの力で呪縛を解除。アドルは同じく2人が持ってきたクレリアシールドを装備して、ダームとの最終戦に臨む。

28 ダームとの死闘



テレポートを繰り返しながら、火球を降らせて攻撃してくるダーム。火球をよけながら、テレポートで出現した直後を狙って攻撃を重ねることで、アドルはなんとか勝利をつかみとるのだった。なお、「イースI」のダルク＝ファクト同様、ダームにはクレリア製の武具を装備しないとダメージを与えられない。

ENDING



アドルを六神官の子孫達や2人の女神が出迎える。皆が笑顔のなか、1人悲しみの表情を浮かべるフィーナ。フィーナはアドルへの恋心を伝える。しかし、女神として黒真珠を、そして人々の平和を見守るために昇華する道を決断したという。そして、フィーナは涙を流しながらアドルに別れを告げる。



黒真珠の力が消えたことで、イースは地上に降りていた。神殿から出たアドル達は、ドギをはじめエステリアの面々の手厚いもてなしを受ける。笑顔で彼らのもとへと歩いていくアドル。この瞬間、イース王国にまつわる長き旅が終わりを告げた。そして、アドルの新しい冒険が始まりを迎えるのだった。

TOPICS

本物のアイドルの誕生にまでつながった『イースII』ブーム

『イースII』はゲーム作品としてのヒットはもちろん、さまざまなメディアミックス展開でも話題を呼んだ。小説やマンガ、ゲームブックといった書籍での展開はもちろんのこと、VHSビデオやLDで発売された全4巻のOVA「イース 天空の神殿」も人気を集めた。そういったなかでも特に有名なのが、本作のヒロインであるリリアのイメージガールを決めるミス・リリア・コンテストが行われたこと。このコンテストでグランプリを受賞した杉本理恵さんは実際にアイドルとしてデビューして、リリアのイメージソングなどを歌った。



イースⅡエターナル

- 発売日：2000年7月6日
- 機種：Windows95/98/2000
- メディア：CD/DVD
- ジャンル：A・RPG
- 価格：オープン価格

【備考】
- PS2、DS、PSPでも発売された
- PS2版はデジキューブなど、日本ファルコム以外によるライセンス販売も多い
- のちにグラフィックなどが調整されたWindows版「イースⅡ完全版」、PSP版「イースⅠ&Ⅱクロニクルズ」が発売された

【関連ページ】

- イラストギャラリー➡P.061
- 広告ギャラリー➡P.221
- キャラクター辞典➡P.440

より深みを増して描かれるイース王国での女神との物語

12年前に発売された『イースⅡ』がエターナル化されたもので、古代王国イース伝説の完結編が色鮮やかによみがえる。グラフィックの質の向上のほか、アレンジされた音楽、新たなストーリーや好感度システムの追加など、さまざまな進化が見られる。『イースエターナル』と同様、のちに『完全版』『クロニクルズ』へと微調整された。



3つの魔法の効果が強化され一層遊びやすくなった

⬅『Ⅱ』のメイン攻撃であるファイヤーの連射、溜め撃ちが可能になり、タイムストップは任意で一定時間停止させる方式になった。またリターンは転移場所が増えるなど、どの魔法も使い勝手が大きく向上している。

SYSTEM PICKUP

■好感度
村人に贈り物を贈ると好感度が上がり、規定値に達すると有益な情報やマスコットを入手できる。贈り物はリンゴやマールの花など。なお、ファイヤーの魔法を当てると好感度が下がる。

■レベルの上限の変更
レベルの上限が55になり、そのぶん、1回のレベルアップに必要な経験値と能力の上昇値は半減している。これにより、レベル上げがスムーズになっている。

OPENING MOVIE



⬆豪華スタッフによって制作された美麗なオープニング。アドルがダームの塔から飛び立ち、イース王国に到達するシーンなどが、シリーズ内でも抜群の人気を誇る『Ⅱ』のオープニングテーマ「TO MAKE THE END OF BATTLE」のアレンジ曲にあわせて流れていく。

GAME PLAYBACK 01 イース王国へ導かれる勇者～15 息子をさらわれた橋番のルバ

01 イース王国へ導かれる勇者



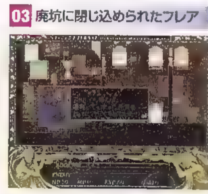
天空の大地に導かれたアドルは、着地の衝撃で意識を失う。ふいに聞こえてきた声に目を覚ますと、見知らぬ少女が見つめている。リリアと名乗るその少女は、ここはイース王国だと伝える。

02 リリアの病気



リリアの家に運ばれたアドルは、リリアとその母のバノアに介抱されて回復する。バノアは、リリアが重い病を患っていることをアドルに話し、医師のフレアのもとに手紙を届けてほしいとお願いしてくる。

03 廃坑に閉じ込められたフレア



フレアの診療所に行くと、フレアの弟のレノアから、落盤事故でラスティーニの廃坑に閉じ込められたフレアの救助を依頼される。廃坑に行くには長老の許可がいるらしいので、長老の家を訪ねる。

04 イースの本の返還



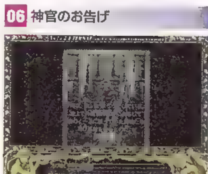
長老は廃坑の探索許可を出す。そして、廃坑内の聖域トールに安置された六神官の像に、イースの本を返還することをすすめる。アドルは廃坑があるという、ムーンドリアの廃墟へと向かう。

05 魔法を扱う力を得る



ムーンドリアの廃墟では、レグスという老人の導きで魔法を扱う力を得る。またこの廃墟では、イースの本にまつわる伝承について書かれた古の石版や、ロダの実といった重要アイテムも入手できる。

06 神官のお告げ



廃坑に足を踏み入れたアドルは、神官の像が安置された聖域にイースの本を返還して、神官のお告げを聞く。廃坑探索中に5つの聖域を訪れたアドルは、イースに再び災いが迫っていることを知る。

07 フレアの救出



アドルは、マトックで落盤事故が起きた壁を砕き、フレアを救出する。彼にバノアの手紙をわたすと、リリアの薬を作るには廃坑の奥に咲くセルセタの花と廃墟で取れるロダの実が必要だと言われる。

08 セルセタの花を求めて



ロダの実はすでにあるので、セルセタの花がある廃坑の奥に向かう。途中で待ち構える、赤くて巨大な魔物のベラガンダーをファイヤーの魔法で撃退したアドルは、奥でセルセタの花を入手する。

09 リリアの病の特効薬



アドルはランスの村に戻り、フレアに薬の材料を集めたことを伝える。彼の調合した薬でリリアは完治。リリアとバノアは感謝して、村などの拠点に転移できるリターンの杖をアドルに贈る。

10 ジラの家の倉庫の魔物



村人のジラより、家の倉庫から魔物の声がすると調査を頼まれる。魔物をおびき寄せる邪悪な鈴を使うと、壁を壊して多数の魔物が出現する。壁の奥には聖域があり、最後の神官の像が見つかった。

11 最後の神官のお告げ



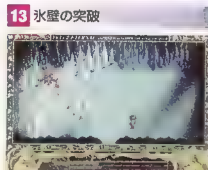
神官はサルモン神殿にいる魔の元凶のことを語り、神殿へ続く道を開放する。そして、アドルに女神の神託が現れる導きの巻物を託す。廃墟の女神像で神託を聞いたアドルは、神殿に行く決意をする。

12 極寒の大地の探索



神殿までは距離があり、まずは極寒の地のノルティア氷壁を越えることに。導きの巻物やテレパシーの魔法で魔物から得た情報をもとに、氷霧の玉で氷の橋をかけ、凍った坂を石の靴で登って進む。

13 氷壁の突破



そうして先に進んだアドルは、幻影の鏡で幻の扉を見破って真実の扉に入る。内部で待ち構える、氷を操る魔物のティアルマスを倒したのち、奥の扉を開けて溶岩地帯のバーンドブレスへと向かう。

14 ルーの住みか



バーンドブレスでは、導きの巻物や魔物からの情報で、ルーの住みかを見つける。そこでは、毒ガス地帯を抜けるのに役立つロダの葉を入手。住みかを出て先に進むと、溶岩の村落にたどり着く。

15 息子をさらわれた橋番のルバ



溶岩の村落では、橋番のルバが息子のタルフを魔物にさらわれ、アドルを先に進ませるなと脅されている。ルーに化けてルバと話すことでその事実を知ったアドルは、タルフの救出に乗り出す。

※：掲載しているパッケージはWindows95/98/2000版。掲載している画面写真はWindows98/2000/Me/XP版の「イースⅠ・Ⅱ完全版」。

GAME PLAYBACK 16 岩壁を挟んだ会話〜ENDING

16 岩壁を挟んだ会話



ロダの葉で毒ガス地帯を抜けた先の声が届かない岩の奥にタルフはいた。ささやきの耳飾りで話を聞くと、「黒い真珠があれば脱出できると一緒に捕らわれたキースという男が言っている」とのこと。

17 魔物の至宝である黒い真珠



黒い真珠を持ってくると、キースは真珠の力を借りて岩壁を砕く。だが姿を見せず、どこかへと去る。溶岩の村までタルフを送り届けると、ルバは感謝してラミアの町へと通じる橋を降ろしてくれる。

18 ラミアの村の住民達の協力



橋をわたってしばらく進むと、サルモン神殿と隣接するラミアの村に到着。門番のゴートや、神殿の知識に明るいハダトの協力を得たアドルは、ハダトから託されたリラの貝殻を手に神殿に向かう。

19 アドルの隠密行動



テレパシーの魔法でルーに化けたアドルは、神殿内部に潜入。通行証や、ささやきの耳飾りで会議室の敵幹部から盗み聞いた識別コードを利用して、敵の封鎖線を抜けつつ、神殿の奥へと進んでいく。

20 ダレスの呪い



地下水路の手前にある部屋で敵幹部のダレスに見つかり、人間に戻れなくなる呪いをかけられてしまう。アドルは、神殿の研究家で魔物の言語がわかるという、ラミアの村の老人のレグを頼る。

21 聖なる杯の探索



レグは神殿のどこかにあるという聖なる杯があれば、人間に戻せるという。アドルは神殿内をくまなく探し、聖なる気で満ちた部屋に隠された聖なる杯を入手。レグに呪いを解いてもらった。

22 リリアとの再会



再び神殿に戻ったアドルは、ダレスに阻まれた部屋を抜け、地下水路に侵入。そこで、脱走者達の隠れ家を発見する。隠れ家では、魔物にさらわれて神殿に連行されたというリリアと再会する。

23 石化の呪い



リリア達は、キースという魔物に助けられたという。キースから預かったという神殿の鍵をリリアから受け取ると、ダレスが出現。アドルを苦しめるため、リリアを含めた脱走者を石に変える。

24 ドルーガーの襲撃



脱走者の隠れ家をあとにしたアドルは、神殿の鍵で行けるようになった場所を見回る。そしてクモのような魔物のドルーガーを撃退したのち、女神の持ち物だという銀のペンダントを入手する。

25 タルフの来訪



先を急ぐアドルだが、ハダトから一度戻ってほしいと連絡が入る。ハダトの家に戻ると、そこにはタルフの姿があった。彼から黒マントの男が暗躍しているという話を聞き、再び神殿の探索に戻る。

26 キースという魔物の暗躍



地下水路で、キースという魔物から水路調整室の鍵を託される。水路調整室で水位を調節して先へ進むと再びキースがおり、ダレスが鐘つき堂でマリアという女性を処刑しかけていると教えてくれる。

27 敵幹部のザバの待ち伏せ



鐘つき堂に到着したアドルは、入ってすぐの広間で従者を連れた敵幹部ザバの待ち伏せを受ける。これらを倒して先に進むとマリアを見つけるが、大きな穴が開いていて、彼女のもとへは行けない。

28 決行されたマリアの処刑



ダレスを倒す以外に、彼女を助ける方法はないようだ。アドルは鐘つき堂の頂上にいるダレスのもとへ急ぐ。だが頂上にたどり着いたものの、あと一歩というところで無情にも処刑は決行される。

29 女神からの助言



鐘つき堂で夢見の彫像を入手したアドルは、女神の王宮と呼ばれる荘厳な建物の広間で女神の声を聞く。黒い真珠をはめ込んだ夢見の彫像を鐘つき堂の頂上で掲げれば、石化の呪いは解けるという。

30 黒い真珠を求めて



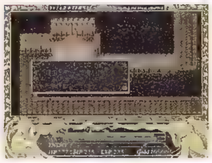
黒い真珠はタルフが持っているはずだったが、彼は真珠をどこかに落としていた。その後、住民や神殿の魔物との会話から、真珠が黒マントの男に拾われて、神殿内に持ち去られたことがわかる。

31 石化の呪いからの救出



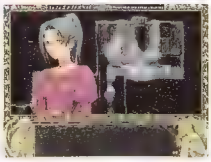
神殿内部を探索して、無事に黒い真珠を奪還したアドルは、女神の力で夢見の彫像に黒い真珠をはめ込んでもらう。それを鐘つき堂の頂上で掲げると光があふれて、石化の呪いが解除される。

32 最終決戦を前に



地下水路で石化が解けたハダトの息子のサダからクレリアソードを、ラミアの村のハダトからクレリアアーマーを託される。脱走者の隠れ家では、脱走者の1人から金のペンダントをもらう。

33 六神官の子孫達



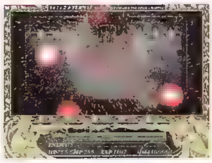
金のペンダントを使って女神像から転移して、イースの中枢部を目指す。途中で立ちはだかるダレスを撃退して中枢部へ。そこには、女神の導きにより集まった六神官の子孫達が待っていた。

34 ダームの呪縛を受ける女神達



あとを追ってきたリリアから女神の指輪をもらって進むと、魔の元凶であるダームの呪縛を受けて動けない女神のフィーナとレアがいる。ダームは勝利を確信するが、そこへゴーバンとルタが現れる。

35 イースを結集した力



2人が持ってきた銀のハーモニカで女神の呪縛を解除し、同じく2人が持ってきたクレリアシールドを装備。さらに、2人の女神に「イースを結集した力」を剣に込めてもらい、ダームとの決戦に挑む。

36 魔王ダームとの激闘



魔に属する者達による世界の掌握を望むダーム。かつてイースの繁栄を築いた黒真珠によって、皮肉にも世界は危機を迎えていた。アドルは死力を尽くして、すべての根源である黒真珠を砕く。

ENDING



六神官の子孫や2人の女神の出迎えを受けるアドル。みんなが声をかけては去っていくなか、1人残ったフィーナは、アドルに恋心を伝える。そして、涙を流しながら永遠の別れを告げ、去って行った。



神殿を出たアドル達は、リリアをはじめとするランスの村の人々の手厚いもてなしを受ける。そしてふと空を見上げ、世界を見守っていくために別れた2人の女神の姿を思い浮かべるのだった。

TOPICS

『完全版』や『クロニクルズ』での変更点

ここでは『エターナル』をベースに調整されていった『完全版』と『クロニクルズ』の特徴を紹介する。『完全版』にはタイムアタックや4段階の難易度が追加されたほか、村人1人1人にも名前がつけられた。『イースI完全版』はオープニングムービーが追加されたのが特徴。『クロニクルズ』はグラフィックや音楽がアレンジされたうえで、『エターナル』や『クロニクルズ』などから好みの絵や音楽を選べるようになっている。



ワンダラーズ フロム イース（イースⅢ）

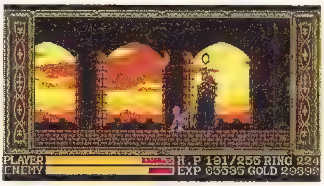
- 発売日：1989年7月21日
- 機種：PC-8801mkⅡSR
- メディア：フロッピーディスク
- ジャンル：A・RPG
- 価格：¥8,700（税別）

【備考】
- PC(PC-9801、MSX2など)、SFC、PS2といった多くの機種でも発売された
- SFC版はトンキンハウスなど、日本ファルコム以外によるライセンス販売も多い
- プロジェクトEGG(PC)でPC-8801mkⅡSR版などが、PSN(PS3/PSP)でPCエンジン スーパーCD-ROM²版がダウンロード販売中

【関連ページ】
- イラストギャラリー➡P.070
- 広告ギャラリー➡P.222
- キャラクター辞典➡P.440

ドギの故郷のフェルガナで展開する伝説の勇者の物語

『イース』シリーズの3作目。初出のタイトル名は『ワンダラーズ フロム イース』のみだが、のちに『イースⅢ』という言葉も追加された。ドギの故郷であるフェルガナ地方を舞台に、ガルバランという異形の化物と、これを封印した勇者の伝承が明かされていく。システムは前作までと異なり、サイドビューの横スクロール型を採用。これにより、ジャンプやしゃがみなども導入された。



攻撃方法が体当たりから剣を振る形に変化

⬅攻撃が体当たりから剣を振る方法へと変わったため、敵との間合いや攻撃の方向が重要となった。しゃがみ攻撃や上突きなど、豊富な攻撃パターンが存在する。

SYSTEM PICKUP

■攻撃の種類

通常攻撃、しゃがみ攻撃、上突き、ジャンプ攻撃、ジャンプ下突きの5つの攻撃パターンがあり、特定の攻撃パターンでしか攻撃が当たらない敵も存在する。

■アイテムの使用

装備して使用するものと、所持していればいつでも使用可能なものの2種類が存在。前作までは装備してから使用するものはボス戦で使えなかったが、本作では使用可能となっている。

PROLOGUE

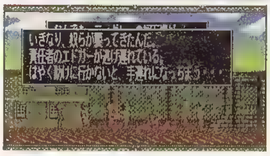
アドルとドギは旅の途中、フェルガナ地方を襲う災難についての噂話を聞く。自分の故郷の悪い噂に不安を覚えたドギが帰郷する決意をすると、アドルはともに行動する旨を伝えた。道中、漂流民の一団に、フェルガナ地方を襲う災難の原因とこれからの行く末を占ってもらったところ、水晶球が粉々に砕けるという不吉な出来事に見舞われたが、2人は無事にレドモントの町に到着。ドギの幼なじみのエレナをはじめ、住民達に温かく迎えられる。



⬅可憐な容姿とは裏腹に気が強いエレナ。ドギとは幼なじみの関係だ。

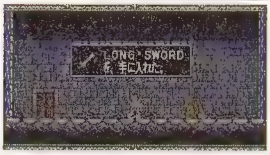
GAME PLAYBACK 01 採石場に魔物が出現～12 白光の影像を入手

01 採石場に魔物が出現



レドモントの町についたアドルは、さっそく町を見て回ろうとするが、宿屋から出た途端に事件が発生。町から近いティグレーの採石場に魔物が出現し、町の責任者のエドガーが逃げ遅れたというのだ。アドルは住民達に自分が助けに行くと伝えると、足早にティグレーの採石場へと向かう。

02 ロングソードの入手



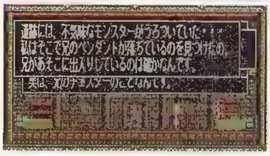
採石場の奥で魔物に阻まれて立ち往生している鉱夫のデューイに出会う。デューイはアドルに強力な剣をわたすべく倉庫の鍵を預ける。倉庫を訪れると、突如、魔道師姿の魔物のデュラーンが出現。空から降り注ぐ複数の剣を避けつつ攻撃してデュラーンを撃退したアドルは、ロングソードを入手する。

03 エドガーの救出



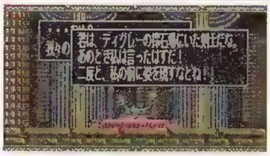
採石場の奥に行くと、女性型の石像の魔物エルフェールが待ち受けている。雷撃や衝撃波を回避しながら攻撃して撃退し、落日の影像を入手したアドルは、奥の間でエドガーと軍服の男チェスターの言い争いを目撃。チェスターはアドルに気づくと足早に去り、無事、エドガーを救出することに成功する。

04 ドギの依頼



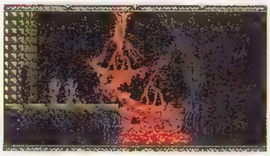
レドモントの町に戻ると、初めて町に来た際に出会ったエレナという女性を紹介される。彼女は兄を捜しており、その手がかりはモンスターが徘徊するイルバーンズの遺跡にあるという。町の神父ピエールが遺跡から戻らないこともあり、ドギはアドルにエレナの兄の捜索と神父の安否の確認を頼んでくる。

05 ピエールとチェスター



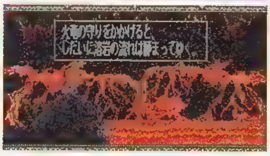
アドルはドギやエレナの頼みでイルバーンズの遺跡を訪れる。広間の上階にて下から口論する声が聴こえたので耳をそばだてると、1人は採石場で出会ったチェスター、もう1人はドギが言っていた神父だった。しばらく2人の会話を聞いていたアドルだが、チェスターに見つかり、取り押さえられてしまう。

06 溶岩地帯への落下



アドルはチェスターがエレナの兄ではないかと推測して、彼女が心配していたと話す。しかし、チェスターはその言葉を意にも介さず、アドルを遺跡の近くにある崖から蹴り落とした。アドルはなすすべもなく灼熱の溶岩地帯へと落下。脱出口を探ってみるが、溶岩をなんとかする以外に道はなさそうだった。

07 溶岩地帯からの脱出



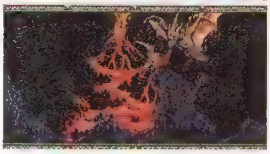
炎の塊が降り、火柱が迫り来る溶岩地帯をあてもなく進んでいくと、炎の竜のような魔物のギルンに襲われる。アドルを追尾し、体当たりしてくるギルンの隙を突いて撃退すると、マグマを固める効果がある火竜の守りが手に入った。これを使うことで、アドルは溶岩地帯からの脱出に成功するのだった。

08 ガーランド&チェスターの暗躍



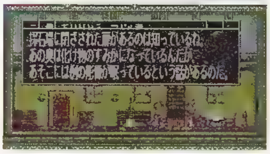
遺跡に戻ったアドルは、兄を追ってきたエレナと出会う。そのとき何者かの気配を感じ取り近くの扉に隠れると、バレスタイン城の城主マクガイアの腹心であるガーランドとチェスターが登場。ピエール神父を城の地下牢に閉じ込めたと話しながら通り過ぎる。アドルはエレナに、町に帰るよう注意する。

09 星月の影像の入手



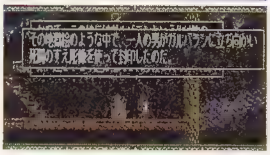
奥の間では、巨大な翼竜のギャルバに襲撃される。空を舞いながらの滑空攻撃や口から吐く火炎を避けつつ、近づいてきたところを攻撃して撃退すると、星月の影像を落とす。これを入手して来た道を引き返すとチェスターと鉢合わせるが、エレナの存在に困惑したチェスターは何もせずに去っていく。

10 エドガーの依頼



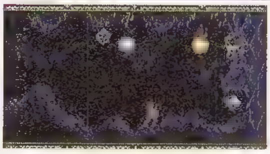
町に帰還したアドルがエドガーの家を訪れると、バレスタイン城の者達が各地に出没する原因は影像にある、ということを教えられる。そして、残りの影像が奪われる前に先回りして入手してほしいと頼まれる。これを了承したアドルは、3つ目の影像があるというティグレーの採石場の廃坑へと向かう。

11 ガルバランの伝承



廃坑内では、宝箱の周りに鉱夫達が集まっている現場に出くわす。アドルが宝箱を開けると、中には石板が入っていた。鉱夫達は、かつてこの地に君臨したガルバランという化物と、それに立ち向かう勇者を描いた使命の石板だと語り、石板から不吉なものを感じ取ったのかそのまま逃げ出してしまう。

12 白光の影像を入手



最深部にたどり着いたアドルを、岩壁から突き出る水晶の魔物イスターシバが待ち受けている。近づく者を弾き飛ばす球体でコアを守りながら、水晶を飛ばしたり、尖った岩を落としたりしてくるイスターシバだが、球体の動きを読み、コアに攻撃を集中して撃退すると、白光の影像を落とすのだった。

※：掲載しているパッケージはPC-8801mkⅡSR版。掲載している画面写真はPC-8801mkⅡSR版。

GAME PLAYBACK 13 最後の影像の行方～ENDING

13 最後の影像の行方



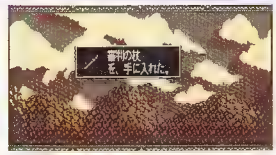
エドガーに影像を入手したことを報告に行くと、マクガイアがエドガーに影像をわたすよう脅しをかけている現場に出くわした。エドガーが断ると、マクガイアは憤慨して出て行ってしまった。エドガーは最後の影像はエルダーム山脈に住む男が知っているはずだと語り、男に宛てた手紙をアドルにわたす。

14 ドギの師匠との出会い



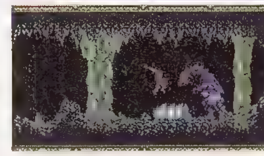
傾斜が激しく、積雪が残るほど標高が高いエルダーム山脈の中腹で、丸太小屋を発見。アドルが近づくと、中からドギが顔を出す。エドガーが言っていた男は、ドギの師匠にあたる人物だったようだ。ドギの師匠は、エルダーム山脈に最後の影像があり、影像への道には封印が施されていると語る。

15 封印を解く鍵



ドギの師匠は封印を解く鍵が山頂に眠っているらしいと語ると、山頂付近のモンスターに対抗するための剣であるバンデッドスレイヤーをわたして、アドルを送り出す。山頂では、鳥と人が合わさった魔物のリガティが襲いかかる。空を飛びながら複数の光弾を放つリガティを倒すと、審判の杖が落ちてくる。

16 暗黒の影像を入手



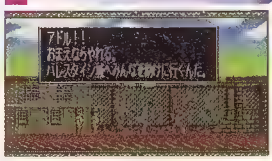
杖で封印を解いて、新たに出現した道を進んでいくと、巨大なドラゴンのギルディアスが待ち構えている。アドルは、炎のブレスや強力な尻尾攻撃に当たらないように頭部を攻撃し続けて撃退し、暗黒の影像を入手する。しかし入口が崩落し、あとをつけてきたチェスターとともに閉じ込められてしまう。

17 チェスターの真意



閉じ込められた洞窟内でチェスターは、ガルバランの暴走によるマクガイアの自滅を狙っていることをアドルに打ち明ける。アドルはチェスターに考えを改めるように説得。続いて、壁壊しの特技で救出に来たドギも説得に回るが、チェスターは耳を貸さず、いずこかへと去っていってしまう。

18 バレスタイン城への侵入



レドモントの町に帰還したアドルとドギは、町の人々がバレスタイン城の者達に人質として連行されたことを知る。連行を免れた人々も負傷しており、予断を許さない状況だ。ドギはアドルにヒールリングをわたすとケガ人の救助にあたり、アドルは町の人々を助けるため、バレスタイン城へと乗り込む。

19 通路をふさぐ結界の解除



バレスタイン城内には多数の罠が張りめぐらされていた。罠を避けて上を目指すと、全身甲冑に身を包んだ魔物デス＝ファルオンに遭遇。振り回してくる鉄球をかいくぐって攻撃し、撃退に成功すると、深紅の腕輪が手に入る。アドルは深紅の腕輪で通路をふさぐ結界を解き、さらに先へと進んでいく。

20 アドルを助けるエレナ



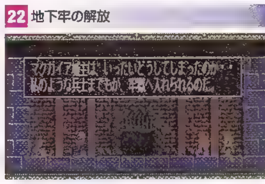
中庭で狼のような魔物ツェルフェム＝ザム＝シュティルガーと対峙するが、口から吐く炎を避け、突進のすれ違いざまに攻撃を加えて撃退。さらに奥に進むと礼拝堂に出る。死角からガーランドに命を狙われるが、兄を追っていたエレナがこれを発見し、ガーランドをナイフで脅してアドルを助ける。

21 地下牢に捕らわれた人々



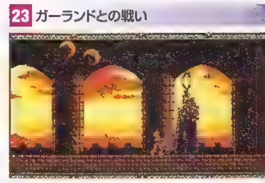
ガーランドにマクガイアの居場所を問うと、祭壇の隠し扉に誘われる。地下へと降りていくと牢が多数あり、その中にはレドモントの町の人々や城の兵士が捕らわれていた。捕らわれた人々のなかの1人から、通路の先にいる魔物が牢屋の鍵を持っているという情報を得たアドルは、言葉に従って先に進む。

22 地下牢の解放



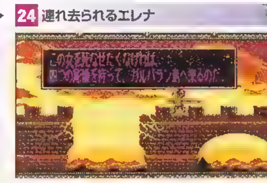
情報のとおり、通路の先でジルデューロスという魔物に遭遇するが、接近戦で攻めまくることで撃退に成功。地下牢の鍵を入手したアドルは、牢を解放していく。牢内の兵士から通路をふさぐ結界を解除する青き腕輪を託されたアドルは、マクガイアの野望に終止符を打つべく、さらに先へと進んでいく。

23 ガーランドとの戦い



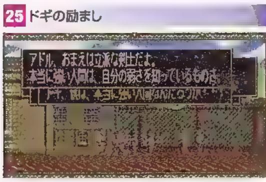
玉座の間につながる広間で、アドルはガーランドと対峙する。ガーランドはガルバランが復活したと語り、巨大な魔物に変身。テレポートを繰り返しながら、無数の刃や雷、巨大なエネルギー球と多彩な攻撃を行ってくる。隙を突いて攻撃し、辛くも撃退に成功したアドルは、ついにマクガイアと対面する。

24 連れ去られるエレナ



ガーランドに欺かれ、野望が潰えたマクガイアは敗北を宣言。アドルにガルバラン島の入口を開くための夜魔の石像を託すと、自らが犯した罪の償いを行うことを約束した。玉座の間をあとにしたアドルは、最上階の橋の上でエレナに再会するが、アドルの目の前でガルバランがエレナを連れ去ってしまう。

25 ドギの励まし



ガルバランに対して何もできなかったアドルは失意のまま町へ帰還。ドギに自分の未熟さを伝えると、ドギは励ましの言葉を送るとともに、エレナを助けてこいと背中を押すのだった。ドギの言葉で目が覚めたアドルは、エドガーにガルバラン島に行くことを伝えると、暗闇を照らす鬼火の宝珠を託される。

26 突入！ ガルバラン島



小船で海を渡ってガルバラン島に到着したアドルは、マクガイアからわたされた夜魔の石像で入口を開け、内部に進入。内部は闇に包まれているうえに、入り組んだ作りになっている。また、昇降機のような仕掛けも存在。アドルはエドガーから託された鬼火の宝珠であたりを照らしながら探索を続ける。

27 ガーランド再び



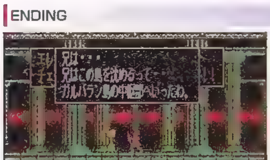
ガルバラン島の内部で、ゾンビと化したガーランドに遭遇する。攻撃方法は前回と同様だが、体力が一定以上減ると攻撃の手数が増えていく。なんとか撃退して先に進むと、あとを追ってきたらしいチェスターに声をかけられる。チェスターはアドルのかわりにガルバランと戦うつもりのようだが……。

28 ガルバランとの死闘

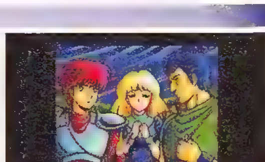


驚異的な力により、チェスターはエレナとともに人質にされてしまう。ガルバランはアドルを異空間へ誘い、ついに最終決戦の幕が開ける。浮遊しながら無数の光弾や四方に拡散する強力な電撃を放つガルバラン。アドルはそれらを避けながらジャンプ攻撃を繰り返すことで、ついにガルバランを打ち倒す。

ENDING



アドルがガルバランに勝利したのを見届けたチェスターは、島を沈めるために中枢部へと向かう。チェスターとエレナは、かつてガルバランを封印した勇者の子孫にあたり、なかでも封印方法や島の沈め方を知るのはチェスターのみ。そして、その方法とは島と運命をともにする行為にほかならなかった。



アドルとドギは新たな冒険を求めて朝焼けの町をあとにする。チェスターと死に別れたエレナのことが気がかりだったが、親しい人との別れは未練が残るので出発は朝早くと決めていた。そんな2人の前にエレナがそっと現れる。そしてエレナは、笑顔で2人を送り出すのだった。

TOPICS

忠実な移植が多いなかPS2版はアレンジ大

本作のオリジナル版はPC-8801mkⅡSR版だが、家庭用ゲーム機への移植の際は、のちに発売されたX68000版がベースにされていることが多い。このX68000版はアクション性の向上、難易度の変更、ガルバランの強化、ストーリーの細かい部分の変更などが施されており、より完成度が高くなっている。大抵はX68000版に忠実な移植だが、PS2版はアレンジが大きめ。グラフィックの変更やボイス演出の追加のほか、ストーリーの変更や攻撃アクションの調整など、独自のアレンジがなされている。



イース フェルガナの誓い

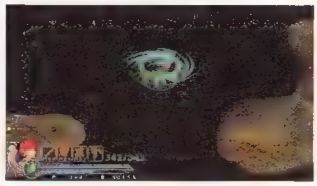
・発売日：2005年6月30日
・機種：Windows98/2000/Me/XP
・メディア：CD/DVD
・ジャンル：A・RPG
・価格：¥8,988(5%税込)

【備考】
・PSPでも発売された
・PSN(PS3/PSP)でPSP版がダウンロード販売中

【関連ページ】
・イラストギャラリー➡P.075
・広告ギャラリー➡P.222
・キャラクター辞典➡P.440

新たなシステムで深みを増した新生『イースⅢ』

日本ファルコム自らが手がける『イースⅢ』のリメイク作品。物語の大筋は『Ⅲ』を踏襲しているが、キャラクター設定や世界設定にはかなり手が加えられている。また、グラフィックが3D化され、トップビューのA・RPGへと生まれ変わった影響により、基本的なアクションは『Ⅵ』に近いものとなった。そのほか、リングアーツやブーストモード、武器の強化など、新要素も多数導入されている。



より速く、より快適にアクションが進化

⬅『Ⅵ』を踏襲したアクションにダッシュや突進、二段ジャンプ、旋回ジャンプなどが加わった。これにより、より一層スピード感があふれるバトルが楽しめるようになった。

SYSTEM PICKUP

■リングアーツ
焔霊の腕輪、風霊の腕輪、地霊の腕輪を装備することで使用できる特殊な攻撃。使用時はMPに相当するリングパワーを消費する。

■ブーストモード
一定時間、攻撃速度が上昇し、防御力、連続攻撃の攻撃回数が増加する。また、敵の攻撃を受けてもノックバックしなくなる。このモードは、時間経過や敵の討伐によって溜まるブレイブゲージが最大値に達すると任意で発動可能。

OPENING MOVIE



⬆『イース フェルガナの誓い』で追加された美麗なオープニングムービー。『イース』サウンドや銀河万丈のナレーションと相まって、思わず見入ってしまう。アドルがどのようにしてフェルガナ地方を訪れたのかがわかり、ここでの壮大な冒険を予感させる。

GAME PLAYBACK 01 魔物に襲われる女性の救出～12 ガルバランと勇者の伝説

01 魔物に襲われる女性の救出



フェルガナに到着早々、魔物に襲われる女性を救出するアドルとドギ。女性の名前はエレナで、ドギの幼なじみだった。彼女を連れてドギの故郷であるレドモントの町へ向かうと、住民達は長く町を離れていたドギはもちろん、見ず知らずのアドルのことも長年の友人であるかのように迎え入れてくれる。

02 採石場に魔物が多数出現



ドギはエルダーム山脈に住む武術の師匠に会いに行ってしまう。残されたアドルは町の散策へ。エレナの家で、ドギの幼なじみでもある兄のチェスターが行方不明だと聞かされる。町の入口ではティグレーの採石場に魔物が出現し、町長のエドガーや鉱山長のデューイが取り残されたという話を聞く。

03 デュラーンとの戦い



ガードナーに町長達の救出を依頼され、採石場へ。採石場では鉱山長のデューイに出会う。奥に剣が効かない敵がいて進めないらしく、役に立つ物があればとアドルに倉庫の鍵をわたす。倉庫に行くと魔道師デュラーンの襲撃を受ける。これを退けて倉庫を見ると、火炎を撃てる焔霊の腕輪が見つかる。

04 エルフェールとの戦い



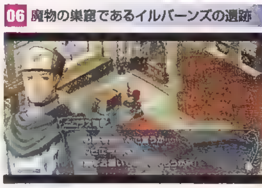
採石場の奥でエドガーを発見する。エドガーは、この先に遺跡を見つけたが足に傷を負って動けないのだという。かわりに遺跡を調べに行くと、女性型の石像エルフェールが動き出し、アドルを襲う。焔霊の腕輪の火炎で撃退すると星月の彫像が入手できた。アドルはそれを携えて、エドガーへ報告に戻る。

05 エレナの兄、チェスターの変貌



エドガーのところに戻ると、彼と軍服の男が激しく言い争っていた。軍服の男はエレナの兄のチェスターで、彼は自分がフェルガナの領主マクガイアの忠実な騎士であると語ると、アドルにフェルガナの騒動にかかわるなと忠告して去る。それを見送り、アドルはエドガーを町へ送り届けた。

06 魔物の巣窟であるイルバーンズの遺跡



エドガーの家でチェスターのことを話していると、偶然居合わせたエレナが話を聞いてしまう。エレナはショックを受けるが、兄の無事が確認できたと笑顔を見せた。その後、アドルは教会へ。そこでは司教のニコラスから、魔物が徘徊するイルバーンズの遺跡に向かったピエール神父の保護を依頼される。

07 チェスターとの戦い



遺跡をしばらく進むと、ピエール神父とチェスターを発見。神父はチェスターを追って遺跡に来たようだ。チェスターは、アドルに気づくと採石場で忠告したはずだと剣を向けてくる。戦いとなるが、遺跡に眠る彫像を探しに来たマクガイアが現れ、戦いは中断。アドルと神父は伯爵の兵達に捕らえられる。

08 溶岩地帯からの脱出



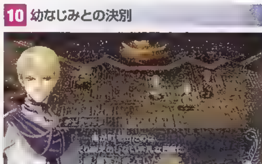
マクガイアに危険視されたアドルは、崖から突き落とされる。溶岩地帯へ落下したアドルは脱出口を探してさまよう。マグマの中を進めるようになる火竜の守りや、宙に浮くほどの回転斬りが繰り出せる風霊の腕輪を駆使して脱出することに。探索途中に巨大な竜のギルンに襲われるが、なんとか撃退する。

09 ギャルバとの戦い



風霊の腕輪の力を利用した旋回ジャンプで巨大な穴を越え、ダッシュ移動が可能となるブロシアの秘薬を取って、さらに先へ進む。石の橋が掛かった大空洞に出たアドルは、橋を渡る途中で巨大な翼竜ギャルバに強襲される。火炎ブレスや突進で攻撃してくるギャルバを撃退すると、落日の彫像が手に入る。

10 幼なじみとの決別



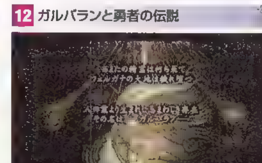
大空洞の先はイルバーンズの遺跡につながっていた。遺跡の広間で待ち構えていたチェスターに彫像をわたせと脅されるが、神父の捜索を手伝いに来たドギと、ドギについて来たエレナがチェスターを止める。エレナは兄にその行動を問いただすが、チェスターはエレナとドギに決別の言葉を放って姿を消す。

11 町の有力者との会議



町へと戻ったアドル達はエドガー、ニコラス、デューイに遺跡での出来事を話す。彫像が重大な鍵を握ると考える一同。ティグレーの採石場にある廃坑で彫像が描かれた壁画を見たというデューイの言葉を聞き、アドルは廃坑へ向かう。一方、ドギは師匠がその手の情報に詳しいと言い、エルダーム山脈へ戻る。

12 ガルバランと勇者の伝説



デューイの言葉どおり、廃坑内で彫像が描かれた壁画を見つける。壁画に触れると脳裏に何者かの声が響く。声は古の戦士ジェノスと名乗り、アドルに彫像のありかや、彫像がガルバランを封じるためのものであることを伝えた。さらに、潜在能力を引き出し、二段ジャンプができるようにしてくれる。

※：掲載しているパッケージはWindows98/2000/Me/XP版。掲載している画面写真はPSP版。

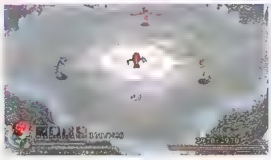
GAME PLAYBACK 13 イスターシバとの戦い～ENDING

13 イスターシバとの戦い



ジェノスは廃坑に影像があるという。廃坑の最深部に降りるとイスターシバの姿があり、撃退すると暗黒の影像を落とす。その後エドガーの家に行くと、イルバーンズの遺跡で捕らえられたピエール神父がいた。ニコラス司教の計らいで解放されていたらしい。アドルは彼も交えて廃坑での出来事を語る。

14 リガティ三姉妹との戦い



話を聞いたエドガーから、その手の話はドギの師匠が詳しいと言われたアドルは、ドギの師匠ベルハルトが住むエルダーム山脈を登る。途中、魔道師デュラーンが召喚した3羽の妖鳥のリガティ三姉妹に襲われる。三位一体の攻撃に苦戦を強いられるが、なんとか退けてベルハルトの丸太小屋にたどり着く。

15 4体の影像の意味



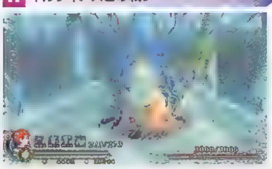
アドルが来訪した理由を説明すると、ベルハルトは、ガルバランとこれを封印した勇者ジェノスの伝承は実話で、ガルバランを封印した神具こそ4体の影像だと語る。さらに、魔物の発生には影像が関係しており、マクガイアが影像を欲するのは魔物を操る道具だと思っているからだと、推測を交えて話す。

16 ドギとの再会



ベルハルトから、ドギが影像を保護するために山の奥に向かったと聞き、そのあとを追う。ドギは崖の前で足止めをされており、アドルが旋回ジャンプで崖を越えると、ドギは影像探しをアドルに一任して地霊の腕輪をくれる。その後、氷の床で滑らなくなる石の靴で氷の細道を抜けると、氷穴にたどり着く。

17 ギルディアスとの戦い



氷穴で待ち構える巨竜ギルディアスを撃退し、白光の影像を入手。4つの影像が揃うと、不意に大地が揺れるほどの波動が発生する。波動はすぐに収まるが、揺れの影響で岩が崩れたらしく、氷穴の入口がふさがれる。しかし、救援に来たドギの壁壊しで入口が開かれたことでなんとか無事に脱出できた。

18 チェスターの真意



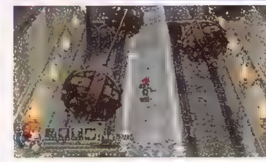
氷穴を出た2人はチェスターに会う。ドギは、チェスターが影像を執拗に狙う理由を問う。すると、故郷のジェノス島を滅ぼしたマクガイアへの復讐だとチェスターは打ち明けた。ドギはチェスターを説得するが、チェスターは耳を貸さないばかりか、ドギの胸を剣で突き、致命傷を負わせるのだった。

19 レドモントの町に迫る危機



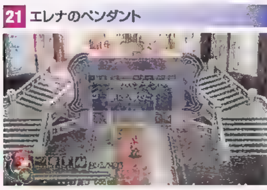
大切な幼なじみを刺してしまったことであとに退けなくなったチェスターは、アドルから影像を奪い取って姿を消した。ベルハルトにドギを託して町に戻ったアドルは、バレスタイン城の兵士が住民を襲っている現場に出くわし、兵士を倒す。そしてエレナ達にエルダーム山脈での出来事を報告する。

20 バレスタイン城への侵入



アドルがエドガーと話し合っていると、シスターのネルがかけ込んできて、エレナがバレスタイン城へ向かってしまったと知らせてくる。アドルはエレナを連れ戻すため、バレスタイン城へと乗り込む。城には多数の罠がしかけられており、さらに影像の力によるものなのか、城の者達は魔物と化していた。

21 エレナのペンダント



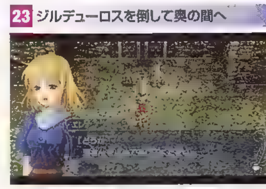
城の礼拝堂でエレナが持っていた銀のペンダントを拾うが、彼女の姿は見当たらない。オルガンの部品が一部ないことに気づくが、それが意味するものはわからなかった。しかし、城に幽閉されていたニコラス司教から礼拝堂に隠し通路があると教えられ、オルガンの部品がその通路の鍵だと判明する。

22 城の各地でオルガンの部品を入手



その後、アドルは城の各地を探索。城の一角に幽閉されていたマクガイアの家族から象牙の白鍵を、全身を鎧で包んだ騎士デス＝ファルオンや狼のような魔物ツェルフェル＝ザム＝シュティルガーを撃破して、風鳴りの銀管と星刻の円十字を入手。それらをオルガンにセットすると、地下への扉が開いた。

23 ジルデューロスを倒して奥の間へ



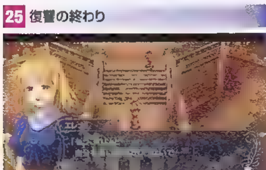
地下区画へ侵入したアドルは、最奥で鋼鉄獣ジルデューロスと対峙する。これを倒すと奥の間への橋がかかる。奥の間にはエレナや城の門兵アンドレ、町の鉱員見習いボブが閉じ込められていた。エレナに兄を止めてほしいと頼まれたアドルは、兵士のアンドレにエレナとボブをまかせて先へと進む。

24 復讐の鬼と化すチェスター



時計塔に進入したアドルは、安置された4つの影像を入手し、空中回廊を経て天守閣へ。そこでは、復讐を果たそうとするチェスターが、マクガイアへと詰め寄っていた。チェスターはアドルに気づくと、マクガイアからアドルへ矛先を変える。激情のまま剣を振るうチェスター。アドルはそれに剣でこたえる。

25 復讐の終わり



2人の戦いの最中、マクガイアが屋上へ逃走。それを見たチェスターは戦いを中断して屋上へかけて行った。チェスターは屋上で再度マクガイアに詰め寄るが、今度はエレナに止められる。エレナが必死に説得すると、ついにチェスターの心が揺らぐ。そのとき突然地響きが起こり、ニコラス司教が出現する。

26 ニコラス司教の正体



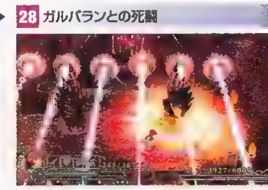
ニコラス司教はガルバランの復活のため、マクガイアとチェスターを利用したと、おもむろに手の内を明かす。チェスターとアドルはニコラスに戦いを挑むが、正体を現したニコラスの前になす術もなくやられてしまう。ガルバラン復活にはジェノスの末裔が必要らしく、ニコラスはエレナを連れ去っていく。

27 ジェノス島への侵入



町に戻ったアドルは、城での出来事とジェノス島へ向かう旨を住民に話した。深い傷を負ったチェスターから、ジェノスが扱っていたというブレイブソードを託されたアドルは、傷をおしてかけつけたドギとジェノス島へ。デュラーンやニコラスをブレイブソードで打ち砕き、ガルバランが待つ中枢に進む。

28 ガルバランとの死闘



エレナからジェノスの因子を吸収したガルバランが、ついに復活した。かけつけたチェスターによりエレナは救出されたが、戦闘は避けられない。2回にわたって攻撃パターンを変化させるガルバランであったが、アドルはパターンに合わせた攻撃により、なんとか勝利を手にするのであった。

ENDING



倒したかに見えたガルバランだったが、なんとすぐに体が再生を始める。それを見たチェスターは、ブレイブソードと4つの影像をアドルから受け取ると2人を脱出させた。それを見届けたチェスターは、その後、島の自爆装置を起動させて、ガルバランとともに島ごと消滅するのだった……。

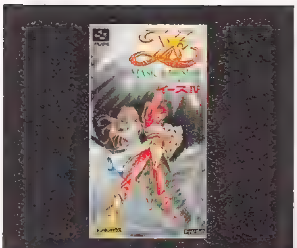


兄を失い悲しみに暮れるエレナを心配しつつも、アドルは次の冒険へと旅立つ決意をする。ドギは町の復興を手伝うために町に残るのだそうだ。船を止めた桟橋まで行くと、ふと後ろから誰かの声が聞こえてくる。振り返るとそこにはエレナの姿が。エレナはアドルに感謝を述べると、彼を見送るのだった。

TOPICS

PSP版は新システムやフルボイス演出を採用

2010年4月に発売されたPSP版は、PC版からさらなる改良がなされている。まず、システム面ではブーストモードの強化版にあたるダブルブーストや、ボスの撃破タイムを突きつめるタイムアタックモード、2周目以降へのクリアデータの引き継ぎ機能が追加された。演出面ではイベントがフルボイスになり、戦闘時にカットイン演出が導入されたほか、設定イラストが閲覧できるミュージアムが追加されている。ほかにもゲームオプションを細かく変更できるなど、より楽しく、より快適に遊べる工夫がふんだんに盛り込まれている。



イースⅣ MASK OF THE SUN

- 発売日：1993年11月19日
- 機種：SFC
- メディア：ロムカートリッジ
- ジャンル：A・RPG
- 価格：¥9,800（3%税込）

【備考】
- 「イースⅣ」の開発は日本ファルコムが担当していない
- SFC版はトンキンハウスから発売された
- PCエンジン スーパーCD-ROM²版やPS2版は、それぞれSFC版と内容が異なる
- プロジェクトEGG（PC）でSFC版が、PSN（PS3/PSP）でPCエンジン スーパーCD-ROM²版がダウンロード販売中

【関連ページ】
- イラストギャラリー➡P.077
- 広告ギャラリー➡P.223
- キャラクター辞典➡P.440

セルセタで繰り広げられる有翼人の伝説をめぐる冒険

『イース』シリーズ第四弾で、のちに重要なキーワードとなる有翼人が初登場した作品。樹海に包まれたセルセタの地を舞台に、有翼人の古代文明の謎が解き明かされていく。システムは『Ⅱ』をベースにしたものに戻ったが、剣魔法などの新要素が導入された。なお、シリーズとしては4作品目だが、時系列的には『Ⅲ』より前となる。



イース王国が地上におりたエステリアも登場！

⬅平和になったあとのエステリアや、『Ⅰ』のプロローグノベルで名前が出たプロマロックが登場。思わずニヤリとしてしまう、ファン注目のネタが作中に仕込まれている。

SYSTEM PICKUP

■剣魔法

『Ⅳ』の剣魔法は、特定の剣を装備した状態でボタンを押して使用するシステムとなる。剣は炎風の剣、いかづちの剣、氷風の剣、英雄の剣、激光の剣の5種類があり、魔法の効果はそれぞれの剣で異なる。また、使用時はMPを消費。消費量は魔法ごとに異なる。なお、炎風の剣、いかづちの剣、氷風の剣の3つについては、「〜の飾り」を入手して大河の村セルレイの刀鍛冶屋で強化してもらうと、魔法が強化される。

PROLOGUE

アドルはエステリアの浜辺で手紙の入った小瓶を見つける。その手紙にはセルセタからの救援を求める声が書かれていた。アドルは小瓶に込められた呼びかけに応じて、セルセタへ向かうことを決意する。船着き場で、エステリアの冒険で知り合った友人のドギと別れを告げたアドルは、セルセタに万能薬の材料を取りに行くという医師フレアとともに、セルセタからほど近いロムン帝国領のプロマロックを目指す。こうしてアドルの新しい冒険は幕を開けたのだった。



⬅セルセタで誰かが助けを求めている。アドルは新しい旅の予感を感じる。

GAME PLAYBACK 01 旧友との再会〜12 リーザの死と復活

01 旧友との再会



プロマロックに着いたアドルは、旧友のノートンとピクセンと再会する。翌日、フレアとともに商隊の馬車に乗せてもらい、国境の町キャスナンへ。キャスナンにはセルセタ侵攻をもくろむロムン帝国の兵が駐留している。兵士に話しかけると有無を言わさず捕らえられ、闇の牢に叩き込まれる。

02 情報屋のデュレンとの出会い



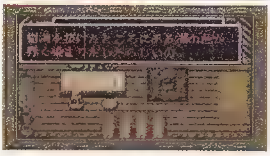
牢では情報屋を名乗るデュレンと知り合い、セルセタの話を聞く。その後、牢内に隠し扉を発見した2人は脱出を試みる。兵士に見つかるが、事態を知ったフレアの助言で無事に外へ出られた。外に出るとデュレンはどこかに去って行く。先を急ぐアドルもフレアに別れを告げ、セルセタの地へと進む。

03 魔物を撃退する少女



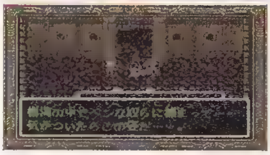
国境の峠を進むと、途中で巨大なレリーフを発見。見入っていると、奥のほうから声が聞こえてきて、少女が魔物に囲まれている。助けに入ろうとするが、少女は格闘術であっさり魔物を撃退。少女はカーナと名乗り、行方不明者の多発事件や英雄レファンス公と五忠臣について語り、その場を去る。

04 セルセタの異変



冒険に戻ったアドルは、樹海を抜けた先にある風の村コモドでカーナと再会。彼女に導かれ、村の長老に会う。長老からはセルセタの異変と、その全貌を知りうる大河の村の大長老に関する情報が聞けた。その後、村人から行方不明のレムノスの飼い犬がクレーターに向かったと聞き、そこへ向かう。

05 レムノスの魔物化



クレーターでは、流砂の中を渡って先へ進む。行きついた奥の広間で、角の生えた魔物の襲撃を受ける。倒すと魔物は人間に変化。続いて現れたカーナから、彼がレムノスだと聞かされる。レムノスは、怪しい3人組に捕らえられて雷雨の聖域に連行されたことが魔物化の原因らしいと語る。

06 小瓶の送り主であるリーザ



カーナは大長老に会うために必要だという太陽の瞳を託すと、レムノスの手当てのために村へ戻る。アドルは雷雨の聖域を目指すことに。途中にある高原の村ハイランドで、小瓶の送り主だという少女リーザと出会う。彼女は異変について何かを知っているようだが、結局教えてくれなかった。

07 怪しい3人組と有翼人



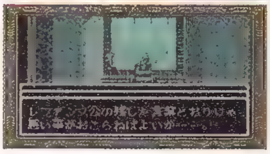
雷雨の聖域を訪れたアドルは雷に打たれ、偶然にも聖域の城に飛ばされる。城の奥にはグルーダ、バミー、ガディスと、その主である有翼人エルディールがいた。彼らはアドルに気づくと、アドルが意識を失うまで殴り、その場を去る。その後、城を訪れたリーザに介抱され、アドルは一命をとりとめる。

08 氷に閉ざされた洞窟での冒険



全快したアドルは、大河の村セルレイの大長老のもとを目指す。セルレイまでは距離があり、氷の山の洞窟を抜ける必要がある。洞窟の奥にいる氷の巨人を倒して進むと、大地の神殿に到着する。道が岩にふさがれているため、まずは神殿内部を探索。神殿の奥で、古代文明の研究家ガゾックと出会う。

09 古代文明の研究に没頭する老人



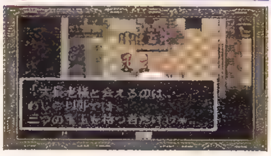
ガゾックから、セルセタの異変と湖の色の関係性を教わる。彼からもらったツルハシで道をふさぐ岩を壊して湖畔へ行くと、たしかに湖の水は少し赤い。その後、湖畔の館を訪れると、発作を起こしているガゾックの妻を発見。ガゾックに伝えると、薬の材料を大河の村で買ってきてほしいと頼まれる。

10 ガゾックの妻の発作



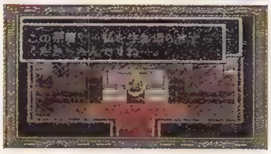
村への道をふさぐ岩を爆弾で破壊したアドルは、セルレイへ急行。村の行商人から目的のセルセタの花を買い、ガゾックに届ける。ガゾックの妻は助かり、ガゾックはお礼に大地の瞳をくれる。アドルは当初の目的である大長老への面会を果たすためにセルレイに引き返すと、村の入口でフレアと再会する。

11 大長老に会うための3つの宝石



フレアは、アドルが長老と会うための段取りをしてくれる。村の長老は、大長老に会うには太陽の瞳、大地の瞳、月の瞳が必要だが、月の瞳はセルセタ地方にはないと語る。仕方なく長老宅を出るアドル。その後、フレアからエステリアに魔物が出現してケガ人が出たので薬を届けてほしいと頼まれる。

12 リーザの死と復活

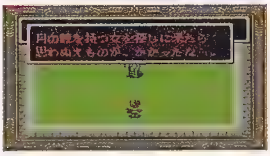


ここで場面は聖域の城に移る。そこでは魔道師3人組が、月の瞳を求めてエステリアに魔物を送ったとエルディールに報告していた。そこにやって来たリーザは、非情にもガディスに殺される。その後、エルディールが祭壇にリーザを寝かせ、首飾りを掲げて去った。すると死んでいたリーザが目を覚ます。

※：掲載しているパッケージはSFC版。掲載している画面写真はSFC版。

GAME PLAYBACK 13 暗黒の騎士との戦い～ENDING

13 暗黒の騎士との戦い



場面がアドルへと戻る。ミネアの町の港についたアドルは、病院の医師のクラーゼに薬を届ける。その後、町を出て草原を進んでいくと黒い渦を発見。渦に触れると暗黒の騎士が現れ、月の瞳がエステリアにあると明かして襲ってくる。これを倒したアドルは、月の瞳の情報を求めてエステリアを回る。

14 セルセタに向かうリリア



ランスの村では、先の冒険で知り合ったタルフとルタと再会。彼らからリリアが月の瞳を持つと聞く。元盗賊のゴーバンから、リリアがミネアの港に向かったとの情報を得て港まで行ってみると、リリアの母のバノアがいた。彼女によると、リリアはアドルを追ってセルセタに向かったという。

15 ロムン帝国の侵攻



コモドに戻ったアドルはレムノスと再会して、リリアが村で保護された話を聞く。彼女をかくまっている小屋に行ってみるとエルディールがおり、リリアを抱えて飛び去ってしまった。そこに、ロムンの兵士達がコモドへ侵攻してくる。兵士達を倒したアドルは、エルディールを追って聖域の城を目指す。

16 カーナと一緒に聖域の城へ



ハイランドで兵を連れたカーナと合流し、ともに城に攻め込む。城内には魔物化された人々の姿が。それらをコモドの戦士にまかせて奥へ進むと、牢に捕らわれたリリアを発見。道を阻む甲冑の騎士を倒すが、続けてバミーが現れて、炎の魔法で攻撃してくる。それを食らったアドルは気絶してしまう。

17 リーザとエルディールの関係



目を覚ますとリリアの姿はなく、牢に月の瞳があるのみだった。ハイランドに戻ったアドルは、村の長老からリーザとエルディールの関係を聞く。また、再会した情報屋のデュレンから、大長老に関する話も聞けた。すでに3つの宝石を揃えていたアドルは、セルレイの長老のもとを訪ねる。

18 大長老が語る異変の全貌



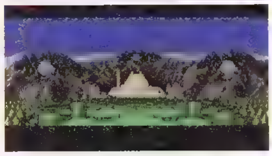
大長老の館に招かれたアドルは、エルディールの目的が古代文明の力の行使にあることを知る。大長老は、異変を止めるには過去に有翼人と戦った英雄のレファンス公の助けがいると語る。彼の魂を呼び出すには、炎の山の洞窟に眠る英雄の剣が必要らしい。洞窟の場所は、ガゾックに教えてもらえる。

19 英雄レファンス公



氷風の剣で氷の橋をかけて洞窟の奥へ向かうと、6匹の竜に囲まれる。これらを倒して、奥で英雄の剣を入手する。大長老に報告すると、レファンス公の墓へと導かれる。墓から現れたレファンス公の魂は、古代文明の力を消滅させるため、あえて古代遺跡を復活させてほしいと頼み、自分の魂を英雄の剣に移す。

20 古代遺跡の復活



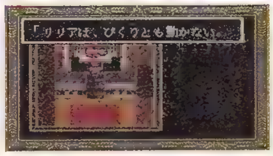
古代文明の復活に必要な金の台座を、ミネアの町のピムの取引所で購入。国境の峠の山頂にある石の台に金の台座を置き、英雄の剣で貫くと古代遺跡が復活した。遺跡に進入したアドルは、青銅の街区の水路脇にある建物内のレバーを引く。すると水路の水がなくなり、水路跡から隠し扉が出現する。

21 アドルに力を貸す五忠臣



隠し扉の中にはガディスがいる。これを退けて進み、立体構造の白銀の街区を抜けて太陽の神殿へ。神殿には五忠臣の像が並んでいる。近づくと彼らの魂が現れ、英雄の剣に宿る。次に儀式場を訪れたアドルは、魔道師バミーに遭遇。バミーは昇降する台に乗るリリアを人質にとり、3つの瞳を要求する。

22 リリアの死



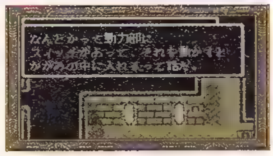
瞳をわたすと、バミーはリリアの乗る台を上昇させて消える。上階の小部屋でリリアを発見するが、すでに殺されていた。外に出るとリーザがたたずんでいる。彼女は、復活の祭壇で輝きの首飾りを掲げれば命がよみがえると語り、首飾りを託す。そして、エルディールの暴挙を止めてほしいと訴える。

23 復活するリリア



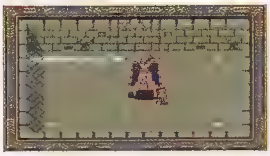
リリアを抱えて復活の祭壇へ。祭壇にリリアを寝かせて首飾りを掲げると、彼女は目を覚ました。2人は外へと向かうが、途中で落とし穴に落ちる。落ちた先の小部屋は密室だったが、リリアを追ってセルセタに来たドギが壁を壊して救出してくれた。アドルはドギにリリアを預けて、遺跡の探索に戻る。

24 イリスの塔への侵入



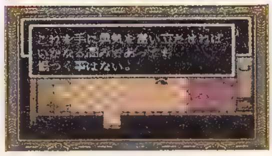
先へ進むとカーナとレムノスに会う。彼らは黄金の神殿の扉が開かずに困っていた。不意にレファンス公の声が聞こえてきて、神殿にはイリスの塔から入れると伝えてくる。レムノスからイリスの塔の鍵をもらい、塔内に進入。塔内は鏡をくぐって移動できるが、今は動力が失われているようだった。

25 魔道師バミーとの戦い



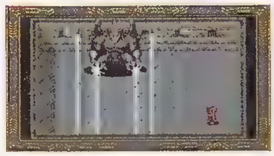
塔内にいる魔物化した人間から、動力部の場所を聞く。動力を起動させたら、再びイリスの塔へ向かう。鏡をくぐって塔を登り、途中の宝箱で勇気の翼を入手。さらに進むと、バミーに遭遇する。雷と炎の魔法を操る強敵だが、雷の魔法の放出前に隙がある。そこを突いてバミーを倒し、塔の頂上を目指す。

26 黄金の神殿への進み方



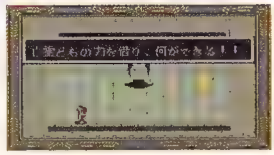
塔の頂上に出るとガゾックの館がある。彼に黄金の神殿への進み方を聞くと、勇気の翼を付けて塔から飛び降りればよいと教えられる。迷いがない者が勇気の翼をつければ、どんな高さからでも無傷で降りられるそうだ。アドルはその言葉を信じて塔から飛ぶ。無事に神殿へ着いたアドルは、内部へ向かう。

27 本性をあらわにするグルーダ



神殿内部ではグルーダと対峙。彼が神殿の力を我が物とするため、エルディールを利用していたことが発覚する。ピンチになると竜に変化する強敵だが、なんとか倒して神殿中枢部を目指す。なお、この先のエルディールには、英雄の剣、英雄の鎧、英雄の盾を装備しないとダメージを与えられない。

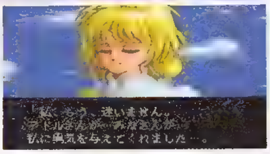
28 エルディールとの死闘



古代文明の力を復活させようとするエルディールの前に、アドルが立ちはだかる。アドルが輝きの首飾りでエルディールの良心に訴えかけると、エルディールは魔道師3人組の霊を体にまとって対抗。アドルも五忠臣の力で応戦する。人知を超えた2人の死闘だが、最後に立っていたのはアドルだった。

ENDING





戦いが終わると仲間達が続々と集結する。エルディールの前にはリーザがいた。崩れ去る神殿を前にアドル達は脱出するが、リーザはエルディールとともに死ぬ覚悟を決める。だが、エルディールはリーザに感謝と謝罪をして別れの言葉を告げると、滅びる文明に1人残り、セルセタの異変に幕を引いた。

冒険を終えた仲間達は別れを交わし、それぞれの場所へと帰っていく。そのなかには、強く生きることを決意したリーザの姿もあった。しばらくして、ミネアの町の港を出航する船に赤毛の青年が乗り込む。そして、その横には大柄な男の姿も。アドルとドギ、2人の新たな冒険の旅が始まろうとしていた。

TOPICS

日本ファルコムが開発していない特殊な『イース』

『イースⅣ』は日本ファルコムの原案シナリオをもとにトンキンハウスとハドソンがそれぞれ独自に開発、販売を行った。それぞれ、大まかなあらすじは共通しているものの、物語の展開や登場人物の役割などには相違点がある。のちにタイトーから発売されたPS2版も独自のアレンジがなされており、序盤は「7冊目のイースの本」をめぐる物語が展開する。このように『イースⅣ』は日本ファルコムが手がけるオリジナル作品が存在しなかったが、セルセタを舞台にした新作（P.582）が発表されたことにより、大きな注目を集めている。



イースV 失われた砂の都ケフィン

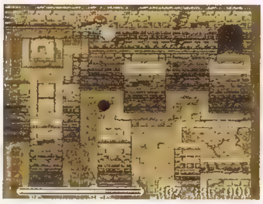
- 発売日：1995年12月29日
- 機種：SFC
- メディア：ロムカートリッジ
- ジャンル：A・RPG
- 価格：¥8,800（3%税込）

【備考】
- PS2でも発売された
- PS2版はタイトーから発売された
- のちに難易度が調整されたSFC版「イースV エキスパート」が光栄から発売された
- プロジェクトEGG（PC）でSFC版がダウンロード販売中

【関連ページ】
- イラストギャラリー➡P.078
- 広告ギャラリー➡P.223
- キャラクター辞典➡P.440

アドルの冒険の舞台は砂漠が広がるアフロカ大陸へ

日本ファルコムがSFCで開発する「最後で最初のイース」というキャッチコピーがつけられた、『イース』シリーズの5作目。アフロカ大陸のケフィン砂漠を訪れたアドルが、かつて錬金術で栄えた幻の都ケフィンの謎に迫る。特筆すべきはシステムの変化で、これまでの体当たりから剣を振って戦う形へと進化をとげた。



高さの概念が追加され アクション性が強化された

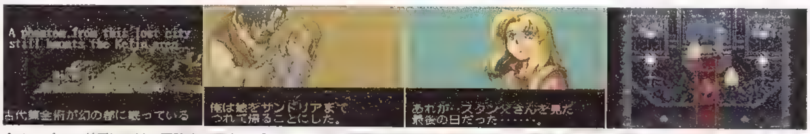
⬅高さの概念の導入により、ジャンプを駆使するフィールドや戦闘が登場。これに合わせてアクションも、剣を振って攻撃を行い、盾を構えて防御をするといったアクション性を重視したものに変更された。

SYSTEM PICKUP

■錬金魔法
本作では、いたるところで発見できる6つのエレメンタル（火、水、風、地、光、闇）から3つを選んで合成することで、魔法が完成する。魔法の種類は合成の組み合わせで18種類に分かれる。魔法は剣に装備することで使用でき、使用時にはMPを消費する。

■換金
本作のお金の入手方法。敵が落とす換金用アイテムを店で換金する。換金率は店ごとに異なる。

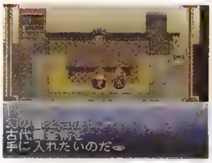
OPENING DEMO



⬆オープニングデモでは、冒険家のスタンがケフィン王国の謎を解き明かすために各地を冒険する様子がダイジェスト形式で流れる。ニーナを拾い育てる話やケフィンの廃都で王家のメダルを発見する場面など、本編を補完する内容も描かれている。

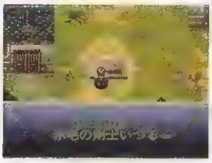
GAME PLAYBACK 01ドーマンの依頼～15ストーカーの過去

01 ドーマンの依頼



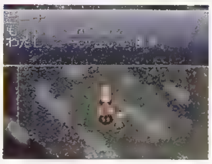
サンドリアの町に到着早々、アドルは兵士に絡まれるが、隊長のリジェの仲裁で事なきを得る。その後、大富豪のドーマンに冒険家として雇われて、古代錬金術に使う結晶の探索を依頼される。

02 赤毛の旅人の伝承



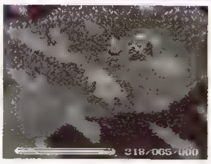
ドーマンの指示でフォレスタ村へ。村には赤毛の旅人にまつわる不吉な伝承があり、アドルは敬遠される。そんな折、女性が洞窟にとり残される事件が発生し、村の長老に救出を依頼される。

03 偉大な冒険家の娘のニーナ



村の少年ウイリーに洞窟の扉を開けてもらい、洞窟内部へ。しばらく進むと、倒れている女性を発見する。女性は有名な冒険家の娘で、ニーナというらしい。女性は救援の男達に無事保護された。

04 ウイリーの危機



ついて来たウイリーが先に行ってしまう。あとを追うとウイリーが魔物に襲われていたので撃退する。その先は行き止まりだったが、目の前にある怪しげな床を踏むと、どこかへと転移される。

05 氷漬けの女性と腕輪の魔人



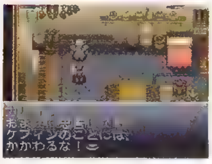
転移先では魔人のストーカーと氷漬けの女性のフォレスタに出会う。ストーカーは自らの魂の器である時の腕輪をアドルにわたして消えた。その先で魔獣ヴァルテモスを倒し、光の結晶を入手する。

06 ニーナの生い立ち



村に戻ったアドルはサンドリアに帰還。ニーナから、彼女が孤児だった話などを聞いたのち、ドーマン邸へ。ドーマンに光の結晶をわたすと、次の結晶がある沼地の洞窟に行くように告げられる。

07 ニーナの家の侵入者



町で悲鳴を聞いてかけつけると、ニーナの道具屋に謎の男がいる。男はケフィンにかかわるなとアドルに忠告して、去っていく。ニーナが持つ、ケフィン王国に関するメダルを盗んでいったようだ。

08 錬金魔法の習得



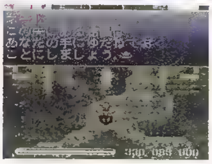
沼地への道中、一軒の小屋で錬金術師のマーシャに錬金魔法を教わる。先に進むと盗賊団イブール家のテラ、ディオス、ノティスに金を奪われ、彼らに巨大な獣をけしかけられるが、これを撃退する。

09 カメリアの花を届ける



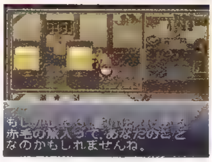
コキリコ村では、病気の娘のために魔物の生息地帯を抜け、沼地の宿屋にカメリアの花を届けるのが目的。旅人ハルタからロッド親方へ、そしてアドルへと託された花は、無事に宿屋へ届けられた。

10 水の精霊ネード



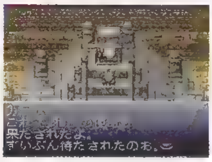
宿屋の娘に洞窟の扉の開け方を聞き、内部へ。魔獣ヒュドールを倒すと水の精霊ネードから結晶をもらえるが、イブール家にかすめ取られる。彼らはセーベ遺跡へ向かうと言って去っていく。

11 水門の鍵をもらう



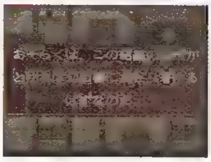
遺跡近くのラムゼンの町で、おばさんに結晶が遺跡にあることを聞く。その後、町娘のマサラから水路の扉を開く水門の鍵を入手。だが、このおばさんの正体はイブール家の女ボスのアルガだった。

12 セーベの遺跡とガラム老人



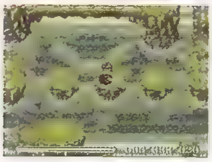
多彩な仕掛けがある水路を抜けて遺跡内部へ。魔獣アグニヒュームを倒して火の結晶を入手すると、マサラの父のガラムが現れて、一族に伝わる使命を全うしたいという。アドルはガラムの家に向かう。

13 スタンの手記



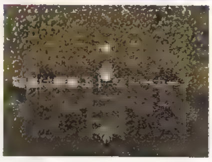
ガラムの家では、冒険家スタンの手記をわたされる。そこには土の結晶を求めて北に行くこと、結晶が幻の都にたどり着く鍵であることが書かれていた。アドルは、土の結晶を求めて北へ進む。

14 土の結晶を求めて



ラムゼン峡谷の険しい崖、狭く暗い鍾乳洞、未開の地ジャングル。多数の難所を越えた先にある丸太小屋で、大魔道師サラバットから結晶を得るための試練が与えられた。それに備えて休息をとる。

15 ストーカーの過去



ここで場面は小屋の外へ。そこでは、ストーカーが過去を振り返っていた。光の結晶を狙う敵を退けるために結晶の力を暴走させたフォレスタが、氷漬けになってしまったときのことを……。

※：掲載しているパッケージはSFC版。掲載している画面写真はSFC版。

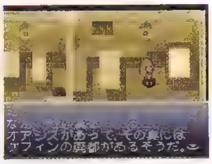
GAME PLAYBACK 16 サラバットの試練～ENDING

16 サラバットの試練



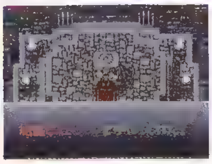
試練の内容は暴風が吹く地を抜けて魔獣アゾートを倒すというもの。すべてを終えたアドルは、土の結晶を入手。サラバットは、ドーマンに気を許すなと伝えると、町に戻るためのイカダを用意した。

17 砂嵐で飛ばされたアドル



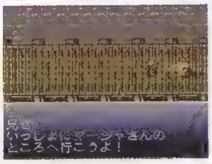
渡航中、砂嵐で体が吹き飛ばされてフェルテの町に漂着したアドルは、町娘のエフィに助けられて一命をとりとめる。回復したアドルは町の散策中、近くの遺跡に結晶があるという情報を得る。

18 ケフィン廃都の探索



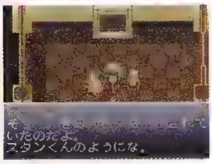
砂漠で魔物からエフィの父のムハーバを助けると、お礼に風を見極められるサージアイをくれる。それを使って砂嵐を抜け、ケフィン廃都へ。廃都で魔獣ニグルニカスを倒し、闇の結晶を入手する。

19 サンドリア帰還



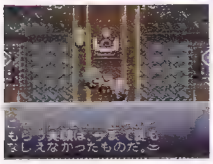
サンドリアに帰還する途中、ウイリーから、ドーマンが幻の都を復活させるために大規模な錬金術の準備をしていると知らされる。錬金術に詳しいマーシャに助っ人を頼み、サンドリアへ急ぐ。

20 本性を現すドーマンとリジェ



サンドリアでは、ドーマンとリジェがニーナを人質にとる。アドルは地下からドーマン邸に侵入するが、見つかってしまう。リジェの子飼いの3人の魔道師の魔法で気絶させられ、結晶も奪われる。

21 秘密結社の館への潜入



アドルは捕らえられ、彼らの本拠地である秘密結社の館に連行される。かけつけたマーシャやイブール一家の妨害もむなしく、6つの結晶を使った錬金術が発動。だが、水の結晶が砕け散って不発に終わる。

22 ドーマンとの戦い



水の結晶はイブールー家がすり替えた偽物だった。ドーマンは怒り、錬金術でアデプトスドーマンに変身して襲ってくる。しかし、自由になったアドルが返り討ちに。するとそこにリジェが登場する。

23 秘密結社の館からの脱出



リジェに続いてカリオン、バルク、アビスと名乗る三幹部が登場。ニーナを人質に水晶を奪うと、ケフィンの門を通って逃亡する。突如、激しく振動して館が崩れ、アドル達も急いで館から脱出する。

24 ケフィン王国への道



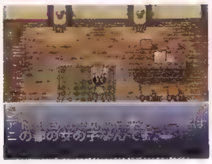
ケフィン王国の復活は人類の滅亡につながる。アドル、マーシャ、イブール家は、オアシスにあるケフィンの門を開いて、飛び込んだ。ケフィン王国に着いた面々は別行動をとり、各自で探索する。

25 幻の都ケフィン



ケフィンの町の審判の館に住民達が入っていく。それを見てあとに続こうとするが、地下組織バルチザンの一員というジャンに止められる。運命の館の儀式に選ばれた人々は、行方不明になるらしい。

26 地下組織バルチザン



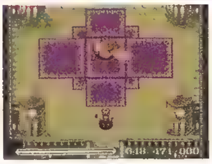
リーダーに会うようにすすめられ、バルチザンのアジトへ。リーダーは不在だったが、ニーナがケフィン王国の人間で、南の塔に捕らわれているという情報が聞ける。アドルは南の塔に向かう。

27 南の塔への侵入



南の塔では三幹部の1人、バルクと戦う。ニーナを人質にとるバルクだが、ディオスとノティスにニーナが救出され、自身はアドルによって討たれる。その後、バルチザンの参謀オーウェルに会う。

28 秘密施設への侵入



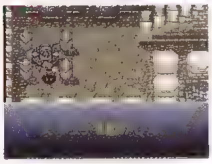
先に招かれていたマーシャと再会。オーウェルから、ケフィンの秘密施設から戻らないリーダーの様子見を依頼される。施設では敵幹部の1人アビスが、リーダーの奇襲により一撃のもと葬られた。

29 ケフィン滅亡作戦



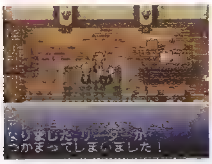
リーダーとは行方不明の冒険家スタンだった。彼はすべての元凶は錬金術師ジャビルであること、ケフィン王国が賢者の石の力で都市や住民の命を吸収して繁栄する、危険な都であることを語る。

30 作戦の下準備



アドルは、ケフィン滅亡作戦への協力と、作戦決行日までに賢者の石の制御室への道を確保する作業を頼まれる。ケフィン王国の各地にある4つのスイッチを押すことで、道が通れるようになる。

31 スタンの救出



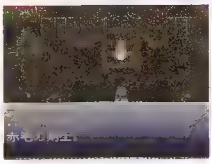
アドルがルートの確保を行っている間に、別行動をしていたスタンが捕らえられたと聞き、ケフィン城へ救出に向かう。落石の罠が敷かれた牢からスタンを救出して、無事にアジトへと帰還する。

32 いよいよ作戦を決行



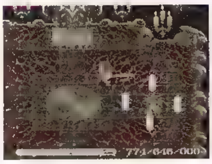
ケフィン滅亡作戦とは、アドルが持つ契約の腕輪で賢者の石の力を歪めることだった。ケフィン城に侵入したアドルは制御室に向かう。途中、最後の敵幹部カリオンに遭遇するが、早々に退ける。

33 時をかけるアドル



制御室に着いて操作を行うと、アドルの身体は過去に飛ばされる。それは、ストーカーとフォレスタが光の結晶を守っている場面だった。結晶に群がる敵を倒すと、再び時空が歪んで制御室に戻る。

34 ジャビルクローン戦



都では住民の避難が完了。アドルは、ニーナとイブール家をいけにえにすると息巻くリジェに遭遇する。奥へ向かう彼女を追って、城の中枢へ。途中、ジャビルのクローンに阻まれるが排除する。

35 リジェとニーナ



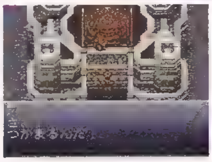
中枢では、ケフィン復活に固執するリジェと、王国繁栄のため両親が犠牲になったニーナとの口論になっていた。そこへすべての元凶であるジャビルとその首を狙うスタンが現れ、混乱の様相を呈す。

36 ジャビルとの最終決戦



ニーナは隙を突いて賢者の石を操作して王国の滅亡を早めるが、空間が歪んで異空間へ飛ばされる。そして、醜悪な実体を見せたジャビルとアドルとの最終決戦となる。勝利したのはアドルだった。

ENDING



近隣都市のエネルギーとケフィンの住民の命を糧に繁栄するケフィン。賢者の石の暴走により、そのすべてが崩壊していく。アドル達は辛くも脱出に成功したが、そこにニーナの姿はなかった。



しかし、ニーナは生きていた。ストーカーが時の腕輪の力を使って命を救い、崩壊する都から脱出させていたのだ。旅の仲間達は奇跡を喜び合う。そしてアドルは、次なる冒険へと旅立つのだった。

TOPICS

幻の初期設定ではドギが大活躍

本作の初期設定では、ドギが登場することになっていた。ドギはアドルとともにアフロカ大陸を訪れて、エフィと恋に落ちるという役どころが与えられていたのだ。この設定は、のちにPS2版『V』で採用されている。また、初期設定ではスタンとマーシャが恋人関係となっていたり、リジェの性別やキャラクターの年齢設定が異なっていたりと、細かな違いもある。なお、その初期設定の一部はP.082で紹介している。



イースVI ナピシュテムの匣

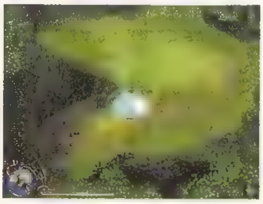
・発売日：2003年9月27日
・機種：Windows98/2000/Me/XP
・メディア：CD/DVD
・ジャンル：A・RPG
・価格：¥7,980（5%税込）

【備考】
・PS2、PSPでも発売された
・PS2版、PSP版はKONAMIから発売された
・PSN（PS3/PSP）でPSP版がダウンロード販売中

【関連ページ】
・イラストギャラリー➡P.084
・広告ギャラリー➡P.224
・キャラクター辞典➡P.440

有翼人やエルディーン文明の謎を紐解く新章が開幕

前作から約8年ぶりの発売となった『イース』シリーズの6作目。アトラス洋の最果てにあるカナン諸島を舞台に、有翼人のエルディーン文明の謎が解き明かされる。システム的には『V』をベースに飛躍的に進化した立体的なアクションとなっており、『イース』シリーズの新スタンダートとして、多くの作品へ継承されていった。



戦闘にも謎解きにも役立つ3本のエメラス剣

⬅3本のエメラス剣をワンボタンで自由に切り替え可能。剣ごとにアクションや技、敵との相性が異なるため、状況に応じて使い分けることが重要に。なお、剣ごとのアクションは、仕掛けを解く際にも必要となる。

SYSTEM PICKUP

■エメラス剣

3本の剣があり、それぞれ攻撃アクションが異なる。また、敵を倒すと落とすエメルと呼ばれる鉱物を集めることで、剣のレベルアップをすることができる。

■剣魔法

3本の剣に対応した魔法が使える。時間経過や敵からダメージを受けることでゲージが溜まり、最大値になると使用可能となる。連発はできない仕組みだが、どの魔法も極めて強力となっている。

PROLOGUE

大海賊ラドックから「世界の果てを見に行かないか？」と誘われたアドルとドギは、その誘いに乗る。ラドックの娘で、以前の冒険で知り合った人物でもあるテラとともに、アドル達はアトラス洋の最果てにあるカナンの大渦を目指す。しかし、大渦の近くでロムン艦隊の襲撃を受け、海に落ちかけるテラを助けたアドルは、逆に自分が海に投げ出されることに。そして彼は、カナンの大渦の中心にある島の1つ、クアテラ島の砂浜に漂着。浜辺にいたレダ族の姉妹、オルハとイーシャに救われ、レダの集落で介抱を受けていた。



⬅プロローグの内容は、オープニングムービーのなかでも描かれている。

GAME PLAYBACK 01クアテラ島のレダ族〜15オージュガンとの戦い

01 クアテラ島のレダ族



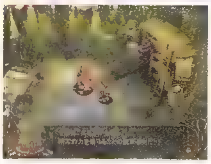
漂着した際の傷が癒えたアドルは、族長のオードやオルハに礼を言う。心優しいオルハはともかく、長く尖った耳と尾を持つ亜人であるレダ族は人間に不信感を抱いており、冷たい対応をされる。

02 はぐれ竜の脅威



島を回るうちに、イーシャがいるという祈りの泉に足を踏み入れたアドル。そこでイーシャを見つけたものの、巨大な竜のデミガルヴァが出現。アドルは竜の注意を自分に向け、イーシャを逃がす。

03 エメラス製の武器



レダ族の援護もあって竜を倒すが、剣が折れてしまう。オードはアドルを真の戦士と認めて、エメラス剣のリヴァルトをくれる。そして、カナン島へつながるミトス参道のことを教えてくれる。

04 ガッシュとの出会い



ミトス参道を進んでいくと、大きなハルバードを持つ傭兵姿の男と出会う。その男はガッシュと名乗り、アドルにいきなり襲いかかってくるが、あくまで腕試しだったようで、すぐに去っていく。

05 漂流民達の開拓地



参道を抜けた先には、人間が暮らす港町リモージュがあった。そこでは、かつてダームの塔で知り合ったラーバの姿もあった。彼から頂上に剣が刺さる遺跡の話を聞き、そこへ行くことにする。

06 レダ族の少年ウル



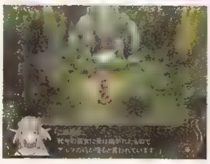
崖状の内部を登って遺跡の中腹まで行くと、魔物に襲われるレダ族の少年を発見。魔物を倒すと少年はウルと名乗り、オードの息子だと語る。ひととおり話し終えると、その場を去っていった。

07 頂上に刺さる赤きエメラス剣



剣が刺さる祭壇で白い鏡の欠片を拾う。そこへ飛んできた赤い妖精ユエがゾンプラスを召喚。魔物により壊された床が落下するなかで戦いが始まる。魔物を倒すと同時に、床が地面へ打ちつけられた。

08 鏡の欠片の返却



ユエはどこかへ飛び去っていく。落下した祭壇ではエメラス剣ブリランテを入手し、リモージュに帰還する。ウルから、拾った鏡がオルハの物だと聞いて、届けに向かう。鏡は母の形見らしい。

09 忘却の遺跡へ



ブリランテを使い、ミトス参道内にある赤い石が付いた扉を開ける。内部は地下遺跡になっていた。奥で鏡の欠片を見つけると、黄色い妖精セラが出現。機械型の魔物ウド＝メイユを召喚する。

10 アルマからの宣託



魔物を倒して奥に進むと、カナン諸島の中心であるゼメスの聖地に出る。翼を持つ女性像に触れると、レダ族があがめるアルマの声を聞く。彼女は鍵を託すと告げ、奥の間の扉を開いてくれる。

11 ガッシュの符術



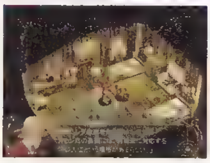
エメラス剣のエリクシルを入手して引き返すと、ガッシュが出現。何かに備えて、屋内に護符を貼って去っていった。オルハに鏡を届けに行くと、島をつなぐ橋が開通したと教えてもらえる。

12 バスラムへの報告



バスラムにゼメスの聖地へ行ったことを伝えると、情報のお礼として、水の中を自由に行動できる海神の護符を貸してくれる。その後、ラーバの家に行くと、イーシャがアドルに会いに来ていた。

13 陽の入り江を目指して



イーシャによると、島の裏側に木の魂が流れていったという。それを怪しいと感じたアドルは、そこを調べてみることに。ラーバによると、その場所は陽の入り江で、緑水洞から行けるという。

14 緑水洞の探索



緑水洞の内部は薄暗く、狭い地形が多い。虹の欠片で周囲を照らしながら探索していくと、洞窟の最奥は広大な洞窟湖となっていた。そこへガッシュが現れ、アドルに皮肉を言うと去っていく。

15 オージュガンとの戦い



海神の護符を使い、湖の中を進んで最深部へ。そこには鏡の欠片が落ちており、それを拾うと青い妖精キサが現れ、岩の魔物オージュガンを召喚する。倒すと顔に穴が開き、先へ進めるようになる。

※：掲載しているパッケージはWindows98/2000/Me/XP版。掲載している画面写真はWindows98/2000/Me/XP版。

GAME PLAYBACK 16 海賊船トレス＝マリス号～ENDING

16 海賊船トレス＝マリス号



入り江の入口は崩れた岩でふさがれている。引き返そうとすると岩が吹き飛び、道が開通する。振り向いた先にはドギがいた。イーシャが言っていた木の塊とは、トレス＝マリス号のことだったのだ。

17 ラドックとの再会



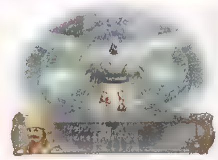
テラやラドックと再会を果たし、カナン諸島での冒険を彼らに話す。船が壊れて立ち往生していたラドックは、アドルとドギ、テラとともに、港町リモージュへ修理材料の調達に向かうことに。

18 アルマの祝祭の準備



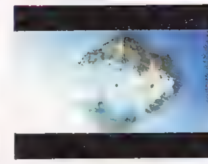
鏡の欠片を届けにレダの集落へ向かうと、集落は年に一度のアルマの祝祭の準備で活気づいていた。しかし、オードの家ではガッシュとオードが口論をしており、殺伐とした空気が漂っていた。

19 ゼーメの神鏡の復元



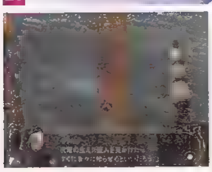
アドルに気づくとガッシュは去っていく。オルハに鏡の欠片をわたすと、彼女はそれを復元する。鏡には、なぜかゼメスの聖地でバスラム達がガッシュの貼った護符をはがす様子が映っている。

20 カナンの大渦の消滅



不安を感じたアドルは、ゼメスの聖地へ向かう。そこにはバスラム達が倒れており、続いて、ユエ、セラ、キサの三妖精が姿を現す。妖精達が光を放つと、カナン諸島を囲む大渦が消滅してしまった。

21 ロムン帝国のカナン侵攻



ガッシュの護符は、聖地を護るためのものだったようだ。リモージュに戻ると、ロムン帝国の兵士が町を占拠している。兵士達が亜人を捕まえていることを知ったアドルは、レダの集落へと急ぐ。

22 捕らわれたレダ族



集落は荒らされており、奥には傷だらけのオードが倒れていた。オードによると、レダ族の半数が捕まったという。オードの手当てをしたアドルは、ラーバにあとをまかせて、リモージュへと向かう。

23 ロムン艦隊潜入作戦



アドル、バスラム、テラ達は、レダ族を助けるための会議を始める。テラの提案で、バスラムが艦隊の提督のアガレスを宴会に招いている間に、アドルとテラが船に潜入することになる。

24 レダ族の救出



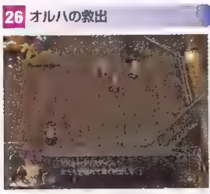
警備が手薄になったのを見て船内へ。レダ族は牢に捕らわれていたが、テラが鍵を開けて救出に成功する。しかし、オルハとイーシャだけは別の場所に連れて行かれており、ここにはいなかった。

25 アガレスのペット



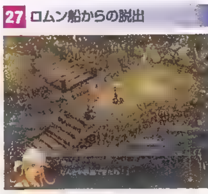
オルハとイーシャを捜して地下の倉庫に行きつくと、籠に捕らえられたオルハを見つける。助けようとすると部屋の奥の檻が開き、カエルのような魔物のラーナルーナが襲いかかってくる。

26 オルハの救出



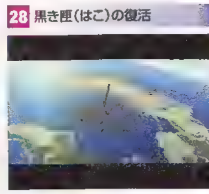
魔物を倒してオルハを救出すると、テラやアガレスがやって来る。アガレスは引き連れた兵士達に攻撃命令を出すが、そこにガッシュが登場。兵士を倒して、アガレスもみね打ちで気絶させる。

27 ロムン船からの脱出



ガッシュは早々に去り、アドル達も脱出に移る。テラとオルハを守りながら船内をかけ抜けて、脱出に成功する。その頃、ゼメスの聖地では騒動の元凶となる人物が動きを見せていた。

28 黒き匣（はこ）の復活



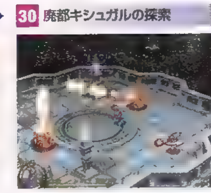
三妖精からエルンストと呼ばれる男が、イーシャを連れてアルマ像の前にいる。そこにドギとラドックが登場。エルンストは漆黒の剣を出現させてアルマ像を破壊。同時に古代遺跡が復活した。

29 アルマの伝承



ラドック達から状況を聞いたアドルは、オードに話を聞きに行く。オードは、ナピシュテムの匣と黒き鍵を持つ一族の伝承、そして黒き匣へ入るための手段を伝えて、龍のメダイユをアドルに託す。

30 廃都キシュガルの探索



風見の丘の石碑に龍のメダイユをはめ込むと、地下遺跡である廃都キシュガルへの入口が開く。機械のような敵を倒しながら、ナピシュテムの匣へ続くという龍の回廊へとたどり着く。

31 導きの龍を操る巫女



回廊は途中で道が途切れていた。そこにオルハが現れ、ここから先は巫女である自分が操る龍に乗って進むのだという。彼女が呼んだ龍に乗ろうとするとガッシュが現れ、彼も同行することに。

32 強襲するガルヴァ＝ロア



ナピシュテムの匣に降り立った2人は、昇降機で上へ。だが1人乗りのため、ガッシュが先行する。アドルが続こうとすると、龍神兵完全体ガルヴァ＝ロアが現れる。これを倒して上部へと進む。

33 ガッシュの敗北



奥に進むと、傷だらけのガッシュが倒れている。エルンストに1人で戦いを挑んだが、返り討ちにされたという。気を失ってしまったガッシュを残し、アドルはエルンストが待つ奥の間へと進む。

34 エルンストの脅威



エルンストは神になる妄執に捕らわれていた。イーシャの力で黒い翼を手に入れると、三妖精を従えて襲ってくる。一度倒すと、暴走覚悟で匣の力を得ようとするが、黒鍵アルマリオンが暴走してしまう。

35 秘鎮の間へ



エルンストの目的は、ナピシュテムの匣を制御して、世界の滅亡を防ぐことだった。彼の身体は光の粒となり消える。アドルは彼の遺志を継ぎ、暴走する匣を止めるために中枢へ向かう。

36 制御装置の破壊

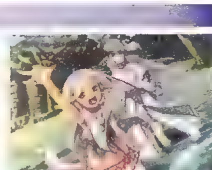


現在の文明を滅亡させようとするナピシュテムを停止するため、その破壊を試みるアドル。途切れずに射出されるレーザーをかい潜ってコアを攻撃し続け、ついにナピシュテムの匣を破壊する。

ENDING



中枢部が破壊された匣は、完全崩壊を始める。中枢部にいたアドルに逃げ場はない。だが、ゼーメの神鏡から光の翼が生えて、空全体をおおう。光に包まれたアドルは、無事に月の渚へと流れついた。

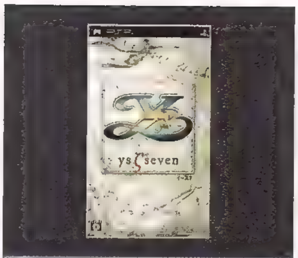


アドルはレダの集落でひとときの平和を満喫すると、次の冒険へと旅立つ。人知れず世界を救った赤毛の青年に、人々は別れを惜しみながら船出を見送る。アドルはそれに手を振って返すのだった。

TOPICS

ボスラッシュなどが追加されたリニューアル版

本作の発売からしばらくして、難易度などが調整されたリニューアル版が発売された。その際、大小さまざまな追加や変更が行われたが、そのなかでも大きな追加要素が「ボスラッシュ」。これは、ボス敵との連戦を戦い抜いてクリアタイムを競うモードで、ハード以上の難易度でクリアすると、部屋の中に渦が出現。この渦に入ると、なんと水着姿のオルハと月の渚で会話できるというご褒美が用意されている。



イース7

- 発売日：2009年9月17日
- 機種：PSP
- メディア：UMD
- ジャンル：A・RPG
- 価格：¥6,090(5%税込)

【備考】
- PSN(PS3/PSP)でPSP版がダウンロード販売中

【関連ページ】
- イラストギャラリー➡P.089
- 広告ギャラリー➡P.221、225
- キャラクター辞典➡P.440

アルタゴの五大竜の謎が解き明かされる大長編

アフロカ大陸にあるアルタゴ公国を舞台に、五大竜にまつわる伝承とアルタゴの各地で起こる異変の謎が語られる。『Ⅵ』から『オリジン』まで続いてきたシステムが一新され、3人でパーティを組む形へと進化した。ちなみに「アルタゴの五大竜」という言葉が初めて使われたのは、『Ⅰ』のプロローグノベル。それ以来、実に約22年の月日を経てゲーム化されたことも、ファンの間で話題を呼んだ。



キャラクターの個性が光るパーティバトルを導入

⬅シリーズ初となる、3人1組で戦うパーティバトル。敵との相性に応じてキャラクターを切り替えることで、効率よく冒険を進められる。キャラクターはワンボタンで切り替え可能。

SYSTEM PICKUP

■フラッシュガード
敵の攻撃に合わせて発動することで、どんな攻撃もノーダメージで防げる。ただし、失敗すると大ダメージを受ける。これをマスターすることが上級者への道。

■スキル
SPを消費して使用する、武器ごとに備わる特殊技。使うたびに熟練度が溜まり、規定値に達するとスキルのレベルが上がって強力になる。スキルを習得すると、装備を外したあとも使用できる。

PROLOGUE

カナン諸島の冒険で知り合った海賊ラドックの口利きで、商船に乗せてもらったアドルとドギ。2人は多数の遺跡が眠るアフロカ大陸の都市国家であるアルタゴ公国を目指す。だが、この国には高い機動力を誇るアルタゴの精鋭の竜騎士でさえ脅威に感じる、超大型の魔物が各地を徘徊しているとも噂されている。2人の行き先には何が待ち受けるのか……。物語は、アルタゴ最大の交易都市であるアルタゴ市へアドル達が到着したところから始まる。



⬅多くの伝説が残るアルタゴでの冒険の予感に、アドルは眼を輝かせる。

GAME PLAYBACK 01公王カイマールとの対面〜12マヤのイスカ熱が発症

01 公王カイマールとの対面



アルタゴ市に着いたアドル達は、花売りのティアとマヤの姉妹と千竜長のラウドが起こす騒動に巻き込まれ、牢に入れられる。しかし、なぜかアルタゴ公国の公王の図らいで釈放された。千竜長のサイアスの導きで公王カイマールと面会すると、彼はラドックの友で、アドルとドギのことも聞いているという。

02 謎の力の解放



異変が多発しているため市外での行動が禁じられていたが、公王は始まりの祠の調査の名目で、2人に活動許可を与える。始まりの祠では、最深部の石碑の前で何者かのお告げと謎の力を得る。そこへ亀のような巨獣のヴェルクレアが襲来。危機に陥るが、謎の力を解放したアドルによって撃退できた。

03 アルタゴに眠る竜



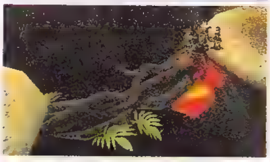
力の解放の影響で倒れたアドルは、ティアの介抱で回復する。その後、公王に祠での出来事を報告したアドル達は、アルタゴに眠る竜の存在を知る。公王は、竜を祀った祭壇がシャヌアの里にあると語り、アドルに里長への紹介状をわたす。それを手に、里があるというアルタゴ南東の森林地帯へと向かう。

04 シャヌアの里の悪戯小僧



森の中で里の少年に紹介状を取られるが、巨大イノシシのエスガリオンに襲われているのを助けると返してくれる。少年はエルクという名前で、里長の孫らしい。里に着いた2人は、ファティマ長老に祭壇があるシャヌアの大樹の探索許可を得る。外に出ると、エルクが案内すると探索に同行する。

05 シャヌアの大樹の探索



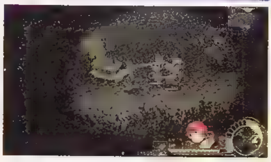
原始の樹液で伸ばした根を通り、金剛石の靴でトゲを砕く。こうして到着したシャヌアの大樹の奥で、蟲の巨獣ゼーランフィスを倒して、祭壇で竜の声を聞いたのち村へ帰還。村では、ファティマからセグラムの里の祭壇の話を聞き、かつての里長である将軍ドライゼンに詳細を聞くといいとすすめられる。

06 セグラムの民の聖地



アルタゴ市に戻る途中、魔物に襲われるティアを助けて町まで送り届ける。その後、竜騎士団の詰所でドライゼン将軍と会い、祭壇の場所は砂漠の先にある炎の神殿だと聞く。神殿はセグラムの民の聖地で、祭壇への立ち入りには今の里長の許可が必要らしく、将軍は里長に宛てた書状をしたためてくれる。

07 暗く狭い洞窟間道へ



町の入口で、アイシャと名乗る高慢な娘に旅への同行を迫られ、拒否する間もなく連れ立つことになる。セグラムの里までは距離があり、まずはアルタゴ市の南西にある洞窟間道を抜ける必要がある。薄暗い洞窟内では、獣人ギルダロスが出現。これを倒して洞窟を抜けると、そこには砂漠が広がっていた。

08 イスカ熱に侵されたたクルシェ



セグラムの里は、砂漠の真ん中にあった。里長の家では里長の妹のクルシェが出迎えてくれるが、突然の発作で倒れてしまう。彼女の病気はイスカ熱という不治の病らしい。身内に同じ病にかかっている者がいるというアイシャの適切な処置で、クルシェは事なきを得た。そこへ大柄な男がやってくる。

09 セグラムの里長ムスタファ



男はセグラムの里長で、クルシェの兄のムスタファだった。ドライゼン将軍は彼の父だが、2人は折り合いが悪いらしく、将軍の書状を見せても遺跡探索を許してくれない。しかしクルシェの説得があり、自分の監視のもとでなら探索を許可すると妥協してくれた。アドル達はさっそく炎の神殿へと向かう。

10 炎の神殿の探索



神殿にはマグマがあふれ返っている。氷霧の結晶を使ってマグマを渡り、行く手を阻む鉄柵をスイッチで下げながら先へ進む。鳥獣ストームブラムや、炎の神殿の守護者レヴァードガレムといった魔物を退けて、炎の神殿の祭壇に到着する。祭壇では、やはり竜のお告げが聞こえてきて、力を授けられる。

11 炎の印の力



授かった力は、一瞬で別の場所に転移できる「空間転位」だった。セグラムの里に戻り、竜の力のことを説明すると、ムスタファはアルタゴの五氏族と各氏族が護る祭壇について説明。そして、アドルがまだ訪れていないカイロスの里の話を伝えた。アドルはムスタファと別れ、カイロスの里へ向かう。

12 マヤのイスカ熱が発症



カイロスの里への道が崖崩れで通れないため、いったんアルタゴ市へ帰還。王宮に侵入者が出たらしく、市内や街道に厳戒体制が敷かれていた。ティアとマヤのもとを訪ねると、マヤが突然倒れる。マヤはイスカ熱を患い、一刻も早く薬が必要な状態だった。薬の材料となる緋晶石は希少品らしい。

※：掲載しているパッケージはPSP版。掲載している画面写真はPSP版。

GAME PLAYBACK 13緋晶石を求めて～32焔竜の加護を得るクルシェ

13 緋晶石を求めて



ザンジバル商会が売る緋晶石は暴利な値段なため、手が出ない。旧市街のダレイオン老人から地下水道で入手できる可能性があると聞くと、ティアが先走って1人で行ってしまう。地下への入口で追いついたアドル達は、一緒に地下水道に向かう。奥で巨大な蟹ヴァリサルティを撃退して、緋晶石を入手する。

14 マヤを見舞うサイアス



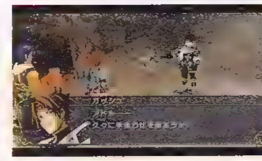
緋晶石を入手したティアは、ダレイオンのもとへ特効薬の調合に向かう。アドル達は、マヤの容体を見にティアの家へ行く。家では千竜長のサイアスがマヤを見ていた。サイアスは、自分の出身地が旧市街であり、ティアやマヤとは幼なじみだという。また、ティアとマヤに血のつながりがないことも語った。

15 アイシャの正体



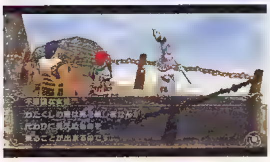
特効薬の調合が終わったティアが家に戻ってくる。アドル達は、マヤの容体が安定するのを確認して、サイアスとともに家を出る。サイアスは、アイシャがなぜアドル達とともにいるのかを聞いてくる。実は、アイシャはアルタゴ公国の皇女で、突然王宮からいなくなったので捜索隊が出されているという。

16 傭兵ガッシュとの再会



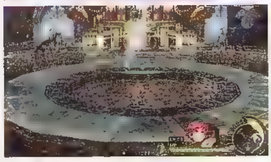
アイシャは、もう少し秘密にしてほしいとサイアスを説得する。サイアスがそれに応じると、アドル達はカイロスの里へ出発した。道中、カナン諸島で知り合った傭兵のガッシュに再会し、アドルは一騎打ちを挑まれる。だが決着はつかず、ガッシュは去っていく。冒険に戻ったアドル達は、里へと向かう。

17 遠見の力を持つ盲目の巫女



カイロスの里では、赤毛の青年の来訪を住民が知っており、里長が待っていると伝えてくる。里長のマイシェラに面会すると、目が見えないかわりに風の流れを読んで遠くの物事を知る能力があると知り、住民達の対応に合点がいく。そしてマイシェラがアドル達に同行。風の神殿へ向かうことになる。

18 風の神殿の謎



緑風のマントで宙に浮かびながら、祭壇を目指す。神殿の内部には、巨大なパイプオルガンがあった。ここに鳴石の風管をセットして、機械で風を送り込むと、祭壇へつながる風の道が出現する仕掛けがある。これを解いて進んだ先で巨鳥のカヴァケロスを撃退すると、奥の祭壇で竜の力を得ることができる。

19 アルタゴの調和と崩壊



カイロスの里に戻ると、マイシェラは竜のお告げから推測したアルタゴの異変について語る。200年前に起こった月の民の消失と海の民の信仰破棄。これによりアルタゴの調和が崩れ、現在になって異変という形で現れたのではないかという。そこまで語ると、最後の竜のお告げを聞くべきだとすすめてくる。

20 海の民エドナゆかりの遺跡島



マイシェラは、海の民エドナの里長が公王だと語り、アドル達と別れる。一行はカイマール公王のもとへ向かう。公王はイスカ熱の影響で床にふせっていたが、面会に応じる。そして遺跡島に祭壇があると語り、船の手配をしてくれる。一行は、遺跡島で役立つという公王の指輪を預かり、島へと出発した。

21 ガッシュの同行



遺跡島に上陸したアドルは、空間転位の力が使えないことに気づく。そこへ、カイロスへの道中に出会ったガッシュが声をかけてくる。彼は、竜に認められし戦士のことや、公王が海の民エドナの里長であることを知っていた。そして遺跡島にはアドルの助っ人に来たと言い、冒険に同行する。

22 捨て去られた海竜信仰



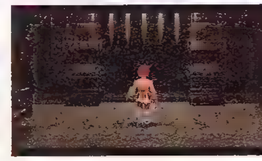
遺跡島と海竜信仰との決別を表すかのように、海神の護符が置かれている。遺跡島は島の半分以上が水に沈んでいるので、水中で長時間行動できる海神の護符と、水量調整ができる水妖の像を用いて進んでいくことに。最深部でタコのような化物のアバリエルを倒すと、祭壇から竜のお告げと力を授かる。

23 カイマール公王の殺害容疑



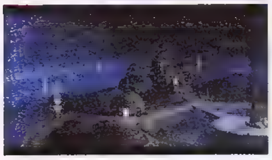
船まで戻ろうとするアドル達。遺跡の入口付近で複数の巨大な魔物に襲われるが、砲弾が撃ち込まれて魔物達は一掃される。それは竜騎士団の戦艦で、ドライゼン、サイアス、ラウド、シグルーンが出てくる。彼らはアドルに公王の殺害容疑がかかったとして、一行を逮捕。そして、アドルの処刑が決まる。

24 運命を覆すための戦い



処刑方法は、闘技場にて巨大な獣イグゼストルーガーと一騎打ちすること。アドルには貧弱な剣と盾が与えられた。アドルは必死にあらがい、ついに敵を撃破する。倒せば処刑は免除との話だったが、竜騎士団はアドルを無理やり殺そうとする。そこへ、三妖精の暗躍で牢を脱出したドギとガッシュが現れる。

25 3人の逃亡劇



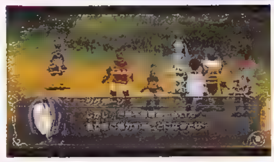
3人は闘技場から脱出すると、ティアの導きで旧市街の秘密通路へ逃げ込み、アルタゴ市からの脱出に成功する。厳戒体制が敷かれるなか、ガッシュの案内でアルタゴ平原の高台を目指す。高台の中央にあるサークルに立つと地面に呪印が現れ、同時に景色が歪む。次の瞬間にはイスカの隠れ里に立っていた。

26 各地の里長達の協力



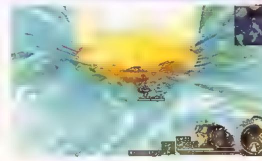
1人の男が出迎えに現れる。それはガッシュの符術の師で、イスカの里長代理であるシャリアーズだった。彼は竜の戦士と滅びの風について語り、五大竜の霊場へ行ってほしいと伝えた。シャリアーズはエルク、ムスタファ、マイシェラを事前に呼び寄せており、いつでも霊場に出発できる準備が整っていた。

27 シグルーンの目的



まずは地竜に会うため、シャヌアの大樹へ。途中で竜騎士団の百竜長のシグルーンが、弓を構えて脅してくる。公王を殺害したのが自分ではないこと、アルタゴの破滅を回避するために五大竜の霊場を回ることを話す。するとシグルーンは弓を下ろし、アイシャの命令で助っ人に来たと言って冒険に同行する。

28 地の霊場の巨大花



祭壇でエルクが一族に伝わる言葉を唱えると、地の霊場へと導かれる。霊場の中心部には巨大な花のつぼみがあり、花を開かせれば霊場の奥へと進むことが可能。樹液の力を吸い取る植物を倒して、原始の樹液で成長を促進させていくと花が開いた。最深部まで進むと、地竜がアドル達のことを待っていた。

29 五大竜の神力を封じた秘石



地竜ラダ＝マンジュは滅びの風について聞かれても答えず、突然襲ってくる。敵は炎のブレスやイバラのツタなどで攻撃してきて、弱点の頭を攻撃されて弱ると、アドル達を執拗に追って突進してくる強敵だ。この戦いに勝つと、地竜は力の源たる地の秘石をわたし、地の民の末裔のエルクに加護を与える。

30 クルシェの危機



セグラムの里を訪ねると、クルシェの病が急激に悪化しており、イスカ熱の特効薬も効かない状態だった。クルシェは焔竜の言葉が聞こえるといい、ムスタファに霊場に通じる呪文を託すと、気を失うかのように眠ってしまう。アドル達は、クルシェの安否を気遣いながらも炎の霊場を目指すことにする。

31 炎の霊場のマグマの巨人



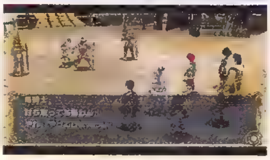
炎の霊場にはマグマがあふれ、トゲの生えた地面があちこちにあるが、氷霧の結晶と金剛石の靴を駆使して進んでいく。霊場の手前では、マグマが人の形をなした巨人が出現。これを振り切って霊場の奥へ進むと、焔竜アング＝パールが出現。地竜と同様、アドルの言葉には耳を貸さず、激しい戦闘となる。

32 焔竜の加護を得るクルシェ



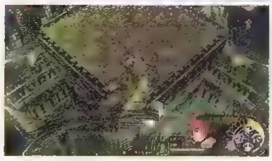
アング＝パールを倒すと炎の秘石を得る。里に戻るとクルシェの命が尽きようとしていたが、アドルは炎の秘石を彼女に与える。しばらくすると、クルシェは焔竜の加護によって回復した。秘石から離れると加護は失われるらしく、クルシェは戦装束をまとい、ムスタファのかわりに冒険に同行することに。

33 竜騎士の追跡網



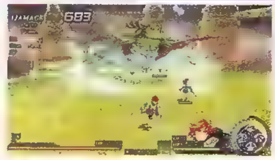
カイロスの里を訪ねると、アドルを追ってきた竜騎士達が里で狼藉を働いている。あっさりと倒したが、その際にアドル達の姿を見られてしまった。ガッシュは竜騎士達を監禁することを提案するが、マイシェラは記憶を操作する秘術を使い、竜騎士達の記憶を操作して、彼らを公国へ帰らせる。

34 嵐吹き荒れる風の霊場



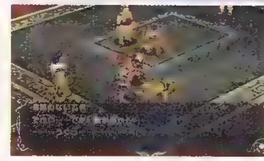
マイシェラの秘術で事なきを得たのち、風の霊場へ。風の霊場には、別の場所へ転移する渦や、風が吹き荒れる通路が存在するので、緑風のマントの着脱を行いながら奥へ進む。リフトのような役割を持つ巨鳥の像の上では、大型獣リオファルガを撃破する。こうしてアドル達は、風の霊場へとたどり着く。

35 風竜ム=アンティとの戦い



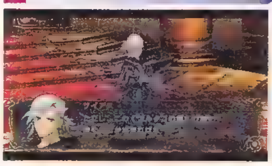
風の霊場では、風竜ム=アンティが襲来。やはり、ほかの竜と同様に話を聞いてはくれない。コウモリのような外見のム=アンティは、アドル達を体内に取り込んだり、竜巻を発生させたりして攻撃してくる。倒すと風竜の力の源たる風の秘石が手に入り、風の民の末裔のマイシェラに加護が与えられる。

36 イスカ熱の蔓延



イスカの隠れ里に戻ると、各地の偵察にあたっていた三妖精から、アルタゴ市に禍々しい霧が立ち込めていると報告を受ける。行ってみると、町にはイスカ熱患者が多数出ており、魔物が大量発生しているという壮絶な状況になっていた。それを見たアドル達は、手分けして住民の救助にあたることにする。

37 サイアスの暴挙



王宮を訪れると、宰相のオルバスと竜騎士達が死に、シグルーンとドライゼンが重傷を負っている。凶行を犯したのは、千竜長のサイアスだった。アドル達は暴挙に走る彼を止めようと戦いを挑むが、凄まじい力の前にまったく歯が立たず、膝をつくこととなる。そこへ、白い法衣をまとった者が出現する。

38 アイシャの決意



法衣を脱いで立っていたのはティアだった。彼女は、月の民イスカの里長のティアルナと名乗ると、サイアスとともに転移してしまう。困惑するアドル達だが、残りの秘石探しを続けることに。そして、アイシャは各地の里長に公国の管理をまかせ、海の民の末裔として、冒険に同行する決意をするのだった。

39 海竜オ=ベイロン



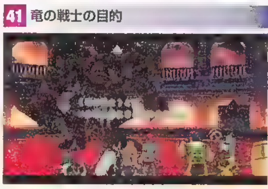
一行は遺跡島にある海の霊場へ。滑る氷の床は、鋼鉄の爪を付けて進む。入り組んだ内部を進んでたどり着いた最深部では、海竜オ=ベイロンが待っていた。海竜は、滅びの風が起こるのは必然であり、止める術はないという。困惑する一同をよそに海竜が襲いかかってくる。これを倒して、海の秘石を入手する。

40 真実を知るために



アルタゴ市に戻ると、三妖精からイスカの隠れ里の石碑が光っていると報告を受ける。石碑は月の霊場への入口で、ティアの家に置かれている髪飾りを掲げることで、内部に入ることができる。内部には月竜ゼ=カリオスの姿があり、秘石を手に入れれば真実を語ると言う。こうして月竜との戦いが始まる。

41 竜の戦士の目的



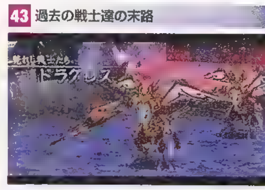
月の力を取り込み、凶悪な姿で襲いかかるゼ=カリオス。月竜に勝利したアドル達は、アルタゴの大地の理と、終焉の巫女の目的を知る。竜の戦士とは、地上の代表者として滅びにあらがう者のことだが、過去一度も滅びを止められた者はいないということも。月の秘石を託されたアドルは霊場をあとにする。

42 人類の終わりと始まりの地



アドルは、竜の戦士として最後まで滅びに立ち向かうことを決意して、仲間達はそれに賛同する。その直後に地震が起きて、イスカの隠れ里の近くに、アルタゴの生命が還る場所である魂の井戸が口を開ける。ティアとサイアスはここで待っている。そう確信したアドル達は、魂の井戸へと足を踏み入れる。

43 過去の戦士達の末路



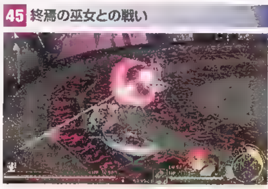
滅びの風が吹き荒れるなかを進んで内部に侵入したアドル達は、さまざまな仕掛けを解きながら奥を目指す。開けた場所に出ると、ドラグレスという2体の人型の魔物に道を阻まれる。彼らはかつての竜の戦士が、魂の井戸に取り込まれて変質した姿だった。勝利したアドルは、さらに奥へと進んでいく。

44 巫女の守護騎士サイアスの最期



最下層の扉の前では、サイアスが終焉の巫女を支える騎士としてアドル達に剣を向ける。激戦の末、勝利を手にしたのはアドル達だった。サイアスは、滅びを促進させるために多くの血を流したことを詫びると、魂の井戸へと消えていった。それを見届けたアドル達は、奥で待つティアのもとへと向かう。

45 終焉の巫女との戦い



ティアは、マヤがイスカ熱に苦しむ姿を見て、イスカの長の使命を全うする道を選んだ。彼女は、哀しみを帯びた瞳でアドル達と対峙する。アドルは、ティアを使命から解放することを誓って剣を取った。戦いに勝つと、ティアの背後に膨大なエネルギーが集まり、太古の理ルル=エンデが姿を現す。

46 太古の理ルル=エンデとの死闘

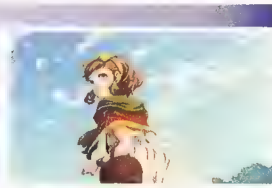


ルル=エンデは世界の秩序そのもの。醜悪にして超大な姿は、アルタゴの歪みの大きさを表していた。3つのコアを持つルル=エンデを前に、アドル達は3組のパーティに分かれて戦う。2つのコアの撃破に成功し、最後はアドルとルル=エンデの一騎打ちに。死闘の果てに勝利をつかんだのはアドルだった。

ENDING



理が消えたことで魂の井戸が崩壊していく。アドル達は償いのために残ろうとするティアを説得して、ともに地上に脱出。同時に魂の井戸は閉じて、滅びの風がやんだ。そこへ五大竜が現れて、人間に世界の行く末を託して消えていく。古い秩序に属する者は消える。それはティアにも言えることだった。



消えかかるティアの前にマヤが姿を現す。マヤは声を出して叫び、別れを惜しむ。そんなマヤにティアは謝罪と感謝を述べ、光の粒となり消えた。その後、アドルは次の冒険に旅立つ。そして、アイシャとマヤは花を育て始めた。アドルが次に訪れたとき、ティアの好きな花をいっぱいにして迎えるために。

TOPICS

超強敵も待ち受ける20種類のクエスト

本作にはメインストーリーのほかに、20種類のクエストが用意されている。アイテムを届けるようなお使い系のほか、強力な巨獣を討伐するクエストもあり、クエストをクリアすると、ご褒美としてアイテムなどを入手できる。



⬆大地竜ミリウルドゥの討伐。攻撃は単調だが、弱点の尻尾を的確に狙うのは困難。倒すとガッシュのEXTRAスキルが強化される。

TOPICS

キャラクターの魅力を掘り下げるミニイベント

ミニイベントは約50種類もあり、ドライゼンを見舞うムスタファや、公宮に行くのを嫌がるアイシャなど、キャラクターのことを深く知ることができるものばかり。発生期間が短い場合が多いので、見逃さないように注意しよう。



⬆帰還命令が出ても、アイシャの捜索を続けるシグルーン。シグルーンの生まじめさと、アイシャへの忠誠心の高さがうかがえる。



イース・オリジン

- 発売日：2006年12月21日
- 機種：Windows98/2000/Me/XP
- メディア：DVD
- ジャンル：A・RPG
- 価格：¥7,980（5%税込）

【関連ページ】
- イラストギャラリー➡P.090
- 広告ギャラリー➡P.225
- キャラクター辞典➡P.440

700年前の女神と魔族との戦いを描く外伝作品

タイトルに「オリジン（根源や起源）」とあるとおり、『Ｉ』の700年前を舞台にイース王国の栄光と衰退の歴史が描かれている。そのため、シリーズで唯一、主人公がアドルではない。システムは『フェルガナの誓い』を洗練したもので、3人の主人公それぞれが特殊なアクションを使えるという、遊びごたえがあるものとなっている。



3人の主人公が紡ぐマルチストーリー

⬅主人公達は、移動速度やアクション、スキル、リーチの長さなどが異なる。ストーリーはパラレルワールドとなっており、各主人公が独自の物語を紡ぐ。ちなみに『Ｉ』へつながる正史は、トール編のものとなる。

SYSTEM PICKUP

■**スキル**
特定のアイテム（蒼月の翼、紫雷の戦槌、紅蓮の大剣）を入手すると使用できる技。使用時にはMPを消費する。対応する宝石を入手すると威力が上がり、溜め撃ちをすることができる。

■**ブースト**
ブーストゲージが一杯のときに任意で発動でき、一定時間能力が強化される。ブースト中にもう一度ブーストキーを押すと、超強力な必殺技のバーストが発動する。

PROLOGUE

2人の女神と六神官が統治するイース王国。女神の至宝たる黒真珠により魔法を授かった人々は、魔力を増幅するクレリアを生み出し、これによって王国は栄華を極めた。しかし、前触れもなく現れた魔物達により、イース王国は滅亡の危機を迎える。サウル＝トバとトール＝ファクトの犠牲のもと、イース王国は天空へと逃れたが、魔物による危機は続いていた。そんな折、突如2人の女神が姿を消す。六神官は女神の探索隊を組織して、地上へと遣わす。だが、魔物の妨害によって、捜索隊は別れ別れとなってしまった……。



⬅主人公は、ロダの樹から女神がダームの塔にいると聞かされる。

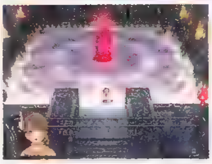
GAME PLAYBACK 【ユニカ編】01 ダームの塔へ到着～15 父の魂との語らい

01 ダームの塔へ到着



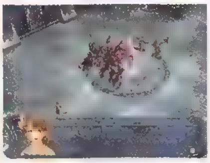
ダームの塔にやって来た見習い騎士のユニカは、魔物に襲われていた神官隊を助ける。神官隊のシオンとエオリアにクリスタルとリラの貝殻をもらったのち、偵察を兼ねて塔内の探索に向かう。

02 魔法陣の罠



蒼月の翼を入手して旋風のスキルを習得したユニカは、スキルを駆使して先へ進む。広間では魔法陣によりどこかへ飛ばされるが、蒼月の刻印を台座にはめると穴が開き、先へ進むことができる。

03 魔物を使役する2人組



穴の先で怪しい2人組に出会う。彼らの目的は女神の捕縛だという。2人はコウモリの魔物ヴァジュリオンを召喚すると、去ってしまう。魔物を倒してあとを追うが、2人の姿はすでになかった。

04 リコ＝ジェンマとの出会い



マスク・オブ・アイズを入手して、隠された扉の中にいる魔道師隊の青年リコ＝ジェンマと出会う。邪悪な力を弱めるというブルーネックレスをもらい、これを付けて魔法陣の罠を破壊する。

05 騎士団の仲間達との再会



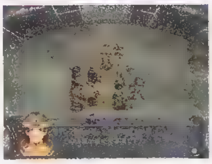
罠を壊したところへ、騎士団のラモナとロイが登場。ユニカは、2人に探索状況を話して先へ進む。獣魔のメダルをはめると開く扉の先で巨大な魔物ベラガンダーを倒して、水獄の領域へと向かう。

06 女戦士エポナとの遭遇



水獄の領域で、ダッシュを習得できる銀のブレスレットを入手。先に進むと女戦士エポナと遭遇する。これを倒して、長時間水中で行動できる水竜の鱗を入手すると、探索隊から連絡が入る。

07 探索隊、集結



拠点に戻ると、騎士団の副長ガレオンと騎士セシリア、魔道師隊のカデナとミュシャがいる。魔道師の1人が合流していないが、メンバーはほぼ集結。今までの状況を整理したのち、探索に戻る。

08 水獄の領域の探索



水竜の鱗で水獄の領域を探索。紫雷の戦槌を入手して、特定の敵の撃破や壁の破壊が可能な金剛スキルを習得。先に進んでムカデのような魔物ニグディルガーを倒して、砂火の領域に到達する。

09 鉤爪の男との出会い



魔物に襲われるミュシャを救出して、女神の情報と紅月の刻印をもらう。そこへ鉤爪を付けた男が登場。2人は雰囲気から敵だと悟る。だが男は、ユニカ達は殺すに値しないと言い、立ち去っていく。

10 女神フィーナとの再会



先に進むと、広間でフィーナと出会う。そこにエポナと、彼女の仲間の女魔道師ザバと屈強な男が現れる。その男はキシュガルと名乗り、自分がユニカの父のサウル＝トバを討ち取ったという。

11 父の仇、キシュガル



激昂したユニカはキシュガルに挑むも、歯が立たない。トドメを刺されそうになるが、フィーナが投降を申し出たことで命拾いする。フィーナは銀のハーモニカをユニカに託して、敵に投降する。

12 持ち出された黒真珠



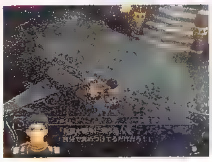
フィーナを連れて転移しようとするザバ達の前に騎士団が現れるが、救助は間に合わなかった。探索隊は、状況整理のため拠点に集合。そこで一同は、女神が黒真珠を持ち出したことを知る。

13 ユニカと2人の女神



一同が探索に戻るなか、ユニカは自分には騎士の資格がないと言って拠点に残る。1人残ったユニカは、女神達との出会いと、彼女達を守るために騎士になると誓ったときのことを振り返っていた。

14 ロイの励まし



落ち込むユニカの前に、幼なじみで新米騎士のロイが現れる。ロイは、ユニカの父が使っていた大剣が見つかったと、ユニカを叱咤激励する。元気づけられたユニカは、その大剣を取りに向かう。

15 父の魂との語らい



ユニカは紅蓮の大剣の前で、父サウルの魂と語り合う。サウルは「自分の弱さと向き合え」と伝えると、ユニカに紅蓮の大剣を託して消えた。ユニカは父の言葉を胸に、先へ進むことにする。

※：掲載しているパッケージはWindows98/2000/Me/XP版。掲載している画面写真はWindows98/2000/Me/XP版。

GAME PLAYBACK 【ユニカ編】16 悪魔の回廊～ENDING

16 悪魔の回廊



悪魔の回廊に到達したが、不協和音に苦しめられて進めない。リラの貝殻で情報を集めた結果、美しい調べで音を打ち消せると知る。銀のハーモニカで女神の歌を吹くが、曲が思い出せずに失敗する。

17 女神の歌で音を打ち消す



仕方なく、進めるだけ進んでみることに。途中の小部屋では聖獣ルーに会うことができ、女神の歌を教えてもらえる。再度ハーモニカを吹くと音を打ち消すことに成功して、先に進めるようになった。

18 ゲラルディとの戦い



宝箱の仕掛けを解いて怪魔のメダルを入手。メダルを使って先に進むと、人型の魔物ゲラルディと遭遇。腕を切り落として弱点の頭を攻撃し、魔物を撃破する。そして、黙砂の領域へと進む。

19 銀の鈴で不死の魔物に対抗



2段ジャンプを習得できる金のブレスレットを入手。これを駆使して先へ進むと、黒真珠を持つレアに会う。そこへ魔物が出現。倒しても復活する不死の魔物だが、レアが銀の鈴で黄泉へと還す。

20 捜索隊との協力を拒む女神



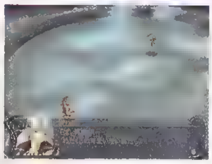
レアに銀のハーモニカをわたして、塔に来た目的を訪ねるが、今は語れないと返される。捜索隊と協力すべきだという言葉にも首を横に振ると、レアはユニカに銀の鈴をわたして、姿を消した。

21 ラドの塔の瘴気



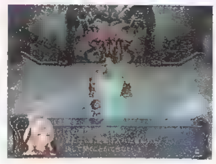
ラドの塔の前で魔道師隊と会う。初対面の魔道師がおり、ユーゴと紹介される。魔道師隊は塔に渦巻く瘴気を警戒しているという。ユニカは、自分が様子を見てくると言い、1人で塔に入っていく。

22 ラドの塔を放棄するザバ



塔に入るとザバが出現。彼女は魔法が使えないユニカをせせら笑うと、醜悪な魔物のジェノクレスを召喚する。これを倒すと謎の声が響き、なぜかザバにラドの塔を放棄するように伝える。

23 呪いの力を帯びた鬼面の扉



魔道師隊によると、塔の奥の巨大な扉は、魔の者以外は開けられないという。ユニカは仲間達の情報をもとに、エビルリングとブルーネックレスを一緒に装備して瘴気をまとい、その扉を開ける。

24 魔物の発生原因



扉の先には敵の結界に捕まったフィーナがおり、騎士団と魔道師隊が合流する。彼女は魔物の発生原因が黒真珠とクレリアであることを語り、レアと協力して黒真珠を封印してほしいと語る。

25 正騎士ユニカの誕生



目的が定まり、活気づく一同。魔道師隊はフィーナの結界の解除、騎士団はレアと協力して黒真珠を封印することになる。またユニカはこれまでの行動を称えられ、正騎士として認められる。

26 石になる騎士団員達



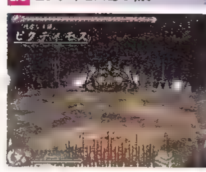
花のような魔物のコンスクラードを撃破し、瘴血の領域へ。奥に進むと、敵のリーダーである魔道師ダレスが待ち受ける。そこへ騎士団が総攻撃をかけるが、ユニカ以外は石化の呪いを受ける。

27 石化の解除



石化の解呪には、夢見の影像と巨大な魔力媒体が必要となる。ディーノから夢見の影像、ユーゴから黒い真珠を入手して、フィーナに合成してもらう。これにより、騎士団の石化が解けた。

28 ピクティモスとの戦い



騎士団と別れたユニカは、斬魔のメダルで開く扉の先でカマキリのような魔物ピクティモスを倒して、魔核の領域へ向かう。領域の入口では、騎士団の副長ガレオンから上層への突破を頼まれる。

29 地上に引きずられるイース王国



広間で突然の地震に襲われる。そこへ現れたエポナから、イース王国を地上に下ろす儀式が始まったこと、レアと黒真珠が敵の手にわたったことを聞かされる。エポナを倒したユニカは、先を急ぐ。

30 ザバの結界の解除



ロッドを使って鏡でワープしながら進むと、ザバの結界に捕まってしまう。そこに現れたロイが命がけで結界を解除してくれたが、ザバの強烈な一撃を受けてロイの体が吹き飛んでしまった。

31 ロイの死



ユニカはザバを倒すが、ロイの傷は致命傷だった。正騎士になったお祝いだと精霊の首飾りをわたし、先に進めという言葉を残すと、ロイはこと切れる。ユニカはその言葉を胸に上階へ向かう。

32 力を追い求める者



先に進むと、キシュガルが登場。強さのみを求めて魔の力へと行きついた彼に対して、ユニカは心の強さで立ち向かい、勝利する。キシュガルは、よい死に場所を得たと言い残して消滅する。

33 ダレスの結界



ついに最上階に到着したユニカ。だがダレスは、レアから白き力を吸収して黒真珠の力を行使しており、その強力な一撃がユニカを襲う。そこに仲間達が到着して、ユニカを結界で守ってくれる。

34 仲間達の力

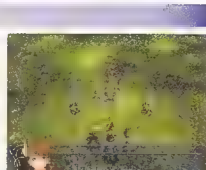


女神達は仲間の力をユニカに集める。ユニカはその力でダレスの結界を撃破。ダレスは魔の根源の力を行使して、魔人と化して襲いかかる。魔人ダレスとの死闘の末、勝利したのはユニカだった。

ENDING



2人の女神は、魔の根源を黒真珠に封印する。そして、黒真珠とともに眠りにつくこととなった。ユニカに「ずっと友達でいてください」と言い、黒真珠を抱きながらフィーナとレアは石となった。



ユニカ、ユーゴ、ミュシャ、リコの4人は、女神とともに地上に残ることを決意して、捜索隊の一同に別れを告げる。その後、彼らは地上の復興に尽力し、のちのエステリアを築くこととなる。

TOPICS

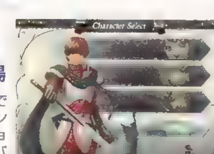
拡張パッチで楽しめるアリーナモード

本作の発売後に配布された拡張パッチでは、さまざまな要素が追加された(VistaやWindows7対応版には、最初から搭載)。最も大きな追加要素はアリーナモードで、押し寄せるザコ敵をとにかく倒しまくるモードとなる。このモードでポイントを稼ぐと、アドルの使用や隠しボスとの対戦、隠しコスチュームなど、さらに多くの隠し要素を解放することが可能だ。



君は生き残れるか!? 脅威のザコラッシュ

⬅ザコは弱くて、ボスは強い。そんな常識を打ち破るザコの群れ。低難易度では簡単だが、高難易度のザコはとにかく凶悪で、今までのボス戦とはまた違ったスリルを味わえる。



あの赤毛の剣士もアリーナモードに登場

➡アリーナモードは、アドルでもプレイ可能。「Ⅵ」バージョンと『フェルガナの誓い』バージョンという性能が異なる2つのバージョンが用意されている。

GAME PLAYBACK 【ユーゴ編】01ファクト家の天才魔道師～ENDING

01 ファクト家の天才魔道師



若き天才魔道師であるユーゴは、塔の入口で神官隊を救助したのち、単独で塔の探索を開始することに。魔法陣の罠を蒼月の刻印で乗り越えて、先へ進んでいくと、怪しい男女の2人組と遭遇する。

02 女戦士エポナとの出会い



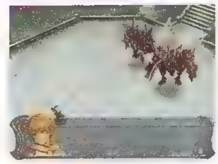
2人組の1人である女戦士のエポナが、ユーゴに戦いを申し出てくる。口やかましい挑発を軽くいなしたあと、戦いに勝利すると、エポナはマスク・オブ・アイズという仮面を落として逃走していった。

03 魔道師隊が塔に集結



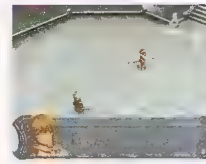
隠し扉の先で幼なじみのリコ＝ジェンマに会い、ブルーネックレスをもらう。それをつけて魔法陣の罠を壊すと、魔道師隊のカテナとミュシャがやって来る。2人に状況を説明して、先へと進む。

04 エポナの受難



ベラガンダーを倒して水獄の領域へ。広間にはエポナがおり、挑発すると2体のヴァジュリオンを呼ぶが、魔物はなぜかエポナを襲う。ユーゴ似の男の情報と引き換えに、1体を引き受けることに。

05 鉤爪の男の情報



エポナから鉤爪の男の情報を得たのち、奥の間で水竜の鱗を入手。その後、騎士団への挨拶をすませてから水中探索へ。広間でニグティルガーを倒したら、そのまま劫火の領域の探索を開始する。

06 ユーゴの兄



魔物に襲われるミュシャを助けたのち、広間でフィーナと遭遇。女神の目的がわからず、憤りを覚えるユーゴ。そこへエポナと鉤爪の男が登場。その男は、ユーゴの兄のトール＝ファクトだった。

07 トール＝ファクト抹殺命令



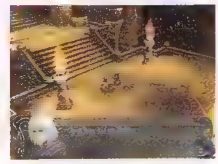
父からトールの抹殺命令を受けていたユーゴは戦いを挑むが、完敗する。捜索隊のメンバーがかけつけたことでトールは攻撃を中断し、ザバやエポナとともにフィーナを連行して転移してしまった。

08 強さへの渇望と焦燥



拠点での状況整理中、情緒不安定なユーゴは、キツイ言葉で仲間の輪を乱す。その後、紅蓮の大剣を見つけたユーゴは、サウルの魂の言葉に耳を貸さず、大剣の力を奪うことで新たな力を得る。

09 トールからの忠告



エポナのヒントをもとにハンマーで外郭の柱を壊し、悪魔の回廊の音を消す。その後、広間でゲラルディを倒して奥の間に進むと、トールと遭遇する。トールは、ユーゴを挑発すると姿を消した。

10 兄への劣等感



熱砂の領域に到着したユーゴは、広間でレアと出会う。ユーゴは女神の隠し事の多さと、兄のトールを賞賛する話題に、思わず激昂する。レアはユーゴに銀の鈴を託すと、その場を去っていった。

11 ジェノクレスの撃退



トールからの情報で、フィーナがラドの塔に捕らわれていることが判明する。情報源に納得がいかないが、とにかく探索に向かうことに。塔内では、ザバの召喚したジェノクレスを撃退する。

12 エポナとの語らい



巨大な門に全魔力をぶつけるが、跳ね返されて気絶する。エポナに介抱されたユーゴは、兄について聞かれ、劣等感を吐き出す。心に余裕ができたのか、ユーゴはエポナに感謝の言葉を述べる。

13 鬼面の扉を突破



仲間達の協力を得て、巨大な門を開くことに成功する。中にいるフィーナから黒真珠とクレリアの危険性について聞き、探索に戻る。熱砂の領域でコンスクラードを倒して、瘴血の領域に進む。

14 石化した騎士団



外郭通路では、ダレスが女神捜索に動き出したと、わざわざエポナが教えに来てくれる。その後、石化した騎士団を発見し、ユニカから救助を求められるが、ユーゴはその願いを冷たく断る。

15 黒い真珠を入手



外郭通路で再会したトールから、黒真珠のレプリカである黒い真珠をわたされる。フィーナのもとへ戻ると、ユニカが夢見の彫像に宿す魔力媒体を探していた。ユーゴは、黒い真珠を彼女にわたす。

16 騎士達との和解



石化した騎士団のもとに行くと、ユニカが石化の解呪を終えたところだった。騎士達の礼を受けて、探索に戻る。その後、斬魔のメダルで開く扉の前で、敵のリーダーであるダレスと遭遇する。

17 魔を受け入れたユーゴ



ダレスは、巧みな話術でユーゴに魔の因子を植え込む。そして、魔の因子を覚醒させるため、ピクティモスと戦うこととなる。突如、すさまじい力を得たユーゴにより、魔物はあっさり倒される。

18 魔の因子の暴走



ユーゴは理性を失い、様子を見に来たカテナとミュシャにまで牙をむく。2人にトドメを刺そうとするとエポナが現れ、元に戻るように説得する。その甲斐あって、ユーゴは正気を取り戻す。

19 ダレスの制裁を受けるエポナ



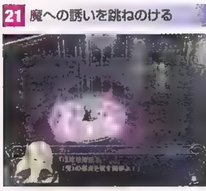
ユーゴを闇に引き込む計画に失敗したダレスは、邪魔をしたエポナを石に変える。ユーゴの腕の中で、彼女の身体は砂のように崩れて消えた。ユーゴは、彼女の命を無駄にしないと誓う。

20 妹の仇討ちのために



魔核の領域で、エポナの兄のキシュガルと遭遇。彼は、ユーゴが妹の死に見合う男か見極めるために戦いを挑んできて、敗北する。妹は最期に笑っていたかと問われ、ユーゴはうなずくのだった。

21 魔への誘いを跳ねのける



鏡の中を進んだ先にある幻光の間では、ザバが立ちふさがる。ユーゴの魔の因子を暴走させようとしつこく誘ってくるが、それを跳ねのけ、ヨグレクスとオムルガンを従えたザバに勝利する。

22 兄を超えて



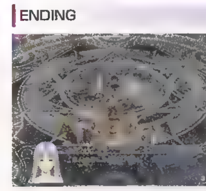
最上階への道をはばむのは、ユーゴの兄のトールだった。彼は弟の成長を喜びつつも、自らの道のため、魔人となり襲いかかってくる。これを撃退したユーゴは、ついに最上階へ到着する。

23 仲間の力を1つに集めて



ダレスは強大な力を持つが、信念を曲げず、魔の因子を解放せずに戦うユーゴ。駆けつけた仲間の力を借りて結界を破壊したユーゴは、魔人と化して襲いかかるダレスに、見事勝利するのだった。

ENDING



ダレスは、ファクトは呪われた血族で、ユーゴも決して逃れることはできないと予言する。女神達はユーゴに、魔の因子に負けなかった自分を信じるように伝えると、黒真珠とともに眠りについた。



天高く昇るイース王国に帰還するには今しかない。だが、ユーゴは地上に残ることを決め、ユニカ、ロイ、ミュシャ、リコもそれに賛同した。彼らの血は、700年後まで受け継がれていくことだろう。

GAME PLAYBACK 【トール編】01女神の探索〜ENDING

01 女神の探索



最上階にて、ダレスから塔に進入した2人の女神の捜索を命じられるトール。ザバからダーククリスタルをもらい、1Fから捜索を開始。魔法陣の罠を蒼月の刻印で回避して、先へと進む。

02 ガレオンとの再会



蒼月の刻印で開いた道の先では、旧友であるガレオンと再会する。トールが騎士団の副長だった過去と決別して闇の者として生きる旨を伝えると、ガレオンは激昂して戦いを挑んでくる。

03 サウルの娘との出会い



トールは魔の因子に覚醒して、魔法陣の罠を破る。そこへユニカがやって来る。彼女に彼女の父の死を伝えるが、殺したのは誰かという問いにあいまいな返事を返すと、戦いを挑まれることに。

04 ユーゴの噂



獣魔のメダルで開く扉の先でベラガンダーを倒すと、エポナが登場。トールに似た人物を見たと言われるが、赤の他人だと答える。その後トールは、仲間との思い出を少しだけ振り返るのだった。

05 父の命令を執行する弟



水獄の領域で、父のカイン＝ファクトからトールの抹殺命令を受けたというユーゴが戦いを挑んでくる。これを倒すと、魔道師隊のカデナとミュシャが現れ、ユーゴとともに転移して逃げ去る。

06 キシュガルの疑い



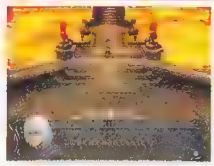
3人が転移したあとにキシュガルが現れ、裏切りの疑いをかけられる。苦しい言い訳でその場を逃れたのち、水竜の鱗を入手して水中探索へ。紫雷の戦槌と蟲魔のメダルを入手して、先へと進む。

07 女神の葛藤



蟲魔のメダルで開く扉の先でニグティルガーを撃退。その後、過去の思い出にひたる。女神達が、自分達の行いが正しいのかどうか葛藤する場面で、トールは自分や周りを頼ればいいと助言する。

08 祭司長シオンの実力



咎火の領域では、フィーナと遭遇。続いて現れたザバと2人でフィーナを連れ去ろうとするが、祭司長シオンが現れて阻止される。シオンを倒してトドメを刺そうとすると、捜索隊が集結する。

09 トールを信じるフィーナ



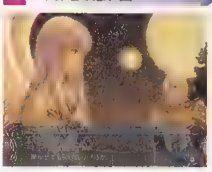
捜索隊との戦いを避け、フィーナを連れてラドの塔へ転移するトール。ダレスは、フィーナを結界の中に拘束して姿を消した。1人残ったトールに、フィーナは銀のハーモニカをわたすのだった。

10 幽世からの言伝



咎火の領域では、サウル＝トバの魂に触れて力と紅蓮の大剣を授かる。その後、悪魔の回廊にたどり着いたトールは、回廊で倒れているユニカを救出。紅蓮の大剣を、彼女のそばにそっと置く。

11 サウルとの思い出



魔人となって、悪魔の回廊を強引に突破。その先でゲラルディを倒すと、ユニカとカデナにお礼を言われる。トールは、サウルと地上に残った日のことを思い出しながら、黙砂の領域へと進む。

12 明かされたトールの目的



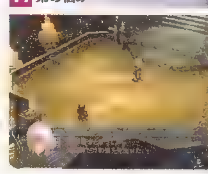
不死の魔物に襲われるが、レアが銀の鈴で昇天させる。レアは、トールの目的が自分を犠牲に魔の根源を破壊することと推測する。逆にトールは女神の目的を聞くが、レアは口を閉ざしてしまう。

13 裏切り者の存在



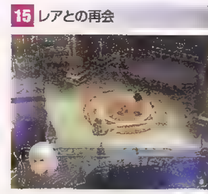
ラドの塔のフィーナに同じ質問をしたところ、女神達が行う封印方法も犠牲を伴うものだと知らされる。さらにフィーナは、イース王国の人間に裏切り者がいるようだと、トールに明かすのだった。

14 弟の悩み



悩みつつも探索に戻るトール。コンスクラードを倒して進むと、ユーゴと再会する。兄の才能を妬むユーゴに、視野を狭めず、ユーゴ＝ファクトとしての強さを見つけることが大事だと説く。

15 レアとの再会



瘴血の領域に進み、外郭通路でエポナから斬魔のメダルをもらう。ピクティモスを倒して進むと、レアと再会する。トールは、レアとともに未来を歩むため、黒真珠の破壊に協力してほしいと告げる。

16 魔の因子を植えられたユーゴ



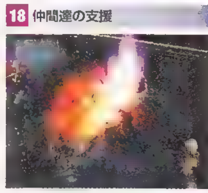
ダレスとザバ、魔の因子を植えられたユーゴが登場。ユーゴの強力な攻撃の前にトールは倒れ、レアは連行される。そこへシオンが現れてトールを回復。トールは、シオンの好意に感謝する。

17 サウル＝トバの遺志を継ぐ者



魔核の領域で、魔人となったキシュガルが襲ってくる。一度倒したものの、魔の因子を暴走させて立ち上がるキシュガル。トールは、そこにかけつけた騎士団に戦いをまかせて、ダレスを追う。

18 仲間達の支援



鏡の間を抜けると、ザバがヨグレクスとオムルガンを従えて襲ってくる。キシュガル同様、倒しても立ち上がるが、ガレオンとカデナが戦いを引き受けてくれる。トールはレアのもとへと急ぐ。

19 ユーゴとの和解



エポナを殺そうとしている洗脳された状態のユーゴに出会う。トールはユーゴを倒し、魔の因子に打ち勝てと叱咤する。ユーゴが魔の因子を抑え込んだのを見届けたあと、トールは最上階へ進む。

20 ダレスの最期



魔の根源の解放により、すさまじい力を放つダレスが待ち構える。トールは、女神の指輪の力で結界を破り、魔人となったダレスとの戦いに臨む。勝利すると、突如天から槍が降り、ダレスを貫く。

21 本性を現したカイン＝ファクト



トールの父にして、心を司る神官カイン＝ファクトが天から舞い降りる。カインはダレスにトドメを刺すと、魔の根源を取り込む。フィーナが示唆したイース王国の裏切り者とは、カインだったのだ。

22 カインのシールドの破壊



カインに攻撃するが、ファクト家の奥義のシールドの魔法に阻まれる。そこへ、仲間達の力を注いだシルバーソードを携えたフィーナが登場。トールは、仲間達の力が宿る剣でシールドを破壊する。

23 魔王ダームの誕生

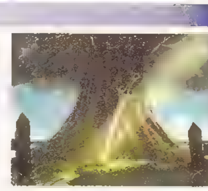


カインは黒真珠と融合して、魔王ダームとなって襲いかかる。神をも超える存在との決戦が幕を開けた。激しい攻撃を潜り抜けて、コアである黒真珠を攻撃。ついにトールは死闘に勝利する。

ENDING



力を使い果たしてトールは倒れる。レアはトールの懐からハーモニカを取ると、フィーナとともに魔の根源の封印に向かう。トールへの謝罪とお礼の言葉を最後に、2人は石となって眠りについた。



魔の根源の封印に伴い、魔の因子が消えたトールは、魔王が復活した際の希望として、ロダの樹の根元にシルバーソードを残してイース王国に帰還。六神官となり、イースの本を後世に残した。



The outline of The Legend Of Heroes Series

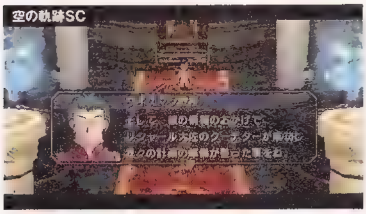
英雄伝説 シリーズの概要

『英雄伝説』シリーズは1989年発売の『ドラゴンスレイヤー 英雄伝説』から始まったRPGシリーズで、約22年を経た2011年まで続いている。ナンバリングとしては『Ⅰ』～『Ⅶ』までの7作品が存在するが、シリーズ内で何度か大きく世界観が一新されているのが特徴となる。ここではまず、『イセルハーサ』『ガガーブトリロジー』『軌跡』という3つに分けられる、『英雄伝説』シリーズの全体像を見てみよう。

シリーズの特徴

ゲームシステムは個々で違うが群像劇としての魅力は全作共通

『ドラゴンスレイヤー』シリーズの一環として発売された『英雄伝説Ⅰ』は、それまでの日本ファルコム作品にはない大きな特徴があった。それは、魅力的なキャラクターやしっかりした世界観に裏づけされた秀逸なストーリー性だ。すでに『イース』や『ソーサリアン』でストーリー性の高さには定評があったが、プレイヤー＝主人公という観点から、主人公の個性は抑えられていた。だが、『英雄伝説Ⅰ』では主人公を含めたキャラクター達の個性を全面に出すことで、彼らが世界に息づく群像劇としての物語を描くことに成功した。これこそ『英雄伝説』シリーズをシリーズ足らしめる特徴となっており、基本的に作品ごとにゲームシステムが異なる『英雄伝説』シリーズが、なぜシリーズとして認識されるのかという問いへの答えともなっている。



↑群像劇としてのシリーズの特色は、数百人規模の登場人物を誇る『軌跡』シリーズで1つの完成形を見せる。

シリーズの関係性

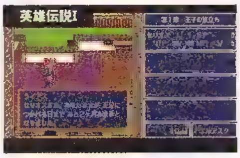
大きく3つに分けられる『英雄伝説』シリーズ

『イース』シリーズが一貫してアドルを主人公とした冒険物語となっているのに対して、『英雄伝説』シリーズは作品によって主人公や世界観が異なる形となる。とはいえ、すべてがバラバラで無関係というわけではなく、下に示したように『Ⅰ』『Ⅱ』、『Ⅲ』～『Ⅴ』、『Ⅵ』『Ⅶ』と、いくつかの作品は共通の世界観やキャラクターを有した作りとなっており、3種類のシリーズとして分類できる。どれも連作となっており、あわせて遊ぶことでさらに物語を楽しめるのが特徴だ。なお、最近の作品のタイトルにはナンバリングがされておらず、過去の作品もタイトルナンバーが省略されるケースがあるが、『ドラゴンスレイヤー』シリーズと同様、オフィシャルな裏設定としてナンバリングが存在する。

●シリーズの区分

Ⅰ・Ⅱ→『イセルハーサ』シリーズ（P.305）

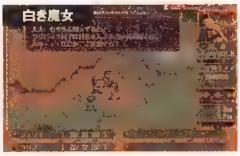
シリーズ名の「イセルハーサ」とはゲームの舞台となる世界の名前で、2作品で親子2代にわたる物語が展開する。『Ⅰ』の主人公のセリオスはファーレーン王国の王子で、奪われた国を奪還して、やがて世界を救う。そして『Ⅱ』の主人公は彼の息子のアトラスとなり、イセルハーサを襲う新たな危機が描かれることに。『Ⅰ』で残された数々の謎が、『Ⅱ』で明らかになる形となっている。



←両作品とも王子が主人公の王道物語が展開。

Ⅲ・Ⅳ・Ⅴ→『ガガーブトリロジー』シリーズ（P.310）

大地の裂け目（ガガーブ）によって、大陸が3つに分断された世界を描く3部作（トリロジー）。『Ⅲ』の『白き魔女』ではティラスイール、『Ⅳ』の『朱紅い雫』ではエル・フィルディン、『Ⅴ』の『海の檻歌』ではヴェルトルーナと、それぞれ異なる大陸での物語が展開する。一見無関係の事象が裏で複雑に関係しあっており、歴史劇や群像劇としての魅力も備えた作品となる。



←『Ⅳ』が最も過去で、『Ⅲ』が最も未来となる。

Ⅵ・Ⅶ→『軌跡』シリーズ（P.326）

今なお続く『英雄伝説』の最新シリーズ。『Ⅵ』は『空の軌跡』シリーズとして3作品、『Ⅶ』は『零の軌跡』シリーズとして2作品が存在。これらを総称して『軌跡』シリーズと呼ぶ。これら5作品は同じ世界を描くもので、登場人物も同じ。作品を重ねるごとに少しずつ歴史が進んでおり、最大の敵である結社「身喰らう蛇」との戦いも激化している。



←壮大なスケールの大長編として物語が進行中。

●主な関連タイトル

タイトル	発売日	ハード・OS	発売元	ダウンロード販売	掲載P
ドラゴンスレイヤー 英雄伝説	1989年12月10日	PC-8801mkⅡSR	日本ファルコム	EGG ※1	P.306
ドラゴンスレイヤー 英雄伝説Ⅱ	1992年3月19日	PC-8801mkⅡSR/88VA	日本ファルコム	EGG ※2	P.308
英雄伝説Ⅲ 白き魔女	1994年3月18日	PC-9801	日本ファルコム	EGG ※3	P.312
英雄伝説Ⅳ 朱紅い雫（旧）	1996年5月24日	PC-9801/9821/Windows95	日本ファルコム	EGG ※4	P.315
英雄伝説Ⅴ 海の檻歌	1999年12月9日	Windows95/98	日本ファルコム	―	P.322
英雄伝説Ⅳ 朱紅い雫（新）	2000年12月7日	Windows95/98/2000/Me	日本ファルコム	―	P.318
英雄伝説Ⅵ 空の軌跡 ※5	2004年6月24日	Windows98/2000/Me/XP	日本ファルコム	PSN ※6	P.328
英雄伝説 空の軌跡SC	2006年3月9日	Windows98/2000/Me/XP	日本ファルコム	―	P.332
英雄伝説 空の軌跡the 3rd	2007年6月28日	Windows98/2000/Me/XP/Vista	日本ファルコム	PSN ※6	P.338
英雄伝説 零の軌跡	2010年9月30日	PSP	日本ファルコム	PSN	P.342
英雄伝説 碧の軌跡	2011年9月29日	PSP	日本ファルコム	PSN	P.346

※1：販売されているのはPC-8801mkⅡSR版、PC-9801版、MSX2版。※2：販売されているのはPC-9801版。※3：販売されているのはリニューアル版。※4：販売されているのはPC-9801版
※5：のちに『英雄伝説 空の軌跡FC』と改題された。※6：販売されているのはPSP版。

当時を振り返る! 英雄伝説シリーズ

時代のニーズに合っていた明るく軽いノリの『英雄伝説』

『ドラゴンスレイヤー』シリーズでありながら、アクション性がまったく存在しないという違和感。当時のファンにとって日本ファルコムはA・RPGの名手であり、『ドラゴンスレイヤー』シリーズはA・RPGの代名詞である存在だった。そんな時代における1989年12月、『ドラゴンスレイヤー 英雄伝説』は、シリーズ初のコマンド選択型RPGとして発売された。日本におけるコマンド選択型RPGは『ドラゴンクエスト』の大人気をもってブームとなっており、1988年2月には『ドラゴンクエストⅢ』が発売されていた。そのため、このジャンルに対するなじみ深さはあったものの、ゲームシステム的な新しさは感じられなかったため、ファンの間ではやや不安の声もあった。だが、その不安な気持ちはゲーム発売後に絶賛の声に変わる。とにかくストーリーとキャラクターが魅力的で人気を集めることになったのだが、そこには1つの工夫があった。それは、主人公にもキャラクター性を持たせること。今では当たり前のことだが、当時のゲームは主人公＝遊び手自身という風潮が強く、主人公がセリフをしゃべること自体が少なかった。また、ユーザー1人1人に世界観を想像させるため、過剰な説明や描写も控えられてるような時代だった。だが『英雄伝説』は、そこにマンガや小説的な技法を持ち込み、主人公自体にもキャラクター性を盛り込むスタイルでのストーリーテリングを行った。そしてそれは、重厚でシリアスなものではなく、コミカルな要素も含めたライトなノリが意識されていた。ちょうど折しも、1989年に「フォーチュン・クエスト」(著：深沢美潮)、1990年に「スレイヤーズ」(著：神坂一)が発売され、のちにライトノベルと呼ばれる作品が出てきた時代。『英雄伝説』の重過ぎない物語は、時代のニーズとも合致していたのではないだろうか。

壮大な歴史を描く『ガガーブトリロジー』

大ヒットした『英雄伝説Ⅰ』は続編が作られ、のちに『イセルハーサ』シリーズと呼ばれる2部作となった。当時のファンは、当然のように『英雄伝説Ⅲ』も『Ⅱ』の続きだと考えていたが、世界観やテイストが一新されて戸惑うことになる。というのも、『イセルハーサ』シリーズが、王子を主人公とした善悪の対立がわかりやすく見える王道の勧善懲悪の流れ(実際は最終ボスのアグニージャが世界のバランスを保つ存在であるなど、単純な善悪の概念ではないが、物語の流れとしては勧善懲悪に近い)だったのに対して、『Ⅲ』にあたる『白き魔女』の主人公であるジュリオとクリスはただの村人である少年少女で、その目的も巡礼の旅。「魔王退治が目的じゃないの？」という気持ちは、多くのユーザーが感じたものだった。実際、『白き魔女』の最終ボスであるイザベルは、魔王や破壊神といった邪悪な存在ではなく、自分の世界を守るために別世界を犠牲にする道を選んだだけの存在となる。つまり、敵側の正義についても描くシナリオであり、これは当時のゲームシナリオにはなかった観点で、多くのユーザーに大きな衝撃を与えた。

だが、さらに大きな衝撃を与えたのは、その続編となる『Ⅳ』にあたる『朱紅い雫』が発売されたときで、これは『白き魔女』と同じ世界の過去を描く作品だった。ここでユーザーは、新たな『英雄伝説』シリーズが大きな歴史を描く壮大なスケールの物語であることに気づき、驚きを覚える。この衝撃は『Ⅴ』にあたる『海の檻歌』のクライマックスで、次々と伏線が回収されていく際にピークを迎えた。古くからの日本ファルコムファンにとって、この『ガガーブトリロジー』シリーズのラストの盛り上がりは伝説級のものであり、最近のファンに対してその衝撃の大きさを例えるならば、『空の軌跡SC』のクライマックスの盛り上がりに匹敵するほどのもの。『空の軌跡』ファンなら、それがどれだけ熱い展開なのか想像がつくはずだ。ともあれ、この『ガガーブトリロジー』シリーズで『英雄伝説』シリーズの人気は完全に定着する。当然のように次なる『Ⅵ』が待望され、その『空の軌跡』も大ヒットして、現在に至っている。

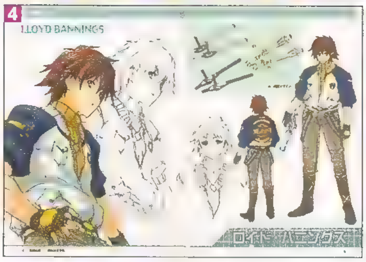
20年以上経っても変わらない『英雄伝説』シリーズの魅力

PSP版『空の軌跡』が大ブレイクしたことにより、若い新たなファン層を呼び込んだ『軌跡』シリーズ。そのルーツである『英雄伝説』シリーズは、20年以上の歴史を持っている。長い時のなかでシリーズは大きく進化してきたが、ゲームとしての面白さやシナリオの熱さなど、『英雄伝説』シリーズならではの根源をなす部分の魅力は変わっていない。『軌跡』シリーズを面白いと感じる人には、ぜひ『イセルハーサ』や『ガガーブトリロジー』シリーズも遊んで、当時の世代が感じた衝撃や感動を味わってほしい。

1


2


3


4


1 とにかくさまざまなPCへと移植された『英雄伝説Ⅰ』。おおまかなデザインは同じだが、タイトルの文字の色やロゴのサイズに違いがある。

2 『ガガーブトリロジー』の完結作である『海の檻歌』は、主人公が音楽巡業を行う一座であることもあり、物語のテーマと音楽が大きくかかわっている。それもあってか名曲が多く、サウンドトラックも好評を博した。ちなみに、序盤の戦闘音楽など、PSP版ではオミットされてしまった名曲もあるので、『英雄伝説』フリークを目指すなら、PC版とPSP版のどちらも遊んで、細かな違いをチェックしてみてほしい。

3 『英雄伝説』シリーズの戦闘システムは、『海の檻歌』で大きく進化して、『空の軌跡』で1つの完成形に到達した。最新作の『碧の軌跡』でもマイナーチェンジはされているが、半リアルタイムのような仕組みで行動順番が重要となる戦闘システムのベースは、『空の軌跡FC』ですでに確立されていた。

4 2009年に発売されたPSP版『イース7』に同梱された小冊子『英雄伝説7 極秘設定画集』より。当時はまだ『零の軌跡』というタイトル名は発表されておらず、対応機種も発表されていなかった。ちなみにロイドのほか、エリィやツァイト、レクターといったキャラクターの設定画が掲載されていた。



The outline of Iseruhasa Series

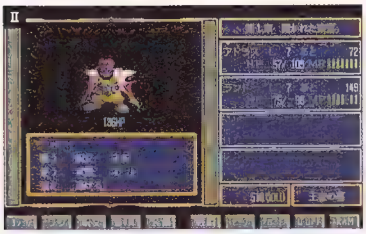
英雄伝説 イセルハーサ シリーズの概要

現在も続く『英雄伝説』シリーズの始まりとなった『イセルハーサ』シリーズは、ファンタジー世界のイセルハーサを舞台とした親子二代にわたる物語。練り込まれたシナリオや多くの個性的なキャラクターの登場など、のちの日本ファルコム作品の方向性を決めるターニングポイントとなった。このシリーズがなぜ人気を集めて、『ドラゴンスレイヤー』シリーズから独立するに至ったか。その特徴や歴史について紹介しよう。

シリーズの特徴

小説のようなシナリオでキャラクターの個性を強調

『英雄伝説Ⅰ』はA・RPGとして展開してきた『ドラゴンスレイヤー』シリーズの6作目でありながら、アクション性がないコマンド選択型の戦闘システムのRPGとして登場した。これは当時、『ザナドゥ』や『ソーサリアン』といった、アクション性の高さとシステムの奥深さで人気を集めていた『ドラゴンスレイヤー』シリーズとしては意外な試みであった。その一方で、この作品ほど、日本ファルコム作品のキャラクターやストーリーの魅力が熱く語られたものは当時なかった。そういった意味では日本ファルコム初となるストーリー重視型の作品で、登場人物の個性を前面に出す群像劇やキャラクターゲームに近い作品だったといえる。



↑とにかくシンプルなシステム。だが、だからこそストーリーを楽しむことに集中できるというメリットがあった。

ライセンスやメディアミックス展開

家庭用ゲーム機に移植されてその認知度を高めていく

1989年に発売された『英雄伝説Ⅰ』は、約2年後（1991年）にPCエンジン スーパーCD-ROM²にボイスつきで移植され、大ヒットとなる。『Ⅱ』も同様だが、当時の日本ファルコム作品はハドソンがPCエンジンにボイスつきで移植することが多く、PCを持っていない人はPCエンジンで日本ファルコムという名前を知ることも少なくなかった。PCエンジン以外にも多くのゲーム機に移植されたが、基本的にオリジナル版のストーリーが大きくアレンジされることはなく、セリフすらほとんどいじられていない。それだけシナリオの完成度が高かったということだろう。一方、ゲームバランスは機種によってかなり違いがあり、また隠し武器や脇役なども、機種ごとに専用のものが用意されることがあった。なお、家庭用ゲーム機への移植はすべてライセンス作品となり、日本ファルコム自身が移植を行ったのはPC向けのみとなる。

メディアミックス展開としては、1992年に『英雄伝説Ⅰ』を原作とするOVA『ドラゴンスレイヤー英雄伝説 王子の旅立ち』が制作された。主人公は原作と同じくセリオスで、ゲーム中の序盤が描かれているが、多くの部分で大胆なアレンジがなされていた。

シリーズの関係性

イセルハーサを舞台とした親子二代の物語

『Ⅰ』と『Ⅱ』は、物語的にも時間軸的にもつながりがある作品で、二部構成の物語といっても過言ではない。『Ⅰ』の主人公はファーレーン王国の王子のセリオスで、陰謀により国王を殺して王位さん奪をもくろむ悪の摂政アクダムと戦い、やがて破壊神を倒してイセルハーサを救うことになる。続編となる『Ⅱ』はその約20年後の物語となり、主人公もセリオスの息子であるアトラスへと変わる。イセルハーサのフィールドマップは前作からほぼ変化がなく、アトラスが各地をめぐると前作でセリオスが出会った人々のその後を見ることができる。また、前作で残された謎や伏線についても、『Ⅱ』で次々と回収されていく。

●シリーズの時間軸や関係性

英雄伝説Ⅰ
摂政アクダムの陰謀で父である国王を殺されたセリオス王子。その真相を知ったセリオスは、奪われた国を取り戻すために戦うことになる。

↓『Ⅰ』の約20年後

英雄伝説Ⅱ
主人公はセリオスの息子のアトラスへと代替わり。イセルハーサを襲った大地震をきっかけに、地底世界の帝国との激しい戦いが幕を開ける。

●主な関連タイトル

タイトル	発売日	ハード・OS	発売元	ダウンロード販売	掲載P
ドラゴンスレイヤー 英雄伝説	1989年12月10日	PC-8801mkⅡSR	日本ファルコム	EGG ※1	P.306
ドラゴンスレイヤー 英雄伝説	1991年12月25日	PCエンジン スーパーCD-ROM²	ハドソン	VC	—
ドラゴンスレイヤー 英雄伝説	1992年2月14日	SFC	エポック社	—	—
ドラゴンスレイヤー 英雄伝説Ⅱ	1992年3月19日	PC-8801mkⅡSR/88VA	日本ファルコム	EGG ※2	P.308
ドラゴンスレイヤー 英雄伝説Ⅱ	1992年12月23日	PCエンジン スーパーCD-ROM²	ハドソン	—	—
ドラゴンスレイヤー 英雄伝説Ⅱ	1993年6月4日	SFC	エポック社	—	—
ドラゴンスレイヤー 英雄伝説	1994年9月16日	メガドライブ	セガ	VC	—
ドラゴンスレイヤー 英雄伝説Ⅱ	1995年1月20日	メガドライブ	セガ	VC	—
英雄伝説 マテリアルコレクション	1996年1月26日	Windowa3.1/95	日本ファルコム	—	—
新英雄伝説	1997年4月25日	Windows95	日本ファルコム	—	—
英雄伝説Ⅰ&Ⅱ	1998年6月25日	PS	GMF	—	—
英雄伝説Ⅰ&Ⅱ	1998年9月23日	セガサターン	GMF	—	—

※1：販売されているのはPC-8801mkⅡSR版、PC-9801版、MSX2版。※2：販売されているのはPC-9801版。



ドラゴンスレイヤー 英雄伝説

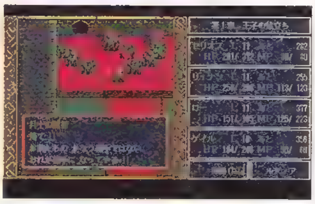
・発売日：1989年12月10日
・機種：PC-8801mkⅡSR
・メディア：フロッピーディスク
・ジャンル：RPG
・価格：¥8,700（税別）

【備考】
・PC（PC-9801、Windowsなど）、SFCといった多くの機種でも発売された
・SFC版はエポック社など、日本ファルコム以外によるライセンス販売も多い
・プロジェクトEGG（PC）でPC-8801mkⅡSR版、PC-9801版などが、バーチャルコンソール（Wii）でPCエンジン スーパーCD-ROM²版、メガドライブ版がダウンロード販売中

【関連ページ】
・イラストギャラリー➡P.092
・広告ギャラリー➡P.226
・キャラクター辞典➡P.472

今なお続くストーリーRPG『英雄伝説』シリーズの1作目

『ドラゴンスレイヤー』シリーズ6作目となる作品。それまでのシリーズの特徴であったアクション性はカットされ、純然たるストーリーRPGとなった。魅力的なストーリーやキャラクターが大きな人気を集め、その「ドラマ性の高さ」は、続編となる『Ⅱ』のほか、『ガガーブトリロジー』や『軌跡』シリーズへと受け継がれている。



父の仇を追うという王道の物語が展開

⬅主人公のセリオスは王子で、父王を殺して国を奪った摂政アクダムと戦うという、ある意味で王道の物語が展開。いい意味でのお約束が多いのは、このシリーズの特徴だ。

SYSTEM PICKUP

■呪文書
魔法に対応する呪文書を読むことで、どのキャラクターでも任意の魔法を習得可能。自由にキャラクターを育成できるメリットに加えて、同時に習得できる魔法の数には上限があるのがポイント。そのため、状況に応じて異なる魔法を習得することが重要となる。

■オートバトル
当時としては珍しく、かなり細かく設定できるオートバトルを導入。経験値稼ぎなどで役立った。

PROLOGUE

イセルハーサと呼ばれる、豊かな自然に恵まれた世界。そのほぼ中央に位置するファーレーン王国は、決して豊かとはいえない小国だったが、心優しきアスエル王の統治のもと、国民は平和に暮らしていた。ところがある晩、予告なしの異変が王都ルディアを襲った。モンスターが大挙して城に攻め込んできたのだ。奇襲のうえ、なぜか城門のかんぬきが外れていたため、アスエル王が殺されてしまう。このとき、世継ぎのセリオス王子はわずか6歳。王の最期をみとったという側近のアクダムは、王から摂政に任ぜられたとして、セリオス王子が16歳の誕生日に王位を継承するまで、自分がファーレーン王国の政務を行うと宣言する。そして王子は、王位継承の時まで、サースアイ島のエルアスタの町で養育されることになった。それから、約10年の歳月が流れた……。

GAME PLAYBACK 01 スライムいじめを楽しむセリオス～18 ラヌーラの第三王子エリオンとは？

01 スライムいじめを楽しむセリオス



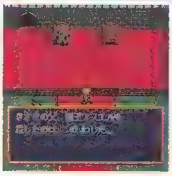
16歳に成長したセリオス王子は、今日も元気にスライムいじめ。お目付け役のライアスに小言を食らう、平和な日々を過ごしていた。

02 王位継承まであと2カ月での悲劇



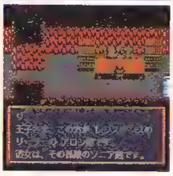
突然エルアスタを襲う大量のモンスター。セリオスはライアスから強力な王家シリーズの装備品をわたされ、単身で脱出する。

03 10年前の真相とアクダムの野望



岬の洞窟を抜けて到着した王都ルディアで、セリオスは摂政のアクダムが国を乗っ取るために父アスエルを殺したことを知る。

04 修道士リュナンとレジスタンス



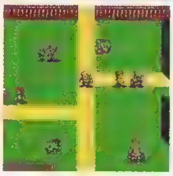
投獄されたセリオスは、修道士のリュナンに助けられる。そしてレジスタンスのアロンとソニアを紹介され、ともに戦うことを決意する。

05 遊び人のローと一緒にベルガの鉱山を奪還



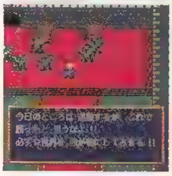
レベルを6まで上げてローを仲間にした一行は、ベルガの鉱山で司令官と対決。サイレスで魔法を封じられて苦戦することになる。

06 レジスタンスとともに王都ルディアの奪還へ



ベルガで大盗賊と同じ名を持つゲイルという男を仲間に加えつつ、一行はレジスタンスとともに王都のルディアへ侵攻する。

07 アクダム逃走！そして新たな旅へ



レジスタンスとセリオス達の活躍で、アクダムを追い詰めたものの、アクダムは用意していた船で国外へ逃げ出してしまった。

08 母から託されるギルモアの涙



母フェリシアを救出したセリオスは、アクダムを追うことに。息子の身を案じるフェリシアは、秘宝ギルモアの涙を授ける。

09 仲間内に広がる不和 犯人はゲイル？



船でウォンリーク公国に渡り、流血の洞窟の主を倒す一行。だが、宿で盗難事件が起こり、ローに疑われたゲイルは仲間を抜ける。

10 グエンの塔のサイレスの呪文書



冒険家のボムから、グエンの塔にサイレスの呪文書があると聞いた一行は、足を運んでみるも、カギがかかっていて入れなかった。

11 アクダムが使う恐怖のオビス4



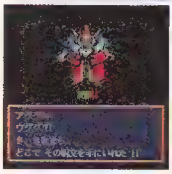
マスクーンの町に向かうと、そこにはアクダムの姿が。高確率で気絶させる魔法のオビス4により、一行は手も足も出ず敗北する。

12 盗まれた塔の合鍵とギルモアの涙



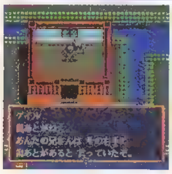
オビス4を封じるサイレスを求めて塔を目指し、合鍵を作ったものの、ローがギルモアの涙と合鍵を盗んで逃げてしまう。

13 ゲイルの助けでアクダムと再戦



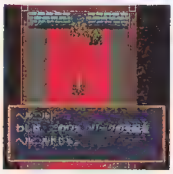
ゲイルの助けでサイレスの呪文を手に入れた一行は、アクダムに再び戦いを挑む。サイレスを使うと、アクダムはあっさり逃亡する。

14 リーゼルに巣食うモンスターの影



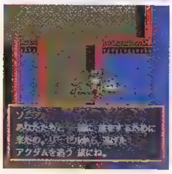
リーゼルの様子を見に行くと、リーゼルは人間に化けたモンスターに占拠されていた。そして、王やローが牢に捕まっていた。

15 結界の抜け方を知る賢者ロエル



ジェストンから紹介された賢者ロエルは、城の結界の抜け方を知っていた。ボスのヘルニルドを倒し、城の解放に成功する。

16 ラルファの砦でソニアが仲間になる



ラヌーラ王国がモンスターに占拠されたと聞き、そこに向かう一行。途中に立ち寄ったラルファの砦で、ソニアが仲間になる。

17 海賊ボアードに捕まったものの……



船でラヌーラへ向かう途中、海賊船に襲われる。一行は捕らわれの身となりかけるが、海賊の親分のボアードはゲイルの友達だった。

18 ラヌーラの第三王子エリオンとは？

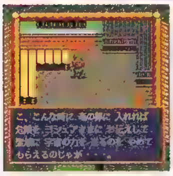


ヨルドの港の聖域を目指して、モンスターが来襲。その事件の最中、リュナンの正体がラヌーラの第三王子エリオンだと明かされる。

※：掲載しているパッケージはPC-8801mkⅡSR版。掲載している画面写真はPC-9801版。

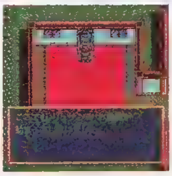
GAME PLAYBACK 19 竜の卵に入れる司祭バーバラ～ENDING

19 竜の卵に入れる 司祭バーバラ



モンスターをどうにかするべく、司祭バーバラのもとへ。だが彼女は、竜の卵の中に入るために必要な道具を税がわりに奪われていた。

20 自分勝手な兄王達に リュナンの説教が炸裂



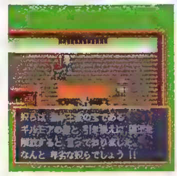
ナッシュとアムダの村で2人の兄王と再会したリュナンは、国の一大事に自分達のことしか考えていない2人を一喝して説教をする。

21 竜の涙を使って 竜の卵の中へ



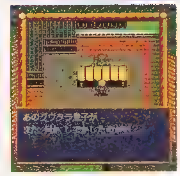
説教にうんざりした2人は税を国民に返す。竜の卵の中に入ったバーバラが祈りをささげることで、聖域からモンスターが消えた。

22 モンスターによって 誘拐されるフラート王



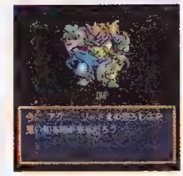
ラヌーラのフラート王が誘拐され、国宝のギルモアの星が要求される。だが、国宝を収めた場所を開ける黄金の鍵が盗まれていた。

23 海賊の親分よりも怖い ボアードの母ミラルダ



黄金の鍵はシーラスという魚が飲み込んでいた。鍵に付いていた太陽の石をボアードが返してくれないので、彼の母に助けを求める。

24 謎の黒幕の名は アグニージャ



王家の墓でギルモアの星を手に入れ、ギュリゲスのもとへ。ギュリゲスを倒すと、その黒幕の名がアグニージャだと判明する。

25 爆薬を使って 邪魔な岩を爆破



アクダムが逃げたソルディス王国との国境の洞窟は岩でふさがっていた。一行はボアードに交換してもらった爆薬で、その岩を壊す。

26 国王の命を狙う 謎の踊り子シルフィ



バズヌーンのクレア王妃から、踊り子シルフィによって国王が危ないことを聞く。だが、部屋には屋上からしか入れないという。

27 ちょっぴりドジな 発明家ハリー



王妃の乳母シンシアからモンスターの親玉のアグニージャの話を聞いたのち、一行はエメで、大凧を作る発明家ハリーと出会う。

28 ドラゴン牧場から 消えたドラゴンの卵



大凧の素材となるドラゴンの布を求めて、カウルのドラゴン牧場へ。牧場主のボイルは、ドラゴンの卵をなくして困っている。

29 いざ大凧で城へ! 踊り子シルフィとの決戦



卵からふ化した子竜を見つけた一行は、ドラゴンの布をもらい、大凧で城の屋上へ。男を混乱させる能力を持つシルフィを倒す。

30 ついに年貢の納めどき アクダムの最期



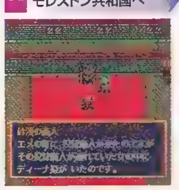
裏で糸を引いていたアクダムは、ディーナ姫を人質にセリオス1人で風よけの穴まで来させるが、3対1の戦いに負けて命を散らす。

31 アクダムよりおバカ? 智将(笑)ベラミスの罠



アクダムを倒すと、智将を自称するベラミスが登場。だが、事態を見守っていたゲイル達がかけつけ、あっさりとベラミスを撃退する。

32 ディーナ姫を追って モレストン共和国へ



アクダムに途中で捨てられたディーナ姫は、奴隷商人によってモレストン共和国に連れて行かれていた。一行はそれを追うことに。

33 大盗賊ゲイル1世と その孫である3世



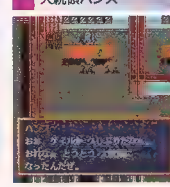
ディーナ姫を買ったという男を追って、一行はファンガスへ。そこで出会ったのは、ゲイルの祖父であるゲイル1世であった。

34 銀の笛を求めて 狼の口へ



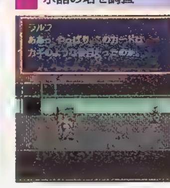
盗賊のあとを継ぐのを嫌がるゲイル(3世)に対して、ゲイル1世は試練を課す。ゲイルは単身で狼の口に挑み、銀の笛を持ち帰る。

35 モレストン共和国の 大統領ハンス



コルクスにいる大統領のハンスから、水晶の塔にいるモンスターのバジールにより、若い娘がさらわれているという事件を聞く。

36 考古学者ラルフと 水晶の塔を調査



再びディーナ姫がさらわれ、水晶の塔を調べる考古学者のラルフと行動することに。その途中、ラルフがゲイルの父だとわかる。

37 水晶の塔から ディーナ姫を救出



ラルフはバジールによって負傷し、休養することに。再度塔を調べて、ディーナを救出する。その際、冒険者となったローと再会する。

38 銀の笛を吹いて バジールとの決戦へ



ラルフにより、バジールがいる場所へ行くには銀の笛が必要だと判明。塔の上で笛を吹き、幻を操るバジールを撃破する。

39 アグニージャを倒せる 光の剣を求めて



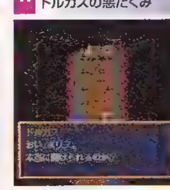
ゲイル1世によると、アグニージャを倒すには光の剣が必要だという。その情報を探るため、まずは遺跡だらけのジャグリへ出発。

40 ジャグリのボス争い! ゴードンvs.ドルカス



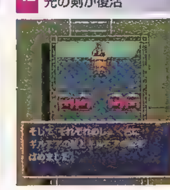
ジャグリのギルモアの里ではゴードンとドルカスが権力争いをしている。ゲイルの知り合いのドランに情報を集めてもらうことに。

41 廃坑で行われる ドルカスの悪だくみ



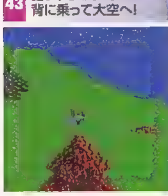
ドランによると、ドルカスが廃坑で何かしているとのこと。どうやら、廃坑からゴードンの遺跡に忍びこもうとしているようだ。

42 ギルモアの星と涙で 光の剣が復活



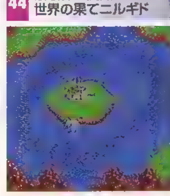
ドルカスの侵入を止めたことで、一行はゴードンから遺跡調査の許可を得る。そこで見つけた古文書の謎を解き、光の剣を入手する。

43 白いドラゴンの 背に乗って大空へ!



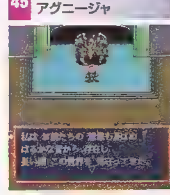
ドラゴン牧場に立ち寄ると子竜が成長していた。ボイルからもらった竜の笛を吹くと、白いドラゴンが背中に乗せてくれる。

44 破壊神の拠点となる 世界の果てニルギド



ラルフの話では、世界の果てにニルギドという島があり、そこにアグニージャがいるかもしれないらしい。一行はニルギドへ向かう。

45 世界を守る者 アグニージャ



アグニージャはニルギドのバーニス城の奥にいた。戦いを前に、アグニージャは今まで自分がこの世界を見守ってきたと明かす。

ENDING

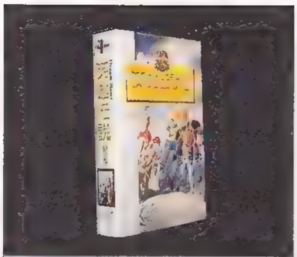


アグニージャは世界を守るために人間を滅ぼそうとしていた。それを倒した今、世界の未来はすべて人間の手へと委ねられたのだ。

TOPICS

独自にアレンジされたアニメ版

『英雄伝説Ⅰ』は、1992年に「ドラゴンスレイヤー英雄伝説 王子の旅立ち」としてアニメ化されており、VHSとLDで発売された。ゲーム中の第1章をベースに、セリオスが旅立ち、アクダムから王都ルディアを奪還するまでが描かれる。ゲーム中には存在しない必殺技が使われたり、ソニアがドラゴンと合体したりと、独自の展開も多い。



ドラゴンスレイヤー 英雄伝説Ⅱ

- 発売日：1992年3月19日
- 機種：PC-8801mkⅡSR/88VA
- メディア：フロッピーディスク
- ジャンル：RPG
- 価格：¥9,800(税別)

【備考】

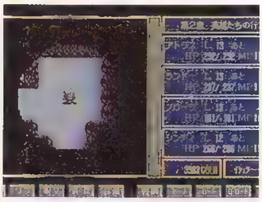
- PC(PC-9801)、SFCといった多くの機種でも発売された
- SFC版はエポック社など、日本ファルコム以外によるライセンス販売も多い
- プロジェクトEGG(PC)でPC-9801版が、バーチャルコンソール(Wii)でメガドライブ版がダウンロード販売中

【関連ページ】

- イラストギャラリー➡P.093
- 広告ギャラリー➡P.227
- キャラクター辞典➡P.472

前作の謎を明かす『イセルハーサ』シリーズ完結編

『英雄伝説Ⅰ』の約20年後を舞台に、前作の主人公セリオスの息子であるアトラスが活躍する。前作で不明のまま残された数々の謎が解ける作りとなっており、前作と合わせて、その世界の名前から『イセルハーサ』シリーズとも呼ばれている。システム的には前作をベースにしているが、呪文カプセルなどユニークな要素も追加された。



ゲーム中の半分以上は暗いダンジョンの探索

⬅物語中盤以降は地底世界での冒険がメインとなるため、ゲーム中のほとんどは暗いダンジョン。そのままでは真っ暗で何も見えないため、視界を広げるためのたいまつやランプは、冒険の必需品となっていた。

SYSTEM PICKUP

■呪文カプセル

本作にMPの概念はなく、呪文カプセルに魔法を詰めると一定時間でチャージされ、その魔法を使える仕組みとなる。カプセル数に限りがあるため、1回の戦闘中に魔法を使える回数は限られる。

■ワプの翼

一度訪れた場所にワープできる便利なアイテム。本作では何度でも使用可能だが、各国内での登録制となり、良識のある者にしか使用許可が与えられていない。

PROLOGUE

破壊神アグニージャが倒され、イセルハーサに平和が訪れた。セリオスはディーナ姫と結婚し、ファーレーン王国の王となった。ほどなく2人の間には王子が誕生し、アトラスと名づけられる。15歳となったアトラスは、父譲りの輝く金髪と、利発な瞳、そして何よりまっすぐな心を受け継いで成長した。ファーレーン王国は、セリオス王という大きな太陽と、アトラス王子という小さな太陽に護られて、ますます栄えていた。

そんなある日、イセルハーサ全土を大地震が襲う。古い建造物が倒壊し、各地に深刻な被害がおよんだ。突然の災害に混乱はあったが、人々は力を合わせて復旧に励み、まもなく平和な姿を取り戻した……かのように、見えた。そう、誰も知らなかったのだ。新たな災いが、イセルハーサに降りかかろうとしていることを……。

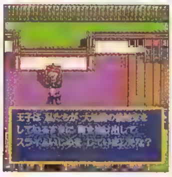
GAME PLAYBACK 01ファンガス付近での小さな異変～18皇帝に立ち向かうレジスタンス

01 ファンガス付近での小さな異変



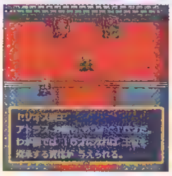
ファンガス付近にできた裂け目から姿を現す謎の一団。盗賊のドレイク達は、その一団をモンスターだと思い、襲撃をかける。

02 アトラス王子のスライムいじめ



もうすぐ16歳となるアトラス王子は、今日も楽しくスライムいじめ。そんなある日、父であるセリオス王からお呼びがかかる。

03 世界各地に親書を届けるお忍びの旅へ



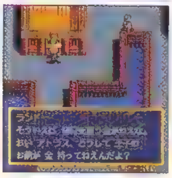
セリオスはアトラスに、世界各国に地震見舞いの親書を届けるように告げる。王子の身分は明かさない、お忍びの旅の始まりだ。

04 チンピラにからまれて所持金を奪われる



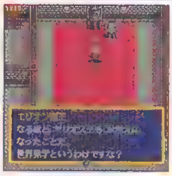
定期船で向かったロンドでは、酒場でチンピラにからまれてお金を奪われる。それを見たランドーという男が怒って追いかけていく。

05 ランドーを仲間にしてラヌーラを目指す



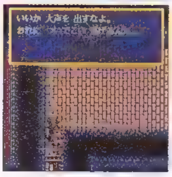
リーゼルでランドーを仲間に加えたアトラスは、ジェストンと謁見。ラヌーラへの乗船券を買うため、装備品を売り払うことに。

06 ジェラルドの口利きでエリオンと謁見



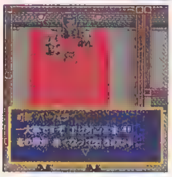
竜の祭が近いセリスでは、ジェラルドという大富豪に城に入る口利きをしてもらい、王であるエリオン(リュナン)に親書をわたす。

07 海賊にだまされて拉致されることに



スエルの宿で女海賊ジーナにだまされて拉致されたアトラス。海賊ボアードの助力や、ランドーの乱入によって、脱出に成功する。

08 竜の卵が赤く光りモンスターが大量発生



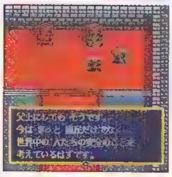
エリオンとの謁見中に緊急の伝令が。竜の卵が赤く光り、モンスターの大群があふれ出たという。アトラスは一度国に戻ることに。

09 幕間劇 ～いずこかの城内にて



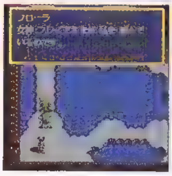
どこかの城内で、フラッドという人物が皇帝に何かを報告している。一方その頃、セリオスはドラゴンに乗って城を飛び立った。

10 父のセリオスを追いかけることに



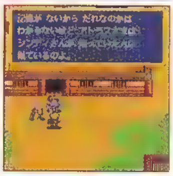
親書を届ける旅は一時中断。母であるディーナの許可を得たアトラスは、世界の異変を探るべく出発した父をサポートすることに。

11 女神のお告げを受けたフローラが仲間に



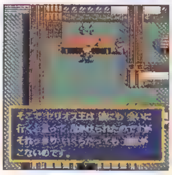
父を追う途中、王家の墓に迷い込んだフローラという少女を救出。女神フレイアのお告げを受けたという彼女が仲間に加わる。

12 記憶喪失の大男シンディとの出会い



ファエトでは、記憶喪失で村長に保護されていたシンディが仲間に。彼いわく、アトラスは知り合いに似ていて好きとのこと。

13 ゲイル3世を追って狼の口へ



コルクスにいるハンス大統領によると、セリオスは親友のゲイル3世のところへ向かったらしい。彼を捜して、狼の口へ向かう。

14 シンディの脅しで素直になる盗賊



シンディの脅しで、盗賊のドレイクはゲイル3世が奈落の口に向かったことを明かし、そこに入れるよう入口の罠を止めてくれる。

15 奈落の口へ入ると謎の敵による襲撃が!



奈落の口に入ると、グロッグガードという敵が襲ってくる。倒してみると、人間に似ているように見える。一行はその奥へ進むことに。

16 幕間劇 ～拷問を受ける英雄達



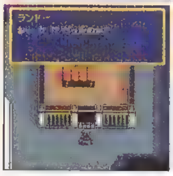
拷問部屋らしき場所につながれたセリオス、エリオン、ゲイル3世の3人。ダリスという男に厳しい拷問を受けているようだが……。

17 地底世界での冒険がスタート



穴の奥にいた老人に頼まれ、池から戦士の笛を取ってきてわたす。先に進んでイシュタの村に入ると、子供がガードに襲われている。

18 皇帝に立ち向かうレジスタンス

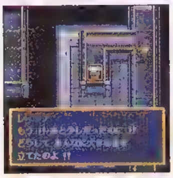


イシュタでは帝国の圧政と戦うレジスタンスと出会う。先ほどの老人も、レイシアというレジスタンスの女性が変装した姿だった。

※：掲載しているパッケージはPC-8801mkⅡSR版。掲載している画面写真はPC-9801版。

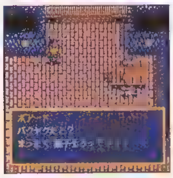
GAME PLAYBACK 19 アフルの町の水路からグロストス城へ潜入～ENDING

19 アフルの町の水路から グロストス城へ潜入



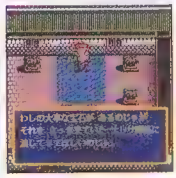
レジスタンスと協力して、アフルの町の水路からグロストス城に潜入。だが、ダクトで大きな音を立ててしまい、作戦は失敗する。

20 ボアードからもらった 爆薬で邪魔な岩を爆破



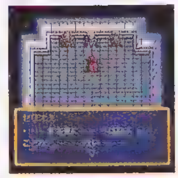
イズーの町長は城に入れるという噂を聞き、イズーへ。道をふさぐ岩は、ボアードに密造酒と交換してもらえる爆薬で爆破できる。

21 成金と噂される イズーの町長の正体



イズーの町長は、地上の人間である大盗賊ゲイル1世だった。彼から城にいるナレサへのお使いを頼まれ、その機に城へ再潜入する。

22 ダリスを倒して セリオス達を救出



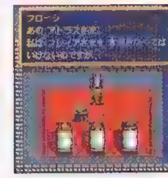
ダクトから城内に侵入したアトラス達は、ダリスに拷問されるセリオス達を発見。ダリスを倒して、セリオスらの救出に成功する。

23 幕間劇 ～激怒する皇帝



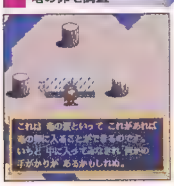
セリオスらが逃亡したことを聞いた皇帝は激怒する。そしてフラッドに対して、総力をあげて地上へモンスターを送れと命じる。

24 一時的に 別行動をすることに



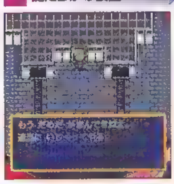
フローラはランドーとともにフレイアを探しに、アトラスはシンディと地上の情報収集に向かう。一時的にパーティが分かれる。

25 竜の涙を借りて 竜の卵を調査



イズーの町長宅でフローラ達と合流。アトラス達は司祭のバーバラから竜の涙を借りて、竜の卵の内部を調査してみることに。

26 卵の内部に設置された 謎だらけの装置



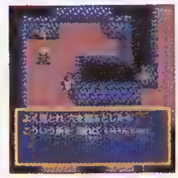
竜の卵の内部に入り、そこにある装置をでたらめに操作してみるものの、やはり失敗。ナレサから情報収集中のゲイルを頼ることに。

27 竜の卵の謎を知る マスターと呼ばれる者達



ナレサの情報によると、ブロスに捕まっているマスターなら方法がわかるかもとのこと。サビアの湖を経由して、ブロスを目指す。

28 穴掘り名人の力を借りて ブロスの収容所へ侵入



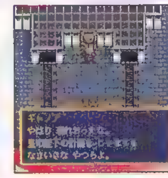
ブロスの収容所の警備は厳しい。穴掘り名人のモーガンと弟子のサミーの助力で抜け道を作ってもらい、収容所へ侵入する。

29 マスターが明かす 地底人の正体



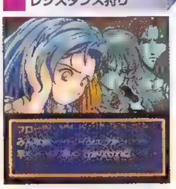
マスターからは、地底人ははるか昔にフレイアの指示でアグニージャから逃げて、地下に避難した地上の人間であると教えられる。

30 ギャノアを倒して 竜の卵を沈静化



マスターから竜の卵の停止方法を聞いたアトラス達は、竜の卵を守るギャノアを撃破して、世界各地の竜の卵を沈静化させる。

31 帝国軍による レジスタンス狩り



各地でレジスタンス狩りが行われ、イシュタの村も壊滅。無関係の女子供ですら反逆罪とされるため、人々は抵抗をやめていた。

32 わざと捕まって グロストス城を調査



フローラの機転でわざとガードに捕まり、シンディが壁を壊して脱出。グロストス城内で、皇帝とフラッドの会話を盗み聞く。

33 ナレサ隊長とともに レジスタンスを解放



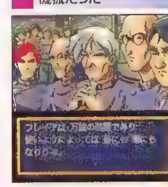
皇帝を裏切ったナレサの助力を得て、ドラストを倒してレジスタンスを解放する。しかし、マスターはブロスへ移送されたという。

34 ディゲンスを倒して マスター達を救助



秘密兵器を使ってマスターを処刑しようとするディゲンス。アトラス達は間一髪でこれを阻止して、ディゲンスを撃破する。

35 フレイアの正体は 機械だった



フレイアの正体が機械であるといった衝撃の事実が明らかに。そして、皇帝に封じられたフレイアの人格AIの解放を提案される。

36 レジスタンスのアジトで 強力な装備品を入手



決戦を前に、母へ報告を行うアトラス。そしてレジスタンスのアジトで、正義のつるぎ、自由のヨロイ、希望のたてを手に入れる。

37 秘密兵器を使って 城門を粉砕!



敵から奪った秘密兵器で、グロストス城の城門を突破。途中でゲイル3世から銀のプレートをもらい、それを鍵がわりに先へと進む。

38 聖剣を作るために 研究室を占拠



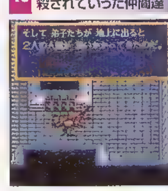
聖剣を作るために必要なテクニカのマスターの研究室を占拠。一方のナレサは、フレイアの人格AIを解放することに成功していた。

39 ゴドウィン2世に 裏切られたフラッド



皇帝ことゴドウィン2世に裏切られて虫の息のフラッドは、これまでの誤解をわびる。そして、事件の真相を語り、命を落とした。

40 地上の偵察に出て 殺されていた仲間達



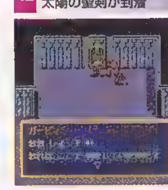
地上の偵察に出た際、フラッドの仲間はモンスターと勘違いされ、地上の人間に殺された。すべては誤解が生んだ事故だったのだ。

41 モンスターに改造された レイシアの父親



皇帝がいる玉座の間を守るのは、モンスターへと肉体改造されたレイシアの父親であるガービィだった。アトラス達は窮地に陥る。

42 ガービィとの戦闘中に 太陽の聖剣が到着



戦士の笛で動きを止めたのち、レイシアによって太陽の聖剣が届けられ、形勢は逆転。ガービィは人間の姿をとり戻した。

43 突然の橋の崩落で シンディが……



レイシアを加えて、5人で先に進むアトラス一行。だが、突然橋が崩れて、レイシアと分断。シンディは橋の下へ落ちていった。

44 本当の姿を取り戻した シンディが合流



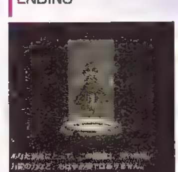
ゴドウィン2世を前に、壁を壊して白いドラゴンが出現。それはシンディの本当の姿だった。こうして彼らは最後の戦いに臨む。

45 太陽の聖剣の力で ゴドウィン2世を撃破

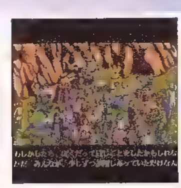


真の姿を現したゴドウィン2世には、太陽の聖剣か魔法ぐらいでしかダメージを与えられない。戦いは長期戦におよぶが……。

ENDING



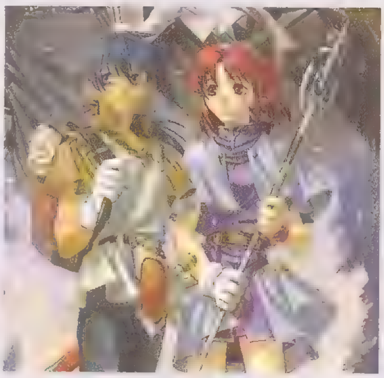
フレイアは正義が守られたことへ礼を言い、自分の力は「災いの箱」として、すべての機能を停止して眠りにつくことにする。



戦いは終わった。アトラスは、「みんな悪くない。ただ、みんなが少しずつ誤解しあっていただけ」のことだと、悲しそうに口にする。



生まれて初めて地上を訪れる、レイシアやポザ。これからは地上の人間と地底の人間が交流する、新しい世界が始まるのだ。



The outline of Gagharv Trilogy Series

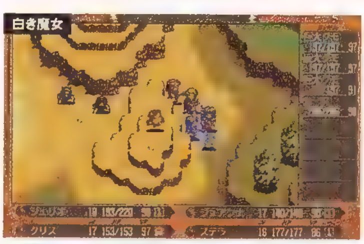
英雄伝説 ガガーブトリロジー シリーズの概要

『ガガーブトリロジー』は1994年にPC-9801版が発売された『白き魔女』から始まる3部作で、『英雄伝説』シリーズとしては『Ⅲ』～『Ⅴ』にあたる。『イセルハーサ』シリーズとは世界とキャラクターが一新されており、ガガーブという大きな裂け目によって分断された3つの大陸を舞台に、壮大な歴史物語が展開していく。1990年代の日本ファルコムにおける、ストーリー重視型RPGの完成形といえるほどクオリティが高い。

シリーズの特徴

少年少女を主人公として恋愛や成長を描く感動作へ

『イセルハーサ』シリーズの物語が王子を主人公として悪を倒すという勧善懲悪をベースにしていたのに対して、『ガガーブトリロジー』シリーズは、より「心の成長」に重きを置いたドラマ性を重視する物語となっている。3作品すべてにおいて、主人公は生まれながらの勇者ではない。どこにでもいる平凡な少年や少女が旅立ち、冒険というよりも旅を通じて世界を見て回るなかでの成長が丁寧に描かれ、恋愛についての描写もしっかりとなされている。その一方で、神々の戦いや魔法文明の勃興、3作品に共通するガガーブ歴の存在など、ファンタジー小説の「指輪物語」に代表される現実さながらのディープな世界設定がなされており、作品世界をより深く、広いものへと演出しているのも特徴となる。



⬆物語的には3部作が密接に絡みあう一方、ゲームシステムは作品ごとに大胆に変わり、進化を重ねていった。

ライセンスやメディアミックス展開

現代風にうまくアレンジされたPSP版『ガガーブトリロジー』

ハドソンがセガサターンへと移植した『白き魔女』は、キャラクターデザインをそえたかずひろ氏が担当。アニメムービーもふんだんにあり、完全新作に近いプレイ感覚を味わえるものとなっていた。一方、PSへ移植された『白き魔女』と『朱紅い雫』は、オリジナル版となるPC-9801版を比較的忠実に移植したものだが、ゲームバランスが変わり、難易度が高くなっている。比較的最近に移植されたPSP版は、システムもバランスも現代風にうまくアレンジされており、非常に遊びやすいのが特徴。オリジナルイベントや3部作のセーブデータが連動する仕組みなども用意されており、PC版を遊んだ人にも遊んでいない人にもオススメできる内容となっている。

シリーズの関係性

ガガーブで分断された3つの大陸の物語

ガガーブとは大きな地面の裂け目で、これにより別の大陸との関係が断たれた3つの大陸が物語の舞台となる。『白き魔女』はティラスイール、『朱紅い雫』はエル・フィルディン、『海の檻歌』ではヴェルトルーナと、それぞれ異なる大陸での物語が展開するが、最終的にはすべての物語が一本につながる壮大な構造となっている。また、下で示したように、ゲームの発売順と物語の時系列は異なる。このため、『朱紅い雫』の主人公のアヴィンは数年後の世界である『海の檻歌』に登場し、『朱紅い雫』に登場したミッシェルやトーマスが50年ほどが経過した『白き魔女』の世界に登場するなど、3部作の間では別作品での人物や出来事が垣間見られる作りとなっている。

なお、『朱紅い雫』は1996年発売のオリジナル版と2000年発売のリニューアル版とで、シナリオもシステムもまったく違う。そのため本書では、オリジナル版は「旧」、リニューアル版は「新」として区別している。

●シリーズの時間軸や関係性

英雄伝説Ⅳ 朱紅い雫（新）

時系列的には最初の作品で、舞台はエル・フィルディン。孤児の兄妹であるアヴィンとアイメルを中心に、神々との戦いの物語が展開する。

⬇ 『朱紅い雫（新）』の約7年後

英雄伝説Ⅴ 海の檻歌

ヴェルトルーナを舞台とする、伝説の音楽家が残した幻のメロディーを求めるフォルトら旅一座の物語。異界と闇の太陽の謎が明かされる。

⬇ 『海の檻歌』の約50年後

英雄伝説Ⅲ 白き魔女

発売時期は最も早いが、作品中の時系列は最も未来。成人の儀式として巡礼の旅に出たジュリオとクリスという少年少女の物語が描かれる。

●主な関連タイトル

タイトル	発売日	ハード・OS	発売元	ダウンロード販売	掲載P
英雄伝説Ⅲ 白き魔女	1994年3月18日	PC-9801	日本ファルコム	EGG ※1	P.312
英雄伝説Ⅳ 朱紅い雫（旧）	1996年5月24日	PC-9801/9821/Windows95	日本ファルコム	EGG ※2	P.315
白き魔女 もうひとつの英雄伝説	1998年2月26日	セガサターン	ハドソン	—	—
白き魔女 もうひとつの英雄たちの物語	1998年3月19日	PS	GMF	—	—
英雄伝説Ⅳ 朱紅い雫	1998年8月27日	PS	GMF	—	—
新・英雄伝説Ⅲ 白き魔女	1999年4月23日	Windows95/98	日本ファルコム	—	—
英雄伝説Ⅴ 海の檻歌	1999年12月9日	Windows95/98	日本ファルコム	—	P.322
英雄伝説Ⅳ 朱紅い雫（新）	2000年12月7日	Windows95/98/2000/Me	日本ファルコム	—	P.318
英雄伝説 ガガーブトリロジー 白き魔女	2004年12月16日	PSP	バンダイ	—	—
英雄伝説 ガガーブトリロジー 朱紅い雫	2005年6月2日	PSP	バンダイ	—	—
英雄伝説 ガガーブトリロジー 海の檻歌	2006年1月12日	PSP	バンダイ	—	—

※1：販売されているのはリニューアル版。※2：販売されているのはPC-9801版。

TOPICS

およそ1000年におよぶ『ガガーブトリロジー』の歴史を紐解く

『ガガーブトリロジー』は、『朱紅い雫(新)』の舞台となる937年から、『白き魔女』の992年まで、およそ60年間の出来事となっている。だが、その3つの物語の時代以外にも、判明しているだけで1000年にもおよぶ壮大な歴史が設定されており、それが作品の魅力を引き立てている。一見すると無関係に見える事象が、年代を重ね合わせることでつながる部分に注目してほしい。なお、『朱紅い雫』はオリジナル版とリニューアル版で設定が異なるため、ここではリニューアル版『朱紅い雫(新)』のエンディングの年表をベースにしたものを掲載する。

●ガガーブ歴の年表

紀元前63年	エル・フィルディンでバルドゥス神とオクトゥム神が戦い、オクトゥム神が封印の地に封じられる。ティラスイールでは、神々の戦いの様子を巨人タナトーシスと大蛇サーペントの創世伝承として残す
紀元前?年	神々が眠りについたあと、青の民の魔法文明が、のちのヴェルトルーナに出現。エル・フィルディンやティラスイールにも、転位門を建造するなどして影響を与える
ガガーブ歴元年	青の民の魔法文明が崩壊。ラウアールの波を異界へ転送した衝撃により、ガガーブ(大地の裂け目)が生まれて、3つの地方が分断される。同時期、エル・フィルディン東部の騎馬民族である、赤の部族がティラスイールに襲来を試みるが、ガガーブの出現によって未遂に終わる
52年	ガガーブの出現で混乱の極みにあったエル・フィルディンに、バルドゥス教会が誕生。総本山はオクトゥムが封じられた封印の地に定められ、カテドラールが建立される
117年	デュシス地方南部の不毛の荒野にて、オクトゥムの使徒が結成
149年	異界の人々が頻繁にティラスイールに来訪するようになる。ティラスイールの各地にシャリネを作り、魔女の巡礼が始まる
200年	妖術師テンペストの陰謀によって、赤の部族内の対立が深刻化。エル・フィルディン全土が戦乱の渦に巻き込まれる
210年	ティラスイールにて、魔女の巡礼を真似して各地の村で巡礼の儀式が広まる
251年	戦士ミリガンと、騎竜アルブレヒトによって、テンペストが倒される
258年	戦士ミリガンが、抗争を続ける赤の部族を統合して連合王国を創建。教会の支持を受け、初代国王として即位し、のちに火焔王と呼ばれる。また、この時期から、ガガーブの西側がエル・フィルディンと呼ばれるようになる
417年	ボレアス地方北部にて、氷漬けのドゥルガー神殿が発見される
502年	ヴァルクドの大聖堂が落成して、以後、バルドゥス教会の総本山である聖都となる。カテドラールは修行のための聖地となる
703年	ベイル船長によって南方航路が発見され、海におけるガガーブが発見される
739年	ティラスイールを巡礼する魔女の姿がなくなる。これ以降、ティラスイールに姿を見せる魔女達は異界とは関係のない魔法使いがほとんどとなる
802年	エル・フィルディンの王家の援助を受けて、魔法大学校が創立される。以降、エル・フィルディンにおける魔法体系が急速に発展する
898年	賢者レミュラスが、バルドゥス教会の顧問役を辞任。ディナーケンに顧問を引き継がせて、ノトス連峰の中腹に見晴らし小屋を建てて隠棲する
908年	ティラスイールの地でミッシェルが誕生
913年	7年間の遊歴の旅を経て、ミリガン16世が即位する
915年	ガウェインが、エル・フィルディン王家とバルドゥス教会の顧問役に就任する
916年	神官ベリアスが真実の島で啓示を受け、バルドゥス教会を脱退する
918年	王家の援助を受けて、エル・フィルディンに冒険者ギルドが建立される。同年、エル・フィルディンのノトス地方南部でマイルが誕生
919年	エル・フィルディンのデュシス地方西部でアヴィンが誕生
920年	エル・フィルディンのデュシス地方南部の開拓村でルティスが誕生
921年	カナピア島がオクトゥムの使徒により襲撃され、ドゥルガーの娘であるドミニクが命を落とす。同年、エル・フィルディンのデュシス地方西部でアイメルが誕生
924年	アヴィンとアイメルが、両親を亡くして孤児となる。最高導師エスペリウスに拾われ、カテドラールでの生活を始める。同年、ミッシェルがティラスイールのラグピック村に現れる
929年	カテドラールがオクトゥムの使徒によって襲撃され、エスペリウスが死去。同年、闇の結界がカテドラールをおおい、聖地は禁断の地と化す。同年、ヴェルトルーナの地でフォルトとウーナが誕生
932年	ティラスイールの地でデュルゼルが誕生
937年	【『朱紅い雫(新)』の本編開始】アヴィンとマイルの冒険が行われる。約1年の旅に果てに光と闇の神、精霊神が別世界へと旅立ち、人類の巣立ちを見ることになる
940年	エメラルド海にて、キャプテン・トーマスと海賊王ラモンが大海戦を行う
943年	【『海の檻歌』の本編開始】新生マクベイン一座によるヴェルトルーナ巡業の旅が行われる。のちに、闇の太陽の脅威から世界を救う
954年	異界の地で白き魔女ゲルドが誕生
955年	ミッシェルが名をオルテガとあらためる。同年、オルテガがゲッペウスと戦い、和解する
958年	オルテガがティラスイールで賢者の都オルドスを開く
961年	オルテガがオルドスを離れてラグピック村へ隠居。修行中のデュルゼルがオルテガを訪ねる。以降オルテガは、ラップの名を名乗る
964年	デュルゼルがフォルティア国の宮廷騎士となる
969年	異界のイザベルがティラスイールのドルフェスの浜辺に流れつく。フォルティアのルドルフ王と結婚。半年後、レバスがルード城の占星術師として招かれる
971年	白き魔女ゲルドが予言を残しながらティラスイールを旅する
972年	デュルゼルにより、ゲルドの杖がラップに託される
974年	ティラスイールにカンド魔法とチャッペル魔法が広まる
977年	ティラスイールの地でクリスが誕生
978年	ティラスイールの地でジュリオが誕生
982年	ラップが旅の途中、狼に襲われていた親子を助ける
992年	【『白き魔女』の本編開始】ラグピック村のジュリオとクリスによるティラスイール巡礼の旅が行われる。のちに、ラウアールの波を消滅させる

ガガーブ暦の始まり

ガガーブ歴は、ガガーブと呼ばれる大地の裂け目の誕生とともに始まった。それまでは、のちに世界各地に遺跡を残す青の民と、赤の部族と呼ばれる騎馬民族が大陸の大勢を占めていたようだ。また同時期にラウアールの波の転送先である異界にも、波の監視目的で青の民が移住しており、ガガーブ歴と同時に異界の歴史も始まっている。



↑ティラスイールのギドナ遺跡は青の民の遺物。エル・フィルディンの文化の痕跡も残る。

アイメルとドミニク

ゲーム上で関連づけて語られることはないが、ドゥルガーの娘であるアイメルの生誕とドミニクの死は同じ921年に起きている。これは、ドゥルガーの娘という役割がドミニクの死によって引き継がれたと見ることも可能だろう。そう考えると、ドゥルガーの娘の運命とは、時を置かずして誰かが常に背負っていたものと推測できる。

ガガーブ世界と異界の時間

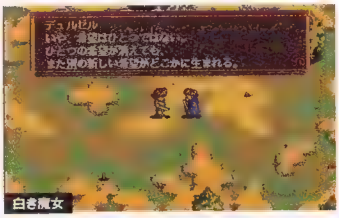
白き魔女ゲルドは954年に誕生したことになっているが、フォルト達が異界で少女時代のゲルドと出会ったのは943年と、大きなズレが生じている。どういった理由かは判明していないが、異界とガガーブ世界とでは時の流れが異なっているため、このようなズレが発生しているようだ。



←フォルトと顔を合わせている幼き日のゲルド。17歳にティラスイールへ渡る。

ジュリオとクリスの旅

『朱紅い雫(新)』のベリアス卿は、真実の島でラウアールの波が世界が破滅させる啓示を見たことにより、道を踏み外した。だが、のちにジュリオとクリスによってラウアールの波は消滅して、世界は救われている。ベリアス卿の死後、白き魔女ゲルドに代表されるさまざまな人間が希望を残した結果、ジュリオ達の世代でようやくベリアス卿が見た未来を覆すことができたのだろう。



↑アヴィンの剣「エスペランサー(希望を拓くもの)」はジュリオの代で役目を終えて折れる。



英雄伝説Ⅲ 白き魔女

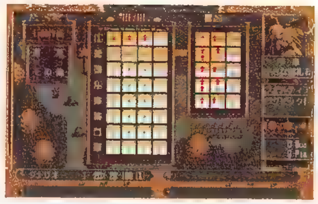
- 発売日：1994年3月18日
- 機種：PC-9801
- メディア：フロッピーディスク
- ジャンル：RPG
- 価格：¥12,800（3%税込）

【備考】
- PC(Windows)、PS、セガサターン、PSPでも発売された
- PS版はGMF、セガサターン版はハドソン、PSP版はバンダイから発売された
- プロジェクトEGG(PC)でPC-9801版のリニューアル版がダウンロード販売中

【関連ページ】
- イラストギャラリー➡P.094
- 広告ギャラリー➡P.228
- キャラクター辞典➡P.478

「詩うRPG」と銘打たれた、ガガーブ3部作の1作目

ガガーブと呼ばれる大きな裂け目によって分断された世界を描き、のちに『ガガーブトリロジー』と呼ばれる3部作の第一弾。成人の儀式として巡礼の旅を行う少年と少女を主人公とした、感動に満ちた物語が語られる。なお、本作からは作品名から「ドラゴンスレイヤー」の名前が外れ、『英雄伝説』シリーズとして独立した。



作戦を決めるだけのセミオートバトル

⬅あらかじめ行動パターンを決定しておき、それに従って戦闘を進めるAIまかせの戦闘システムを採用。キャラクターの個性に合わせて、どう行動を決定しておくかが勝利のカギだ。

SYSTEM PICKUP

■VP(バイタルポイント)

戦闘中に攻撃や回復などの各種行動を行うと消費する行動力のようなもの。ゼロになると行動不能になるが、時間経過や特定の魔法で回復することができる。

■行動設定

戦闘はあらかじめ決めておく行動設定に従いオートで進行する。行動パターンは15種類あり、HPの残量が100～75%ならこの行動、75～50%ならこの行動と、25%おきに4つまで設定できる。

PROLOGUE

大地を裂くガガーブの先にも、雄々しく連なる大蛇の背骨の向こう側にも世界がないと信じられていた時代。白き魔女と呼ばれる少女が、巡礼の旅をしていた。彼女は予知能力を持ち、それはときに尊敬と迫害の両方を生んだ。それでも彼女は旅を続け、各地に予言という名の警告を残し続けた。そして、彼女が姿を消して20年。フォルティア国のラグピック村に住む少年ジュリオと少女クリスは、かつて白き魔女がしたように、世界をめぐる旅に出ようとしていた。



⬅一番右の少年がジュリオで、隣がクリス。彼らの旅が世界を救うことに。

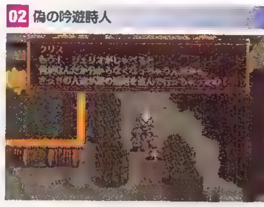
GAME PLAYBACK 01 旅立ちを前に～12 半壊したネルバの町並み

01 旅立ちを前に



巡礼の旅を明日に控えたジュリオ。ところが、ジュリオ家は寂しさとは無縁のようで、祝われる側である息子が、豪勢な晩御飯の材料を狩るはめになっていた。そこで西の平原に向かうと、大イノシシに追い詰められたクリスの姿が。ジュリオはクリスを救出する。

02 偽の吟遊詩人



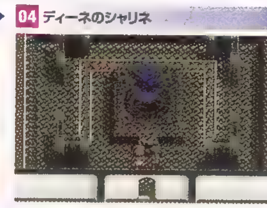
旅立ちの日に村を訪れた吟遊詩人は、盗賊の変装した姿だった。彼女らは村の宝「銀の短剣」を奪うが、ラップじいさんにぶつかり獲物を落としてしまう。銀の短剣は巡礼の旅に欠かせないアイテム。無事にジュリオ達に手わたされ、巡礼の旅が始まる。

03 ラップの物干し竿



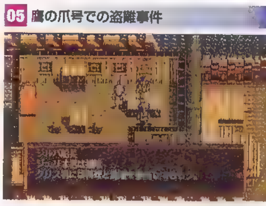
村の変わり者であるラップじいさんへ挨拶に行くジュリオ達。ラップは、旅のせん別として古びた杖をクリスにわたす。彼は物干し竿がわりのものだから気にするなと言うが、その杖にはとてつもない秘密があったことを、このときの彼らは知るよしもなかった。

04 ディーネのシャリネ



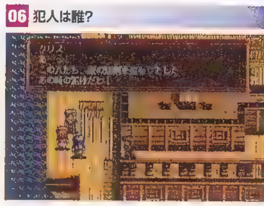
ディーネのシャリネ(祠)にやってきたジュリオ。巡礼の手順どおりに銀の短剣を捧げて、魔法の鏡の映像を見ると、そこには不安を煽る暗い景色が映し出される。美しい景色が見られると聞いていた2人は、釈然としないものを感じつつ、次のシャリネを目指す。

05 鷹の爪号での盗難事件



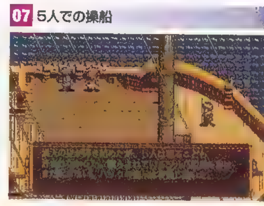
ラグーナでクリスの叔父ハックに挨拶したジュリオは、ニーリを目指して連絡船の鷹の爪号に乗る。巡礼者の証でもある銀の短剣を見せると船賃は無料になったが、2人は船内の雑用としてこき使われる。そして、航海2日目に船内で盗難事件が発生した。

06 犯人は誰?



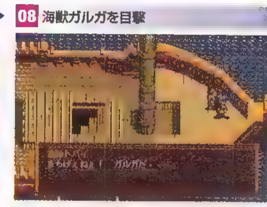
次々に眠りに落ちる乗客と水夫。ジュリオはヘストンという盗難常習犯の正体を暴いて追いつめるが、逃げられてしまう。とはいえ、盗品はそこにいたシャーラとグースが奪い返していた。そして彼女達が、村で銀の短剣を盗もうとしていた盗賊だったことに気づく。

07 5人での操船



盗難事件解決後、ひと悶着あったものの、水夫が全員眠った船をどうするかという大問題の前に協力するジュリオ&クリスと、シャーラ&グース。ジュリオ達は、密航していたハックの指示に従って船を操船。なんとか目的地の近海まで航行させることに成功する。

08 海獣ガルガを目撃



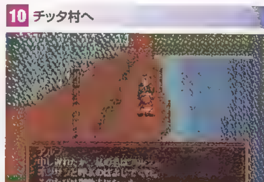
ニーリに着いたジュリオ達はアルデへと向かい、そこから漁船タラッタ号でネガル島を目指す。途中、超巨大な海獣ガルガを遠目に見ることになり、ネガル島が襲われたことを知る。シャリネのあるテグラ村に着くと、家が無残にも壊されていた。

09 暗い未来



シャリネに銀の短剣を捧げると、今度は海獣ガルガの姿と赤い光が映った景色を見る。暗い未来を想像する映像に不安を覚えて、シャリネを管理する賢者に相談するものの、見る人の精神状態が影響していると言い、本気で取り合ってはくれなかった。

10 チッタ村へ



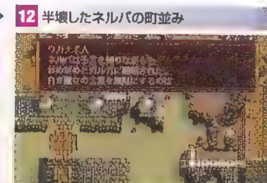
シャリネの巡礼を終えた2人は、テグラ村に住むケビンじいさんの依頼で、真紅の炎の採掘を手伝う。そしてネガル島に別れを告げ、対岸にあるチッタ村へとやってきた。そこで妙に大げさなしゃべり方をする変なオジサンと遭遇する。彼はアルフと名乗った。

11 変なオジサン



クリスはお腹が空いているとおぼしきアルフに、ご飯をわたそうとするが、アルフはそれを断固拒否する。結局、にらみ合いになったところでアルフが負けを認めてご飯を食べることに。彼は食事のお礼として、ネルバまでの旅に同行してくれることになった。

12 半壊したネルバの町並み

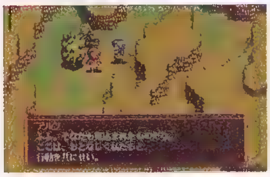


ネルバに到着した一行が見たのは、半壊した町並みだった。ある老人は、白き魔女の予言はこのことだったのかと呆然としている。この様子に黙っていられなくなったクリスは、隣国アンビッシュにこの事態を知らせる決意をする。一行は、南へ旅を続けることに。

※：掲載しているパッケージはPC-9801版。掲載している画面写真はPC-9801版のリニューアル版。

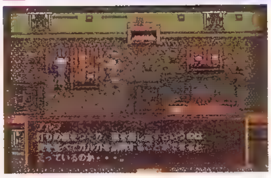
GAME PLAYBACK 13 ローディとの出会い～32 相棒がいない者同士

13 ローディとの出会い



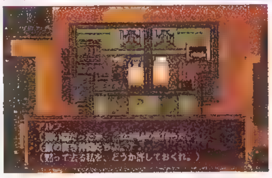
南への道中、素晴らしい剣技を持つ青年ローディと出会う。ジュリオ達は彼のことをネガル島のケビンじいさんから聞いていたので親しげに話しかけ、進む方向が一緒なら旅に同行してほしいと誘う。結局、押し切られた形でローディも仲間になるのだった。

14 魔女の名はゲルド



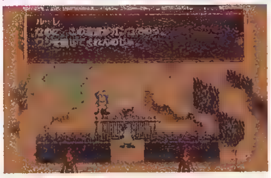
テュエールについた一行は、白き魔女の予言を知るジュネ婆さんに会う。彼女は白き魔女をゲルドと呼び、彼女が残したガルガについての言葉を語った。それにより、炎でガルガを誘導できることに気がついた一行は、ノルディック王へ会いに行く。

15 アルフは何者?



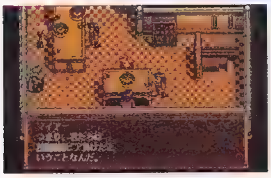
アルフの強引ともとれる要請がとおり、彼はノルディック王と面会して、大量のたいまつを用意させるなどの支援策を引き出す。その後、宿屋でしばしの休憩をとる一行。だが、休んでいる間に、アルフはアンビッシュ国の紋章が入った指輪を残して姿を消す。

16 ルーレ老人



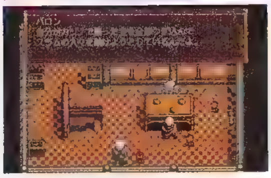
当初の予定どおり、アンビッシュ国のボルトを目指す一行。チャノム国に入るための関所に来たとき、門番とケンカをしていたルーレ老人が強引に仲間に加わる。ダイスの町まで同行するというが、カンド魔法の使い手であるルーレは、ただの老人とも思えない。

17 200万ピアの借金!



ダイスに着くと、ルーレはお目当てのカジノへと喜び勇んで消えてしまう。ルーレは連勝街道まっしぐらで、やめる気配もない。そしてジュリオ達は、つい手を出したルーレットで罠にはまり、200万ピアの負債を抱えてしまう。それを救ったのはルーレだった。

18 ルーレの真意



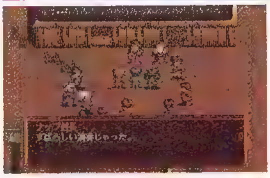
ダイスの大統領と知り合いだというルーレは、その場を収めると、官邸へとジュリオ達を連れていく。そして、大統領バロンにカジノで増やしたお金をすべて寄付する。ルーレは稼いだお金でレンズ豆を購入して、近くにある貧しいダーツ村に寄付していたのだ。

19 ダイスとダーツ村



大量のレンズ豆を手に入れたルーレは、ダーツ村まで運ぶのを手伝ってほしいとジュリオに頼む。途中で一行は、白き魔女が残した「ダイスとダーツの貧富の差が毒沼を生む」という予言を耳にする。周辺に広がっている毒沼を抜けて、一行はダーツ村を目指す。

20 キタラ弾きとダーツ村



貧しいことを諦めて受け入れているダーツ村。一行はキタラ弾きのトロバの公演を機に、村人に立ち直ってもらおうと画策。アクシデントがあったものの、公演はジュリオ達のフォローで無事成功。村人は気力を取り戻し、村を豊かにすることを誓う。

21 ルーレとバロン、トーマスとラモン



事の報告をするために、ダイスの大統領バロンと会う一行。ルーレとバロンは喜びを共有し、活気が戻ったダーツ村の復活に期待を寄せる。そしてトーマス、ラモンと呼び合い、別れる2人。どこかで聞いたことのある名前に、ジュリオは首をかしげるのだった。

22 アルフの指輪



アンビッシュ国に来た一行は、封鎖された国境を突破して、ガルガが次に狙うと予想されるボルトへと向かう。だが、ボルトの手前で兵士に止められてしまう。試しにとアルフが残した指輪を見せたところ、なぜか盗賊と勘違いされ、問答無用で捕まってしまう。

23 アルフレッド王



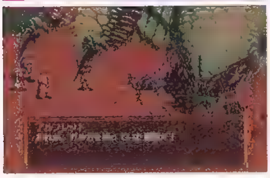
逮捕された一行だったが、連行される途中でアルフの姿を目にする。声をかけると、彼がアンビッシュ国のアルフレッド王ということが判明する。ローディは委縮してしまうが、クリスはむしろご飯をあげた命の恩人として、いつも通りの強気な態度で接する。

24 ガルガ迎撃作戦



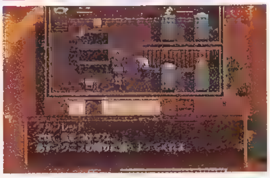
誤解が解けた一行は、アルフが指揮するガルガ迎撃作戦の手伝いをすることに。アルフはたいまつの炎でガルガを誘い、町から遠い東の谷へと封じ込めて倒す作戦を立てていた。だがガルガが陸へ来ないため、クリスのアイデアでジュリオがオトリとなることに。

25 ガルガ退治



ジュリオの行動が功を奏し、陸へと進むガルガ。マギサの魔法で退路を遮断すると、一斉攻撃が始まる。ローディは可燃性の鉱石である真紅の炎をその口に投げつけて爆破。たまらずガルガの口から出現した寄生獣を倒すと、邪気が消えてガルガは正気に戻った。

26 再び巡礼へ



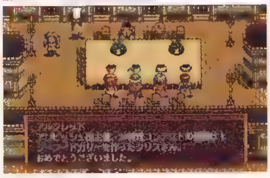
元々温厚なガルガは、寄生獣を倒したことで無害な存在となった。どうして寄生獣がガルガにとりついていたのか？　謎は残るが、ジュリオとクリスはアルフと負傷したローディと別れて、ボルトの南東に位置するイグニスのシャリネを目指す。

27 王都アンデラ



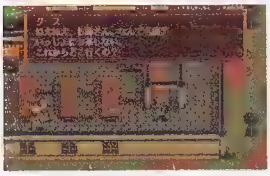
イグニスのシャリネで見た映像は、宇宙から見た星々と謎の人影だった。クリスは、人影に悪いことが起きるのではと不安をのぞかせる。イグニスを離れた一行は、アンビッシュ国の王都アンデラに到着。2人が王城に向かうと、アルフは大喜びで迎えた。

28 アンデラの一日



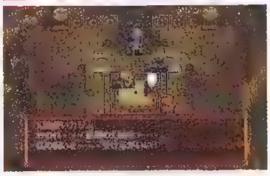
クリスがお料理コンテストに飛び入り参加したり、シャーラ&グースが王城に忍び込んで盗みに失敗したりするなど、王都到着の翌日は大騒ぎのうちに終わる。そしてアルフは旅立つジュリオ達に、自らの腹心のモリスンをオルドスまでの護衛として同行させる。

29 ウドル国へ



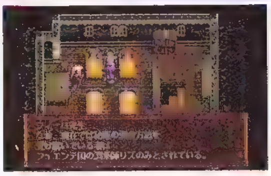
ウドル国へと向かう一行。途中、村にいたラップじいさんが有名な大魔道師だったことを知り、驚くジュリオとクリス。さらに、ウドルの国境では、シャーラに置いて行かれたグースと再会。国境を越えられないグースの頼みを受け入れ、彼と同行することになる。

30 幻術師カジムの死



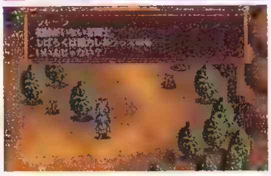
シフールのシャリネについたジュリオ達は、幻術師カジムの襲撃を受ける。一度は敗北するものの、仲間の力を借りて勝利したのだが、カジムは絶命の際にクリスとグースに呪いをかけていた。その後、一行は魔法の鏡の映像を確認してオルドスを目指す。

31 カジムの呪い



オルドスに向かう途中、カジムがしかけた呪いが発動。クリスとグースの体調が急激に悪化する。なんとかオルドスに到着した一行は、2人をフィーロという名医にみせる。助けるためにはフュエンテ国の調剤師リズの薬が必要と言われ、ジュリオは1人で街を出る。

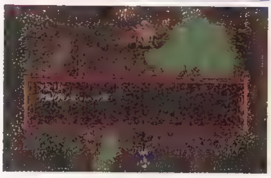
32 相棒がいない者同士



フュエンテへの道中、シャーラを目にするジュリオ。声をかけて事情を説明すると、一緒についてきてくれることになる。リズの家に着いたものの、薬には聖獣アルグレスの角が必要とのこと。リズの娘フィリーを加えて、聖獣がいるといわれる迷いの森を目指す。

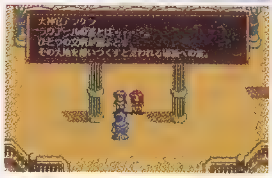
GAME PLAYBACK 33 迷いの森～ENDING

33 迷いの森



道中で聞いた白き魔女の予言を頼りに迷いの森を探す一行は、トネリコ村に着く。そこは、迷いの森を守る隠れ里だった。村長の許可をとって迷いの森に入ると、聖獣アルグレスを発見。その姿は、シフールのシャリネで見た映像に出てきた動物そっくりだった。

34 ラウアールの波



薬の効果で呪いが解けたグースは、シャーラと一緒に旅に出てしまう。一方、ジュリオ達は、オルドスのシャリネの魔法の鏡の映像で「ラウアル」という単語を耳にする。大神官デンケンは、ラウアールの波という世界を滅ぼす存在が迫っているのではと取り乱す。

35 内乱寸前のフュエンテ国



ラウアールの波にかかわっていると思しきフォルティア国のルード城を目指すことにしたジュリオ。モリスンと別れてフュエンテ国を通過しようとすると、そこはエネトン王とキャラック王の間で内戦寸前の状態だった。間を取り持つべく、両方の王に会うことに。

36 和解への道



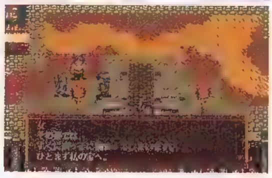
キャラック王の妻カーリー王妃を人質にしたベラートの陰謀を砕いたジュリオ達。シャーラとグースが結成した怪傑ワイルドキャット団の援護も大きかった。ジュリオはこれまで同行していたフィリーと別れ、ギドナへと足を踏み入れる。フォルティア国は近い。

37 砂漠の黒豹



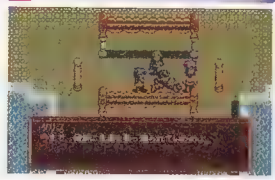
ギドナは、豪商ウルギットとその部下カンダタの圧政により、民の心がすさんでいた。砂漠の黒豹と名乗る爆弾魔が悪徳商人の家を吹き飛ばすと、喜びの声が上がる。ジュリオはバラカの町で砂漠の黒豹と間違われ、クリスはウルギットのもとへと送られてしまう。

38 クリスを救出



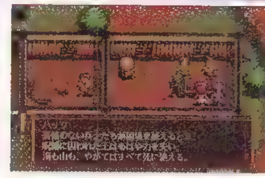
牢屋で知り合ったバダットという格闘家と共謀して、脱獄を図るジュリオ。それを手助けしてくれたのは、ナジェという女性だった。砂漠の黒豹という正体を明かしたナジェことステラの力を借りて、ジュリオはクリスを救出することに成功する。

39 ギドナ解放



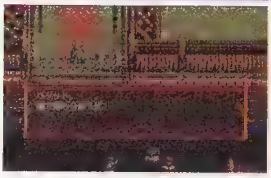
ウルギットとカンダタは、フォルティア国の占星術師レバスによって操られていた。人間離れした力を発揮した2人を倒すと、正気を取り戻す。そして、安心して商売ができる世の中にしてくれとジュリオ達に頼み、圧政を改善することを約束した。

40 神出鬼没のハック



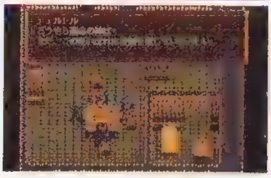
バダットとステラを加えた一行は、ディルトの関所に到着。ここを越えればフォルティア国だ。だが、軍事にかかわる機密を聞いてしまい、牢屋へ入れられてしまう。そこで出くわしたのは、なんとハックだった。そして、白き魔女の最後の予言を聞くことになる。

41 最後の予言



最後の予言によると、表情のない兵士が国境を越えることが、世界の破滅の合図らしい。国境に向かっている兵団がそうだと確信した一行は、白き魔女を知る元宮廷騎士デュルゼルがいるドルフェスを目指す。だが、国境突破時にハックやバダットとはぐれてしまう。

42 元宮廷騎士デュルゼル



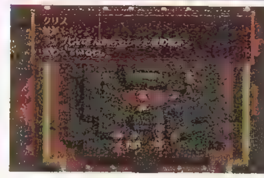
アロザの町でジュリオは、デュルゼルの孫娘のジョアンナに銀の短剣を見せる。彼女はシャリネをめぐった銀の短剣を祖父が求めていたと、デュルゼルが幽閉されているドルフェスの塔へ案内する。そして対面したデュルゼルは、ゲルドに会いにいくと言い放つ。

43 白き魔女の丘



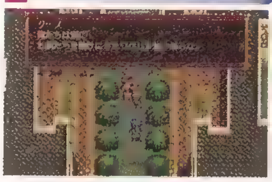
デュルゼルに案内された場所は、ゲルドの丘という白き魔女の墓だった。ゲルドは20年前に死んでいた。異界から来てフォルティア王妃になったイザベルとレバスの企みを阻止すべく、同じ世界から来た少女がゲルドだった。そして、レバスに殺されていたのだ。

44 よみがえるゲルドの魂



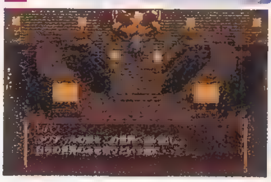
イザベル王妃はルドルフ王を魔法で操り、天球儀の力でラウアールの波を引き寄せていた。銀の短剣を墓にささげると、ラップじいさんからもらった杖は美しいゲルドの杖となり、墓にあったボロボロの剣はエスペランサーと呼ばれる輝きを放つ剣へ姿を変えた。

45 ルード城での決戦



もはや一刻の猶予もない。天球儀を破壊する唯一の手段である銀の短剣を持ったジュリオ達は、イザベル王妃がいるルード城を目指す。城へと侵入したジュリオはレバスの手先に阻まれるものの、シャーラやローディなど仲間の援護を受けて天球儀へと向かう。

46 レバスの最期



レバスは陰謀の理由を話す。彼の故郷である異界はラウアールの波で滅びかけており、これを別の世界に押しつけることで助かろうとしていたのだ。2つの世界を救う方法はなかったと言うレバス。その後の戦いで勝利したジュリオは、銀の短剣で天球儀を破壊する。

47 イザベル王妃



この世界を破滅に導く正当性を問われるイザベル王妃は、この世界には罪があると答える。そして、ラウアールの波を止める最後の希望を与えると言うと、戦いを挑んでくる。結果は彼女の敗北。この世界が救われることを祈ると言い残し、彼女は倒れた。

48 白き魔女の魂

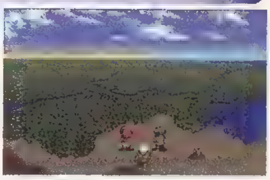


消える気配がないラウアールの波。ゲルドの杖から現れたのは、ゲルドの魂だった。彼女は両手を広げてラウアールの波を受け入れると、融合して純粋な正の想念で波を打ち消す。そして世界には青空が戻り、この世界と異界、2つの世界が破滅の危機から救われた。

ENDING



イザベルに操られていたルドルフ王も正気に戻り、世界に平和が訪れた。仲間と別れてラグピック村へと戻ってきたジュリオとクリスは、倒れたログを発見。クリスが杖でつつくと、歓迎のヤグラを作るのに徹夜をしたと愚痴る。そして、お祭りが始まるのだった。

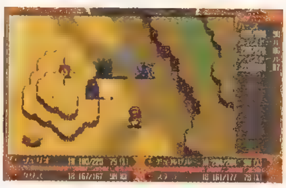


丘の上からフォルティア国の大地を見下ろすジュリオ。彼はゲルドのことについて考えていた。そしてラップが正体を隠している点に疑問を持つ。ラップは「これからは英雄など邪魔になる。ゲルドの心のように大地に根ざした力が必要なのだ」と切り返すのだった。

TOPICS

リニューアル版で大きく変わった戦闘システム

『白き魔女』はWindowsでリニューアルされている。こちらはストーリーにおける大幅な変更点は少ないが、物語を補完する描写が増えているのが特徴だ。また、最大の変更点は戦闘システムで、『海の檻歌』の原型となっている。



↑行動パターンを組み合わせて戦術を構築する醍醐味は、PC-9801版でしか味わえない。



英雄伝説Ⅳ 朱紅い雫（旧）

- 発売日：1996年5月24日
- 機種：PC-9801/9821/Windows95
- メディア：フロッピーディスク/CD
- ジャンル：RPG
- 価格：¥12,800（3%税込）

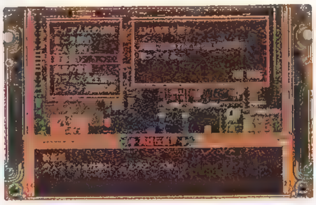
【備考】
- PSでも発売された
- PS版はGMFから発売された
- のちにグラフィックやシステムなどが改良されたWindows95/98/2000/Me版「朱紅い雫（新）」が発売された
- プロジェクトEGG（PC）でPC-9801版がダウンロード販売中

【関連ページ】

- イラストギャラリー➡P.099
- 広告ギャラリー➡P.229
- キャラクター辞典➡P.478

自由なシナリオが魅力！　神と人間の決別を描いた物語

オープンシナリオと呼ばれるシステムを採用しており、本筋とは別に多種多様なサブイベントが用意されているのが特徴。仲間となるキャラクターの魅力やストーリーをより深く味わうためには、かなりのプレイ時間が必要となる。なお、『ガガーブトリロジー』の2作目となるが、時代設定は一番古い作品となる。



レベル上げは必須！ 高難易度のRPG

⬅メインストーリーで必ず訪れる場所は少ないが、クリアへの道は果てしなく遠い。斡旋所での依頼をこなしてレベルを上げないと、手詰まりになるほど難易度は高めだった。

SYSTEM PICKUP

■オープンシナリオ

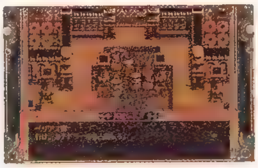
100種類を超えるサブイベントのこと。各町の斡旋所で受けられる。ゲームをクリアするだけなら全部を受ける必要はないが、サブイベント内の物語は世界観を理解するうえで重要なものだった。

■仲間

自由にパーティを組むことができ、状況に応じて仲間を入れかえることが可能。極論ではあるが、仲間を一切増やさずにメインストーリーを進めることもできる。

PROLOGUE

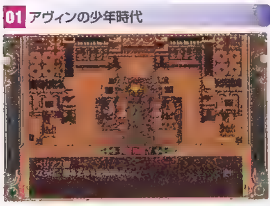
バルドゥス教会の聖地カテドラールで平和に暮らすアヴィンとアイメルの兄妹。だが、その平穏は闇の神オクトゥムを信奉するオクトゥムの使徒の襲撃によって破られる。最高導師エスペリウスの命により、邪教徒が狙う神宝カベッサとクエルボを預かったアヴィンとアイメルは、それぞれ別の場所へと隠れ住むことを余儀なくされるのであった。それから約8年の歳月が流れた。ウルト村の北の小屋でレミュラス老人と暮らすアヴィンは、日々を明るく生きながらも、別れた妹を想っていた。



⬅ベリアス卿に率いられたオクトゥムの使徒は、容赦のない殺戮を行った。

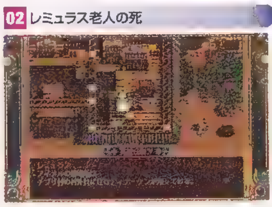
GAME PLAYBACK 01アヴィンの少年時代～12ルティスとルカ

01 アヴィンの少年時代



レミュラス老人のもとで少年時代を過ごすアヴィン。家の仕事を手伝ったあとは、ウルト村の少年マイルと遊ぶ毎日。かくれんぼに石けりと、日々を楽しく過ごしていた。だが、別れた妹を忘れたことはなく、アイメルが今どうしているかを気にかけてもいた。

02 レミュラス老人の死



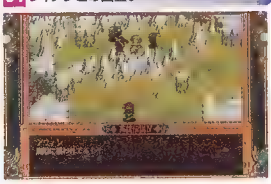
アヴィンが17歳のとき、レミュラス老人が亡くなった。その遺言に従い、アヴィンは神宝カベッサをバルドゥス教会の総本山ヴァルクドへと届け、妹アイメルと再会すべく、旅に出る。まずは妹の居場所を知るという賢者ディナーケンのもとを目指すことに。

03 マイルの待ち伏せ



ウルト村に降りてきたアヴィンは、幼なじみのマイルの待ち伏せを受ける。彼はごく当たり前のように自然に、アヴィンの長旅への同行を告げる。ウルト村の村長やマイルの両親にも見送られ、アヴィンは8年間を過ごした思い出の場所をあとにするのだった。

04 シャノンとの出会い



次の目的地は、ディナーケンのいる王都フィルディンの北にあるチブリ村。フィルディンとチブリ村をつなぐ街道で魔獣に襲われた少女を発見し、救出する。彼女はチブリ村の住人でシャノンと名乗り、お礼をするので必ず家に寄ってほしいという。

05 賢者の館



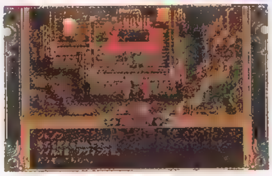
ディナーケンの館へと到着したが、応対に出たシェンナは、帰ってほしいと歯切れ悪く答える。神宝カベッサと妹アイメルのためにも引き下がれないアヴィンは、なんとか家の中へと通してもらい、ルティスという少女にディナーケンに会う許可を得る。

06 オクトゥムの使徒



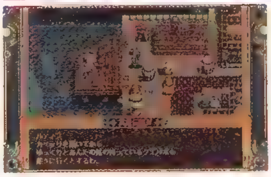
屋敷の裏の洞窟で瞑想中というディナーケンに会いに行くが、それはルティスと彼女の相棒バスターの罠だった。ディナーケンを人質に、カベッサをよこせというバスター。だが、ディナーケンの飼い犬のカーンがバスターに飛びかかり、なんとか危機を脱する。

07 シャノンとの再会



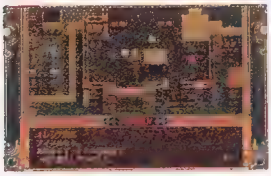
アヴィンは、アイメルがいるというベネキア修道院を目指す。途中、チブリ村のシャノンの家に寄って歓待を受ける。シャノンはアヴィンとマイルを「様」づけで呼び、特にマイルには懐いている様子。そして、シャノンに見送られ、アヴィン達は旅へと戻る。

08 ルティス再び



ボルンでは、ルティスがシャノンを人質にとり、カベッサを要求してくる。だがルティスは、同士であるボルゲイドという人物が修道院を襲っていると聞くと、急いで修道院へ行かないと手柄を独り占めされてしまうと焦り、シャノンを解放して去っていく。

09 ベネキア修道院



ベネキア修道院は、ボルゲイドの襲撃を受けて荒れ果てていた。かつてカテドラールでアヴィン兄妹の養育係を務めていた女性であるオレシアは、アイメルがクエルボを持ってヴァルクドへ向かったと告げる。アヴィンは妹を追って、バロアへと向かう。

10 行方不明のシャノン



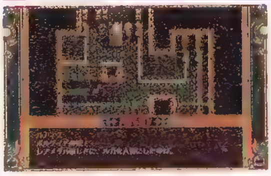
ニューボルンの町で、山ブドウの森に向かった少女が帰らないという話が聞ける。救出に向かうと、倒れていたのはシャノン。彼女はマイルが助けに来てくれると信じていたと言い、気絶する。彼女をニューボルンの老夫婦に預け、ギアの街へ向かうことに。

11 溶鉱炉の襲撃



ギアの町でボルゲイドの溶鉱炉占拠事件に遭遇したアヴィン。ボルゲイドは見せしめとして少年の工員ルカを傷つけ、第5溶鉱炉を破壊する。あたりが炎に包まれるなか、息を切らしてかけつけてきたのは、これまで何度も旅を邪魔してきた少女ルティスだった。

12 ルティスとルカ

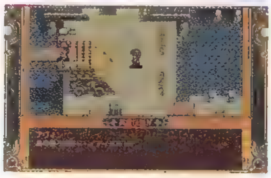


アヴィンはルティスと協力してルカを救助する。なんとルカはルティスの弟だった。ボルゲイドが仲間の弟を人質にとり、さらには傷つけたことに怒りを隠せないルティス。彼女はアヴィンに礼を言うと、カベッサは奪わず、ルカが目を覚ます前に姿を消した。

※・掲載しているパッケージはPC-9801版。掲載している画面写真はPC-9801版。

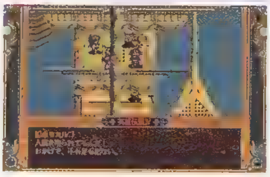
GAME PLAYBACK 13 アイメルの足跡～32 マドラムの過去

13 アイメルの足跡



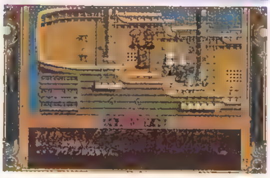
西大陸へと渡る定期船が出るバロアへとやってきたアヴィン。アイメルらしき少女に定期船の話をしたという男性の情報を頼りに乗り場へと向かうと、アイメルを発見する。だが一歩遅く、アヴィンはアイメルが乗る定期船に乗り遅れてしまった。

14 海賊の襲来



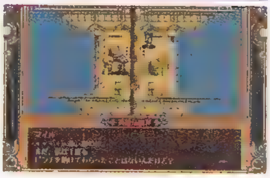
アヴィンの乗る定期船は快調に進み、アイメルの乗る船に追いついてしまう。実は、その船は海賊ナワレス団に襲われていたのだ。船員を説得し、船を接近させて乗客の救出を行うアヴィン。だが、アイメルは海賊の人質として、すでに海賊船に連行されていた。

15 8年ぶりの再会



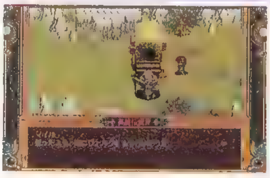
アヴィンは海賊船へと乗り込み、海賊団のボスであるナワレスを倒し、アイメルと一緒に捕まっていたシャノンを救出する。こうして兄妹は8年ぶりの再会を果たした。迎えに来た定期船の船乗りラダーとともに船に戻ると、2人はこれまでのことを語り合う。

16 マイルとシャノン



アヴィンとアイメルが感動の再会を果たしている一方で、マイルとシャノンも感動(？)の再会を果たしていた。シャノンのピンチにはマイルが、マイルのピンチにはシャノンが必ず現れると言うが、マイルは助けてもらったことなんてないと困り顔に。

17 持ち主不明の獣車



シャノンとともにセータの町に着いた一行は、街道をふさぐ持ち主不明の獣車があるとの話を聞く。片づけるかわりに獣車をもらう許可をとり、ヴァルクドまでの足にしようとするアヴィン。だが、それらはすべてルティスの仕組んだ罠だった。

18 ルティスの追撃



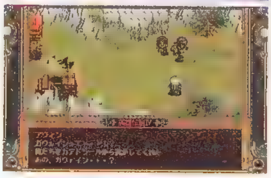
アヴィン達の獣車は、ルティスとバスターの獣車による体当たりで半壊。全員気絶してしまい、カペッサとクエルボは奪われてしまう。ルティスは私利私欲で手柄を上げようとするバスターを怒るが、そんなバスターはボルゲイドに裏切られ、殺されてしまう。

19 マイルの死



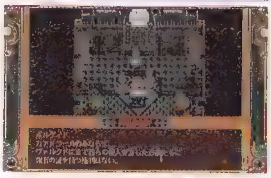
仲間を仲間と思わぬやり方に怒るルティスはボルゲイドを攻撃するが、逆に呪われてしまう。目覚めたアヴィンも応戦するが、アイメルをかばったマイルが倒れ、ついに全員意識を失ってしまう。そんな矢先、杖を持つ謎の男がボルゲイドをどこかにワープさせる。

20 残された者達



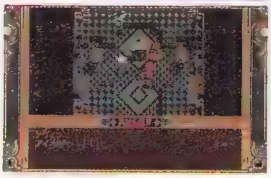
アヴィンが目覚めたとき、残されていたのは、呪われて苦しむルティスと2つの神宝。そしてアイメルだけだった。シャノンとマイルの姿は消えていたが、マイルが助かっている望みはゼロに等しかった。そこへ賢者のガウェインが現れ、彼らを保護する。

21 神宝の返還式



大きな犠牲を払ってヴァルクドにたどり着いたアヴィンは、神宝を返却して一息つく。呪いで苦しむルティスも回復の目途が立ったようだ。最高導師クロワールは、神宝を守り抜いたアヴィンに礼を言うと神宝の返還式を開く。だが、そこへボルゲイドが乱入する。

22 アイメルの死



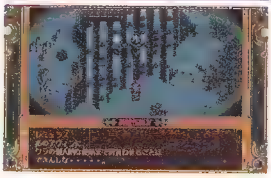
まずはルティスがボルゲイドと応戦するが、力およばず強力な呪いをかけられてしまう。さらに、ボルゲイドの依頼を受けた暗殺者マドラムまで登場。バルドゥス教の信徒を敵視している彼は、アヴィンが止める間もなく、アイメルをその手にかけてしまった。

23 真実を求めて



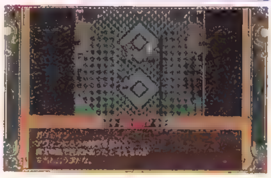
アイメルを失ったアヴィンは失意の底に沈み、気力を完全に失う。そんな彼の前にミッシェルと名乗る魔道師が姿を見せる。真実の島に行けばルティスの呪いが解け、妹が命を落とす原因となった争いの真実を知ることができるかもしれないという。

24 真実の島



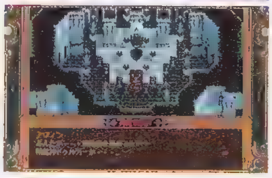
セータの北にあるドークスの村から漁船に乗り込んだアヴィンとミッシェルは、ミッシェルの魔法で荒れる海を鎮め、無事に真実の島へと上陸。朽ちた遺跡の奥で呪いを解く薬を手に入れ、聖なる水の泉でアヴィンは過去を映した4つの映像を見る。

25 真実の意味



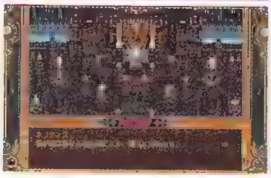
マドラムに襲撃されつつもヴァルクドに戻ったアヴィンは、ミッシェルと別れ、手に入れた薬でルティスを治療する。ガウェインは真実の島でアヴィンが見た映像は四精霊を祭った祠と関係があると言い、祠に眠る神宝を集めよというのが託宣の正体だと推測する。

26 精霊神ドゥルガー



自分が信じていた神の真実が知りたいと、同行を申し出るルティスを加えて、一行は精霊の祠を目指す。四精霊を束ねる精霊神ドゥルガーが眠るという氷の神殿では、四精霊に異変が起きていると言い残したドゥルガーがどこかへと飛び去る光景を目にする。

27 帰郷



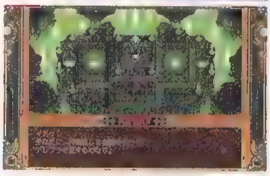
真実の島での映像を頼りに、故郷のウルト村まで戻ってきたアヴィン。マイルの両親に息子の死を告げるが、責められるどころか励まされてしまう。自宅のカカシからは、レミュラスの手紙と鍵を発見。その親心とともに、ネフティスの祠の場所を知るのだった。

28 地のネフティス



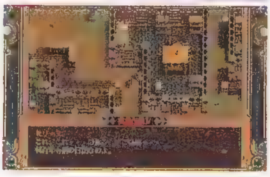
地を司るネフティスは、オクトゥムの使徒の仕業で邪気を送り込まれて、怪物となる寸前だった。アヴィンはそれを倒すことで正気に戻し、ネフティスから神宝イスブラを託される。祠をあとにした一行は、次の目的地となるガーデンヒルを目指す。

29 風のイドゥン



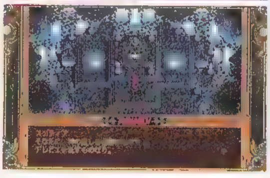
ガーデンヒルに着いた一行は、映像で見たヒントからイドゥンの神殿を守るレイトルの瞑想を解き、祠への道を開いてもらう。イドゥンは邪気で怪物化が進んでおり、強き魂を持つアヴィンとの戦いを望む。そして、見事勝利したアヴィンに神宝デレブラを託す。

30 巫女の末裔



キト村に着いた一行は、セリーヌというスコティアの巫女の末裔である女性から、その先祖の日記を見せられる。それによると、何百年も前に、祠への扉を開けるクリスタルをモス湖に沈めたという。クリスタルを探す途中、湖の怪物モッシー騒ぎに巻き込まれる。

31 水のスコティア



怪物モッシーはスコティアの使いだった。スコティアはセリーヌの妹であるリタを祠へと導き、セリーヌには憑依することでアヴィンにクリスタルのありかを示す。アヴィンはクリスタルを手に祠へ向かい、怪物化したスコティアを倒して神宝デレビエを入手する。

32 マドラムの過去



ヴァルクドに3つの神宝を持ち帰ったアヴィンは、ブリザックの港町でガウェインから最後の祠の話を聞く。また、暗殺者マドラムはガウェインの弟子でバルドゥス教の信徒だったが、愛した女性ドミニクの魂を盾にボルゲイドに従わされているという。

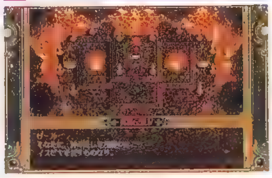
GAME PLAYBACK 33 マドラムの最期〜ENDING

33 マドラムの最期



カナピア島にはマドラムがいた。彼はドミニクの魂はバルドゥスに仕える信徒を10人殺すと還ってくると語る。アヴィンに敗れるマドラムだったが、信徒としての心を捨てていなかった彼自身が10人目のいけにえとなり、ドミニクは復活する。

34 炎のザール



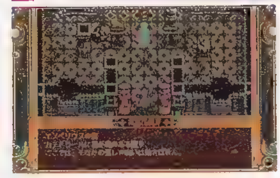
ドミニクは、ザールの祠の巫女の末裔だった。彼女の力で、封印されていた祠の扉が開く。祠にいたザールは、邪気により怪物化しかけていたが、アヴィンが勝利すると正気を取り戻す。ザールはアヴィンの力を認めて、神宝イスピエを託すと消えてしまった。

35 神に立ち向かう人間



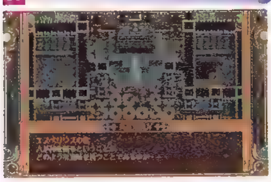
オクトゥムの使徒の狙いは、オクトゥム神の復活だった。クロワールによると、すべての神宝をカテドラールの祭壇に捧げると生まれるエリュシオンという剣なら、神をも殺せるという。オクトゥム神の消滅を誓うアヴィンは、その本拠地カテドラールへ向かう。

36 ボルゲイドの最期



カテドラールに乗り込んだアヴィンは祭壇へと向かうが、ボルゲイドに邪魔をされる。ボルゲイドから強力な呪いが放たれたとき、それを防いだのは、8年前にここで死んだ最高導師エスペリウスの霊だった。呪いを封じられたボルゲイドは敗北し、命を落とす。

37 聖剣エリュシオン



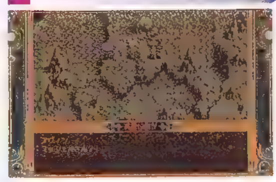
エスペリウスの祈りにより、神宝は聖剣エリュシオンへと姿を変えた。エスペリウスの霊は、神を斬るということがどういうことか考えろと言い残して消滅する。アヴィンはカテドラールの地下から海底洞窟を経由して、オクトゥム神が眠る封印の地へと進む。

38 ドゥルガーを操るベリアス



封印の地でアヴィンが見たものは、冥府の神でもある精霊神ドゥルガーを使役するベリアス卿だった。彼はドゥルガーの力で冥府門を開いて、オクトゥム神を現世へと呼び出す。邪魔なアヴィン達を足止めするために姿を見せたのは、マイルとシャノンであった。

39 マイル救出



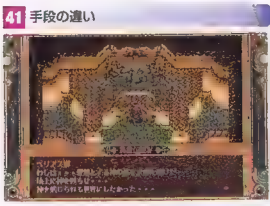
シャノンは、死んだマイルをよみがえらせるためにベリアス卿と契約し、オクトゥム神にマイルの魂を捧げていた。彼らを人質にとられたアヴィンは動けないが、邪神官に化けていたミッシェルのおかげで救出に成功。だが、怪物化したドゥルガーが立ちはだかる。

40 ドゥルガーとの戦い



異形と化したドゥルガーとの戦いに勝利したアヴィン。正気に戻ったドゥルガーは、四精霊の加護を得たアヴィンなら、オクトゥム神を滅ぼせると語る。地下の神殿をかけ抜けるアヴィンは、とうとうこの混乱と悲劇を招いた根源であるベリアス卿を目の前にする。

41 手段の違い



ベリアス卿に勝利したアヴィン。ベリアス卿は神をよみがえらせ、神が身近にいる世界を作りたかったとつぶやく。彼もまた世界に調和をもたらそうと考えており、その考えこそ悪くはなかったが、手段に恐怖を用いたことが敗北する理由となってしまったのだ。

42 バルドゥス神の降臨



復活したオクトゥム神は冥府に戻ることを拒否し、秩序なき破壊を宣言。アヴィンはエリュシオンの力でオクトゥムを消滅させるが、続いてバルドゥス神が降臨。ドゥルガーによれば、神は力の集合体であり、必ずしも世界に平和をもたらす存在ではないという。

43 神々との決別、そして……



バルドゥス神をも倒したアヴィン。これにより、世界の創世にかかわった光と闇の神は消え、人間は神々と決別を果たす。地上に戻ったアヴィンが目にしたのは、その命を散らそうとするマイルの姿だった。神が消えたことにより、彼もまた消えようとしていた。

44 冥府門

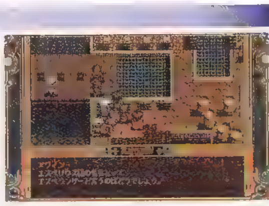


ドゥルガーと四精霊は、神々が消えた今、自分達も消えゆくのみだと冥府門を開く。そしてアヴィンに、大地に生きる人間の力、熱くたぎる生命の雫が冥府の霊窟を照らしたとき、願いは叶うと言い残す。次の瞬間、アヴィンは迷わず冥府門へと身を躍らせていた。

ENDING

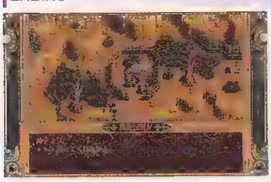


冥府門に飛び込んだアヴィンは落下していた。永遠に続くような浮遊感のなか、彼は親友マイルと妹アイメルのことを想い、強く願った。すると暗闇のなかに「朱紅い雫」が落ちて、広がっていく。そしてアヴィンは、マイルやアイメルとともに現世へ帰還する。

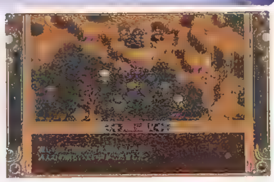


クロワールは、神が消えたことを信徒に話すと約束する。一方、ミッシェルとトーマスはプラネトス号でガガーブを越える話を進めていた。アヴィンは聖剣エリュシオンに、亡き最高導師エスペリウスの名からエスペランサーと名づけてミッシェルに託した。

ENDING



ついに見晴らし小屋へと戻ってきたアヴィン。そこには最愛の妹アイメルや、ともに苦難を乗り越えて心を通わせたルティスの姿もあった。アヴィンはこの見晴らし小屋から外の世界に出たかったと語り、冒険を終えた今では、どこよりも懐かしいと感慨にふける。

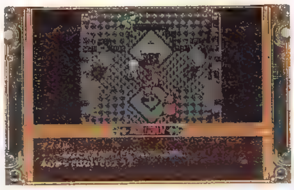


アヴィンの前に現れたのは、旅をともにした仲間達。それぞれが自分の気持ちに従って、見晴らし小屋に集まってきたのだ。最後に、シャノンに追われたマイルもやってくる。シャノンの唐突な嫁入り宣言に、自然と全員から笑いが起きるのだった。

TOPICS

ヒロインであるアイメルの早すぎる死

本作はのちに発売される『朱紅い雫(新)』とストーリーが異なっている。特にアイメルはアヴィンとの再会もそこそこに死んでしまうなど衝撃的な内容が多い。また、サブイベント扱いではあるが冥府の霊窟に入るイベントでは、過去に死んだアヴィンとルティスの縁者の魂を見ることができる。そこではアイメルの姿も見られるが、マイルは登場しないため、彼が生き返るという伏線にもなっている。

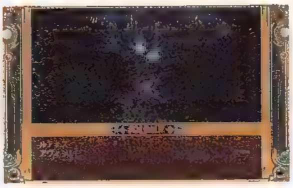


あっさりと命を散らす衝撃の展開

⬅マドラムの凶刃により死ぬアイメル。彼女の死がアヴィンを運命へと立ち向かわせるきっかけとなった。ちなみに、『朱紅い雫(新)』では最後までアイメルが死ぬことはない。

過去の人物との再会 ここでのみ登場する人物も

➡冥府の霊窟のイベントでは、アヴィンの両親も登場。アヴィンの口から、家族が開拓民だったことや、襲撃してきたオクトゥムの使徒によって殺されたことが明かされる。





英雄伝説IV 朱紅い雫（新）

- 発売日：2000年12月7日
- 機種：Windows95/98/2000/Me
- メディア：CD/DVD
- ジャンル：RPG
- 価格：オープン価格

【備考】
- PSPでも発売された
- PSP版はバンダイから発売された

【関連ページ】

- イラストギャラリー➡P.104
- 広告ギャラリー➡P.229
- キャラクター辞典➡P.478

セルフリメイクで生まれ変わった、新訳『朱紅い雫』

オリジナル版の『朱紅い雫（旧）』のストーリーを再構築したセルフリメイク作品。『朱紅い雫（旧）』では脇役だった冒険者達のキャラクター像が深く掘り下げられており、それがメインストーリーに絡むことで、物語をより濃厚なものへと進化させている。もちろん、システム面についても格段にブラッシュアップされた。



戦闘システムは『海の檻歌』を踏襲

⬅戦闘システムは、『朱紅い雫（旧）』とはまったく別物。むしろ、前年に販売された『海の檻歌』に近くなっている。また、『朱紅い雫（旧）』とは違い、キャラクターごとに必殺技が追加。物理攻撃が得意なキャラクターの戦術の幅が広がった。

SYSTEM PICKUP

■AT（アクションタイム）
戦闘中に行動するたびにATが増加し、時間経過などでATがゼロになると次の行動を行える。また、ATをゼロにするATブレイクも存在し、これを利用すれば「攻撃→ATブレイク→攻撃」といった連続行動を行うことが可能。

■精霊魔法
精霊の召喚魔法。精霊はユニットとして戦闘に参加するが、召喚者のHPやMPが尽きるか精霊のHPがゼロになると消滅する。

OPENING MOVIE



⬆光と闇の神、そして精霊神ドゥルガーの手で生まれた世界は繁栄を極めたが、人間が堕落するにつれて神も変質。光と闇の神が争いを始め、闇の神オクトゥムは消滅し、光の神バルドゥスも砕け散る。そして現在、神の争いは神を信じる人間達の争いへ変わっていた。

GAME PLAYBACK 01 平穏の終わり～15 剣士ダグラス

01 平穏の終わり



カテドラールで平和に暮らすアヴィンとアイメルの兄妹。そこにあわてたオレシアが姿を見せる。ベリアス率いるオクトゥムの使徒が、ここに襲撃してきたのだ。

02 兄妹の別れ



最高導師エスペリウスと賢者ガウェインのおかげで、3人は逃走に成功する。だが追手に邪魔され、アヴィンとアイメルは、それぞれ別の方向へ逃げることになる。

03 マイルとの出会い



アヴィンは、賢者レミュラスに引きとられた。そしてウルト村でマイルと出会う。マイルは同年代の友人候補との出会いに浮かれるが、アヴィンは妹のことで傷ついていた。

04 ネフティスのお祭り



マイルは、アヴィンをネフティスのお祭りに誘う。そして彼は、アヴィンを気遣ってアヴィンと同じ願いを祈る。この日から、アヴィンとマイルは親友となった。

05 レミュラスの死



17歳になったアヴィン。あるときレミュラスは、神宝カベッサを賢者ディナーケンへ届けるように頼むと息を引きとる。そして、アヴィンとマイルは旅に出ることに。

06 魔獣退治と旅立ち



旅立ちを大人達に認めてもらうため、魔獣を倒しに行くアヴィン。同じ魔獣を狙う冒険者マーティと協力して魔獣を倒し、その証拠を持ち帰ると、旅を許可される。

07 そして冒険者に



王都に着いたアヴィンは、冒険者になる決意を固める。その試験で、マーティや謎の美女ミューズと協力関係に。そして冒険者となり、彼らとチブリ村を目指す。

08 シャムシール団



チブリ村は、シャムシール団によって占拠されていた。彼らは生命の書を要求する。その事件中、ミューズの正体がエル・フィルディン王国の姫だという事実が判明する。

09 偽の古文書



偽の古文書をわたして時間を稼ぎ、その間に村人の救出を実行。村人を無事に救出できたが、シャノンという娘だけが、逃げるシャムシール団に連れ去られてしまった。

10 シャノン救出



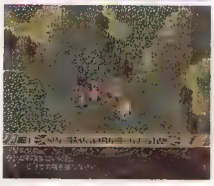
シャムシール団を追いかけるアヴィン達。そして、女首領ファティマは逃したもののシャノンを救出。シャノンはマイルに一目惚れして、運命の王子様と言い切る。

11 賢者の館



賢者の館に到着したアヴィンは、ディナーケンにカベッサを返す。ディナーケンは、アイメルが神の代理人であるドゥルガーの娘として、重い宿命を持つことを教えてくれる。

12 黒髪の少女



館をあとにしたアヴィンの前に黒髪の少女が現れ、カベッサをわたせと迫る。断ると彼女は魔法でアヴィン達を気絶させ、カベッサの有無を確認すると姿を消す。

13 脅迫する少女



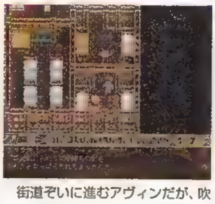
賢者の館へと戻るアヴィン。そこでは、黒髪の少女がディナーケンを脅していた。なんとか追い払ったアヴィンに、ディナーケンは知っている限りのことを伝える。

14 新たな旅路



ディナーケンは、闇の神を信仰するオクトゥムの使徒がアイメルを狙っていると告げる。そして、アイメルを見つけて総本山のヴァルクドを目指せと言い、カベッサを託す。

15 剣士ダグラス

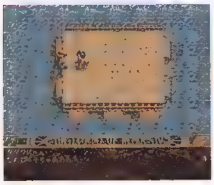


街道ぞいに進むアヴィンだが、吹き矢で眠らされてカベッサを盗まれてしまう。同じ被害にあったダグラスと協力して奪還へ向かうが、彼の荷物はもう売られていた。

※：掲載しているパッケージはWindows95/98/2000/Me版。掲載している画面写真はWindows95/98/2000/Me版。

GAME PLAYBACK 16 イドゥンのお祭り～40 ドゥルガーのお告げ

16 イドゥンのお祭り



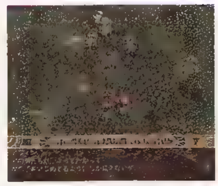
ダグラスと別れたアヴィンは、イドゥンのお祭りで行われる水上試合のボルン代表に選ばれる。対戦相手はダグラス。運よくダグラスの床が壊れ、アヴィンが勝利する。

17 ダグラスの同行



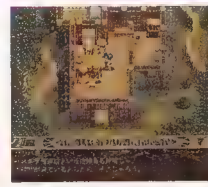
試合の賞品は、ダグラスが盗賊に奪われた雷光剣だった。雷光剣のお礼に旅へ同行するダグラス。彼の心当たりをもとに、アイメルを捜して木霊の森へと向かう。

18 森を守る少女



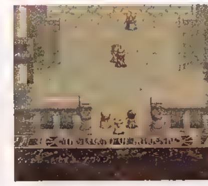
木霊の森では、猟師ともめる少女と出会う。彼女は聖獣ミーファの乱獲を止めようとしていた。手助けすると、彼女はアルチェムと名乗り、家へと招待してくれる。

19 ベネキア修道院へ



空気を浄化するミーファ。その狩猟を推奨する教会に抗議するアルチェムの祖父カラバの手紙を届けるため、アルチェムと一緒にアヴィンはベネキア修道院へ向かう。

20 オレシアとの再会



修道院でアバリス大神官に手紙をわたすが、破り捨てられてしまう。帰ろうとすると意外な人物が現れる。それは、8年前にアイメルと一緒に逃げたオレシアだった。

21 アイメルの行方



オレシアによると、アイメルはベネキア修道院にいたが、15歳の誕生日に置き手紙を残して姿を消してしまったという。アヴィンは仕方なく、ニューボルンへと戻ることにする。

22 青いバンダナの男



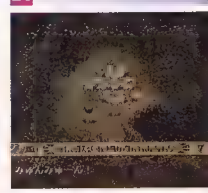
帰途、ニューボルンは報いを受けているという青いバンダナの男に出会う。彼はアヴィン達に謎の聖水をかけると、ベネキア修道院の方へと去ってしまう。

23 毒の街



ニューボルンは毒気に蝕まれ、マイルを追いかけてきたシャノンも倒れる。聖水で守られている一行は、カラバからミーファが消えたことが原因だと知らされる。

24 聖獣ミーファ



ミーファはゴルダ洞窟の奥で魔獣に追い詰められていたが、アヴィン達に救われる。ミーファはアルチェムの説得に従ってニューボルンへと向かい、毒を浄化する。

25 暗殺者マドラム



ミーファの性質を説明するために修道院へ行くと、アバリスは青いバンダナの男に殺されかけていた。だが、彼をマドラムと呼ぶオレシアの制止で引き下がる。

26 暴かれた罪



オレシアによれば、マドラムの行動はドミニクという女性の死と関係があるとのこと。マドラムにおびえたアバリスは、ミーファ狩りも含めた不正行為を白状する。

27 仲間との別れ



ダグラスは罪を裁かれるためにヴァルクドへと移送されるアバリスの護衛を引き受け、別れることに。アルチェムも、アヴィンへの好意を胸に木霊の森へと帰る。

28 ギアの町にて



ボルンで出会った少年ルカに挨拶しようと、ギアの工場へ足を向けるアヴィン。途中、ラエルと名乗る魔法大学校の少年と、彼を追いかける女性教師エレノアと出会う。

29 ルカの情報



工場では、レアメタルの精製をめぐって覆面の客とケンカをするカッセル工場長を目撃。そして、再会したルカは、アイメルらしき少女がコルナ村へ向かったと語る。

30 黒髪の少女の罠



街から出ようとしたアヴィンは、アイメルからだという手紙を受け取る。そこには、ある家で世話になっていると書かれていたが、それは黒髪の少女の罠だった。

31 マドラムの乱入



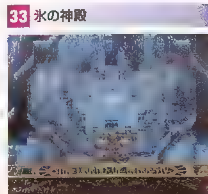
手紙に書かれた家で睡眠薬入りのお茶を飲み、カベッサを狙われるが、マドラムに救われる。マドラムと黒髪の少女の戦いは、ラエルとルカの意図せぬ乱入で終わる。

32 黒髪の少女の正体



黒髪の少女は、ルカの姉ルティスだった。マドラムは去り、名前を呼ばれたルティスも姿を消す。アヴィンは、冒険者に憧れるラエルを連れてコルナ村を目指す。

33 氷の神殿



すでにコルナ村にアイメルはいなかった。また氷の神殿にあるドゥルガーの神体が壊れたとのことで確かめに行くと、ラエルが神体の破片から謎の古文書を発見する。

34 魔法大学校



古文書読解の助っ人として、魔法大学校にエレノアを呼びに行くアヴィン。生命の書を入手するためにエレノアへ詰め寄るファティマを見つけて、止めに入る。

35 生命の書



コルナ村では古文書（生命の書）を読解したラエルが、その力を試して騒ぎになっていた。そして、その騒ぎに乗じた覆面の男に、生命の書を奪われてしまう。

36 邪神官ボルゲイド



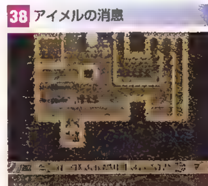
オクトゥムの使徒がギアの工場を占拠して、溶鉱炉を破壊しようとする。ルカが殺されそうになると姉のルティスが姿を現すが、使徒を率いるボルゲイドは非情だった。

37 マドラムの乱入



ボルゲイドがルティスとルカに手を下そうとしたとき、マドラムが間に割り込んで阻止。だが、溶鉱炉の破壊は止められず、ボルゲイドも姿を消してしまうのだった。

38 アイメルの消息



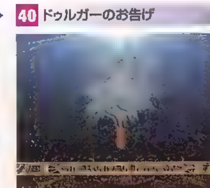
ルカを介抱するアヴィン。ルティスは人々が幸福に暮らせる理想郷を作るために使徒になったと語る。そして弟を助けた礼に、アイメルがバロアにいると教えて立ち去る。

39 8年ぶりの再会



バロアの町は魔獣に襲われていた。撃退を手伝ったアヴィンは、領主コンロッドの屋敷に招かれる。紹介されたのは、客人として滞在していたアイメルだった。

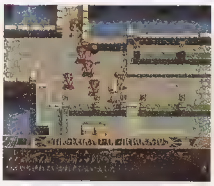
40 ドゥルガーのお告げ



アイメルはドゥルガーの声に従い旅に出て、氷の神殿で神宝クエルボを授かっていた。また、世界が破滅の危機のとき、その中心にアイメルがいると告げたという。

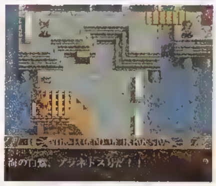
GAME PLAYBACK 41シャムシール団の罠～65洗脳されたマイルの父親

41 シャムシール団の罠



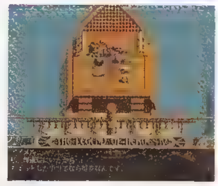
銀鉱山が襲われたとの情報が入り、アヴィン達は解決に動く。だがそれはシャムシール団の罠だった。ファティマは町を襲い、アイメルを連れて船で逃走する。

42 プラネトス号出航



アイメルを奪われて落ち込むアヴィンを、船乗りのトーマスが励ます。彼はエル・フィルディン最速の船であるプラネトス号にアヴィンを乗せ、ファティマの追撃を手伝う。

43 ファティマとの決着



追いついてファティマを倒すアヴィン。助けられたアイメルは、傷ついたファティマの手当てを行う。ファティマはアイメルの芯の強さに負けを認めるのだった。

44 ルティスの待ち伏せ



西大陸のセータに着いた一行。ルティスが現れ、神宝を奪おうとする。だが、子供を人質にとった部下のバスターと仲間割れを起こして、アヴィンは危機を逃れる。

45 訪れる悲劇



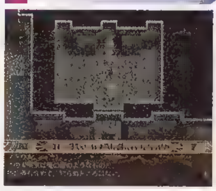
獣車でヴァルクドを目指す一行をオクトゥムの使徒が襲う。ベリアス卿は出来の悪いバスターを処分。ルティスはそれに疑問を抱き、とっさにアヴィンをかばう。

46 残されたもの



マイルもアイメルを守って致命傷を負う。ガウェインが来たとき、残されていたのはアヴィンとルティス、マイルの形見らしき護りの鈴、神宝カベッサだけだった。

47 ヴァルクド脱出



アヴィンはヴァルクドで治療を受け、アイメルがさらわれたことを知る。目を覚ましたアヴィンは、偶然出会ったマドラムの手引きでヴァルクドを抜け出す。

48 カテドラールへ



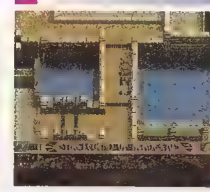
アヴィンはアイメルが捕らわれたカテドラールを目指す。だがボルゲイドに阻まれ、ルティスに助けられる。結局、ガウェインとともにヴァルクドへと戻ることに。

49 真実の島へ



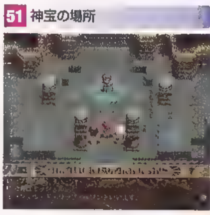
最高導師クロワールは、真実の島の古代遺跡に行くことをすすめる。遺跡の祭壇に行けばアイメルの手がかりがつかめるという希望に賭けて、アヴィンは北へ向かう。

50 ルティスの過去



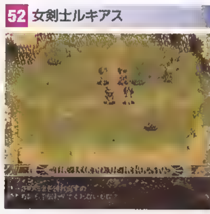
あとを追ってきたルティスと、セータで合流するアヴィン。そして、彼女の哀しい過去を聞くことに。あてもなく旅に出るという彼女を説得して、旅の仲間とする。

51 神宝の場所



真実の島には、謎の魔道師ミッシェルがいた。彼に従って遺跡を起動すると映像が映し出され、神宝の場所が示される。映像を見終わると、ミッシェルの姿は消えていた。

52 女剣士ルキアス



神宝の入手に向かうアヴィンは、再会したダグラスを仲間に加えてキト村を目指す。その途中、女剣士ルキアスに協力して、一緒にジミー少年を追いかけることに。

53 ジミーの悪い癖



姿を消す魔法を操るジミーは、悪徳商人の宝を盗もうとしていた。ルティスは自分の体験談から盗みをやめるように諭し、ジミーを連れてキト村へと向かう。

54 湖の魔獣



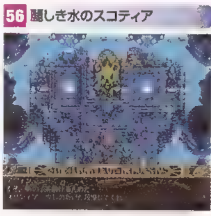
神宝が眠るスコティアの祠があるキト村で、湖の魔獣退治に向かう一行。しかし、その魔獣はスコティアの使いだった。魔獣は祠に危機が訪れていると告げる。

55 祠の護人



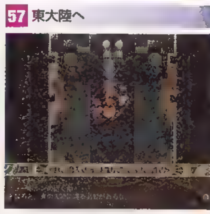
アヴィンが湖に行っている頃、キト村では祠の護人の末裔であるリタが誘拐されていた。ジミーはそれを防ごうとして大ケガを負う。アヴィンは急いで祠へと向かう。

56 麗しき水のスコティア



祠にいたボルゲイドは生命の書を利用してスコティアを操り、アヴィンを攻撃させて逃げる。スコティアを倒して正気に戻したアヴィンは、神宝デレビエを託される。

57 東大陸へ



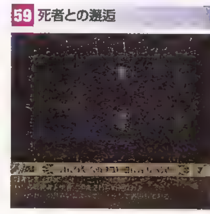
ヴァルクドに戻る途中でシャノンを救出。ヴァルクドで彼女を保護してもらい、次の神宝を求めてガーデンヒルへ。ダグラスは、魔獣の襲撃に対応するため別行動をとる。

58 レアメタルの精製



ギアの工場で、神剣エリュシオンの素体に使うレアメタルの剣を作るためには魔法の力が必須だと聞く。魔法大学校に推薦されたエレノアを捜してコルナ村へ。

59 死者との邂逅



氷の神殿でエレノアとラエルを見つけたアヴィン。次の瞬間、神宝の力で死んだはずの人と再会するという体験をする。アヴィンはエレノア達を連れてギアへ戻る。

60 姉弟の再会



ギアは魔獣の襲撃でパニックに陥っていた。アヴィンは鉱山へと乗り込み、ルカを救出。ルカを避けていたルティスは、最愛の弟と抱擁をかわすのだった。

61 優しき風のイドゥン



ガーデンヒルのイドゥンの祠はオクトゥムの使徒に侵され、イドゥンは魔物化した。イドゥンの毒の浄化にアルチェムとミーファの力を借り、イドゥン自体も倒す。

62 修道院襲撃



イドゥンから神宝デレブラを受けとったアヴィンは、ベネキア修道院に寄る。修道院はボルゲイドの襲撃を受け、アイメルの親友のシュナがさらわれようとしていた。

63 ファティマの援護



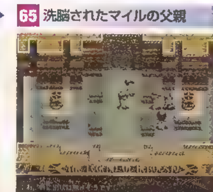
オレシアを襲おうとするボルゲイド。その凶行を防いだのは、暗殺者マドラムとファティマだった。意外な敵達の出現を受けて、ボルゲイドは、おとなしく撤退していく。

64 マドラムの目的



ファティマは、マドラムの手引きでシャムシール団ごと脱獄していた。そしてマドラムの行動が、ドゥルガーの娘であるアイメルの運命に大きくかかわることを知る。

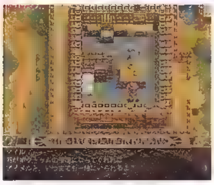
65 洗脳されたマイルの父親



修道院でルキアスと別れたのち、王都フィルディンでマイルの父親が城を襲撃する場面に遭遇。居合わせたミューズとマーティを仲間に加えて、その洗脳を解く。

GAME PLAYBACK 66 銀髪のマイル〜ENDING

66 銀髪のマイル



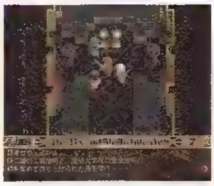
村の長老によると、銀髪のマイルが村人を操っているとのこと。彼はベリアス卿に操られる人形と化していた。なんとか撃退するものの、マイルは逃げてしまう。

67 豊穣たる地のネフティス



レミュラスは畑のカカシに手紙を隠していた。そして彼が残した護符で祠の入口を開ける。そこで怪物と化したネフティスを倒し、神宝イスブラを受け取る。

68 カナピア島へ



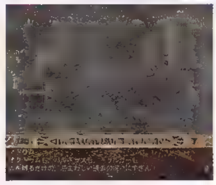
ヴァルクドへ戻った一行は、クロワールからレアメタルの剣を受け取る。そして、ガウェインの持ち船のプラネトス号に乗り、ザールの祠があるカナピア島を目指す。

69 漂流するミッシェル



海上で漂流するミッシェルを救助。荒れる海をミッシェルと協力して鎮めて、カナピア島へ上陸する。島に着いたガウェインは、元弟子のマドラムの過去を語る。

70 ドミニクとマドラム



ドゥルガーの娘であったドミニクが運命に翻弄されて死んだことで、恋人のマドラムは神を恨んでいた。そして墓地では、そのマドラムがアヴィンを待ち受ける。

71 マドラムとの戦い



アヴィンはマドラムに敗北する。祠の護人だったマドラムが祠を開けて先に進もうとすると、ボルゲイドが現れる。そしてドミニクは自分が殺したのだと挑発する。

72 ドミニクの仇



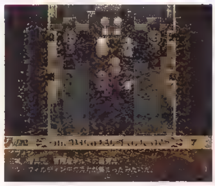
マドラムを倒したボルゲイドを追い、なんとか勝利するアヴィン。それでも倒れないボルゲイドを仕留めたのは、隠し持った真紅の炎で自爆したマドラムだった。

73 神剣エリュシオン



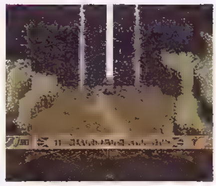
ボルゲイドを倒して、ザールから最後の神宝イスピエを受けとったアヴィン。ザールの力で6つの神宝がレアメタルの剣に宿り、神剣エリュシオンが復活する。

74 世界の危機



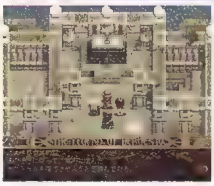
世界はオクトゥムの使徒の一大攻勢にさらされて、危機に瀕していた。生命の書で魔獣を操る敵を前に、王軍、僧兵団、冒険者達は結束して、反攻作戦を計画する。

75 カテドラールへ侵入



反攻軍が使徒の拠点を総攻撃して、その際にエリュシオンの力で結界を破り、カテドラールに侵入する作戦が決定。アヴィン達は少数精鋭で挑むことになる。

76 最高導師エスペリウスの魂



カテドラールで、エスペリウスの魂と出会う。彼はベリアスが真実の島に行ってから変わったこと、地下の封印の地でオクトゥムがよみがえりかけていることを語る。

77 親友マイルの帰還



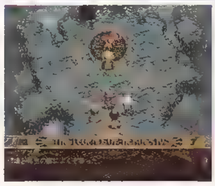
封印の地に踏み込んだアヴィンの前に立ちふさがったのは、操り人形と化したマイルだった。だが、護りの鈴の音とアヴィンとの思い出により、彼は正気を取り戻す。

78 集う仲間



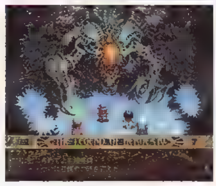
マイルを仲間に加えて、さらに封印の地の深部を目指す一行。かけつけた仲間達の援護を受け、激しさを増すオクトゥムの使徒の妨害を次々と突破していく。

79 ベリアスの真実



真実の島で世界が滅ぶ様子を見たベリアスは、オクトゥム神の力で滅びを回避する考えだった。彼の背後にはアイメルが倒れており、その頭上には冥府門が浮かぶ。

80 滅びる神



アヴィンは怪物に変貌したベリアスを倒すが、オクトゥム神は復活。アイメルが取り込まれてしまう。妹を取り戻すため、アヴィンは神であるオクトゥムに戦いを挑む。

81 冥府門



ついにアイメルを助けたアヴィン。オクトゥム神が滅んだことにより、その力で生き返っていたマイルも死を迎える。そこへ現れたバルドゥス神が、冥府門を開く。

82 護りの鈴



アヴィンはマイルの魂を連れ戻すべく、冥府門へと飛び込む。暗闇のなか、護りの鈴を頼りにマイルの魂を見つけたアヴィンは、無事に彼を現世に連れ戻した。

83 朱紅い雫



光の神であるバルドゥス神も去った。ドゥルガーは「朱紅い雫を輝かせるとき人は無力ではない。人の情熱や想いが奇跡を起こす」と語り、自らも眠りについた。

ENDING



すべてが終わり、人間は神々と永遠の決別をすることになった。そしていよいよ、大切な仲間との別れも迫っていた。それぞれの展望を語り合い、未来を見すえる。

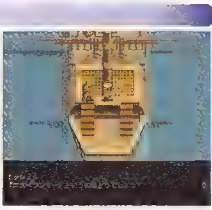


ルティスは抵抗を続けるオクトゥムの使徒を説得するために、1人で南へ向かうと告げる。アヴィンは同行したい気持ちを抑えて、再会を固く約束して別れた。

ENDING



見晴らし小屋で、兄妹仲よく暮らすアヴィンとアイメル。そんな彼に女性の影が近づく。約束を守ったルティスに「おかえり」と、アヴィンは温かく迎えるのだった。

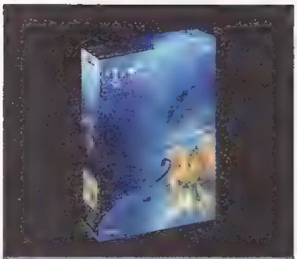


神剣エリュシオンはミッシェルに託され、エスペランサー（希望を拓く者）と名を変えた。トーマスと旅に出るミッシェルの手により、神剣は次代へ受け継がれる。

TOPICS

ドゥルガーの娘となったアイメル

アイメルがドゥルガーの娘というのは、この『朱紅い雫（新）』限定の設定となっている。これにより、アイメルがベリアスに殺されず、誘拐されるという筋書きに変更された。のちに彼女はいけにえに選ばれるものの、命は失わず、最後まで生き残ることになる。また、マドラムの想い人であるドミニクもドゥルガーの娘という設定になったために、マドラムがアヴィンに自分を重ねて手助けするようになるなど、見どころも増えている。なお、マイルが一度死んで復活するのは『朱紅い雫（旧）』も『朱紅い雫（新）』も共通の展開だが、最終決戦でマイルが仲間として復帰するという燃えるシチュエーションを味わえるのは、『朱紅い雫（新）』だけとなっている。



英雄伝説V 海の檻歌

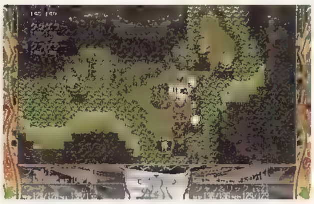
- 発売日：1999年12月9日
- 機種：Windows95/98
- メディア：CD/DVD
- ジャンル：RPG
- 価格：¥10,800（5%税込）

【備考】
- PSPでも発売された
- PSP版はバンダイから発売された

【関連ページ】
- イラストギャラリー➡P.106
- 広告ギャラリー➡P.229
- キャラクター辞典➡P.478

世界の謎が収束する『ガガーブトリロジー』完結編

『ガガーブトリロジー』の3作目にして、『白き魔女』で明らかにされなかった魔女やガガーブ歴の謎について明かされる完結編。前作『朱紅い雫』から約7年後の世界が舞台となる。作品のキーワードは「音楽」で、音楽を用いた共鳴魔法や世界を救うメロディーの存在など、システムとシナリオの両方に深くかかわっている。



リングコマンドは『軌跡』シリーズへ継承

⬅本作で初登場したのが、戦闘コマンドを円形のリングから選択する方式。これは『空の軌跡』シリーズにも受け継がれ、次代の『英雄伝説』の基本インターフェースとなった。

SYSTEM PICKUP

■**共鳴魔法**
共鳴石を装備することで使える特殊な魔法。同じタイミングで2人のキャラクターが共鳴魔法を使うと、より強力なアンサンブル魔法に変化する場合がある。

■**6人パーティ**
これまでの『白き魔女』『朱紅い雫』では、基本は2～4人で戦っていた。『海の檻歌』では仲間の最大数が6人に増加。一度に戦える仲間が増えたことで、より戦闘がダイナミックになった。

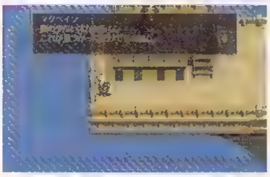
OPENING MOVIE



⬆音を力に変える秘術で栄えた水底の民は、やがて歴史から消えていった。時が経ち、レオーネ・F・リヒターにより古のメロディーが再現されたものの、それすらも消えた現代。多くの旅の演奏家が世界をめぐるヴェルトルーナの片隅で、ある一座の物語が始まる。

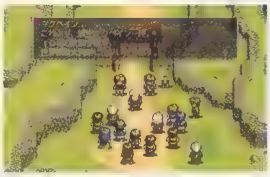
GAME PLAYBACK 01旅の予感～12リッシュ達の陰謀

01 旅の予感



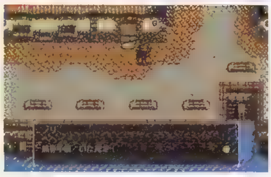
マクベインは、尊敬するレオーネ・F・リヒターの「水底のメロディー」を演奏することが長年の夢だった。そんな折、彼のもとに1冊の本が届けられる。そこには「水底のメロディー」に関するヒントが記されており、マクベインは旅立ちの決意をする。

02 新生マクベイン一座結成



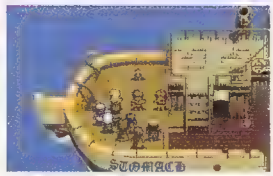
フォルト達は、ラコスパルマの灯台で「水底のメロディー」のヒントとなる共鳴石の所在を示す魔法の地図を入手する。フォルトは、演奏の修行も兼ねてマクベインと一緒に旅をすることに。さらに幼なじみのウーナを加え、新生マクベイン一座が結成される。

03 盗賊ジリ



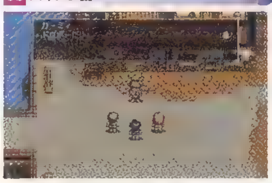
グレイスール共和国へ渡るため、ファゴットに到着したマクベイン一座。そこで、盗賊ジリに旅券手帳を盗まれてしまう。だが倉庫の地下を隠れ家にしていた盗賊を倒して、旅行手帳を取り返す。無事に連絡船に乗ることができ、ストマック号でトリムを目指す。

04 ガレンノ大使との出会い



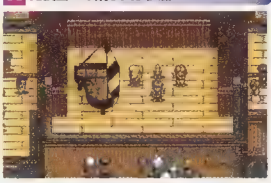
プロディン王国の大使ガレンノが船酔いで苦しむのを見て、演奏会を開くことに。見事、船酔いを紛らわせることに成功する。ガレンノはリュトム島で開かれるパーティーのオーディションに推薦することを約束し、一行はその申し出を快く引き受ける。

05 スイング団



最近グレイスールでは、スイング団という旅芸人に扮した盗賊団が出現するという。そのため、マクベイン一座に対するトリムの町の人々の反応も厳しい。マクベインの旧知であるシャオと出会った一行は、演奏会を開くことで町の人々の心を開かせようとする。

06 発表会への飛び入り参加



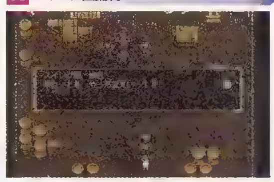
カントスの音楽学校に立ち寄り、発表会に参加することになったマクベイン一座。そこへ、スイング団が学校にある宝を狙って襲撃するが、フォルト達はその撃退に成功して、発表会は再開。初代校長のレイゼンから審査員特別賞として共鳴石をもらうのだった。

07 アルトスとの再会



ボザールへ到着した一行は、以前にフォルトが参加したピンゼルの独奏会の優勝者アルトスと再会する。彼はパン屋で働くかたわら、行方不明の姉を捜すために演奏を続けていた。一行はボザールの西の採石場に共鳴石らしきものがあることを知り、そこへ向かう。

08 スイング団捕縛



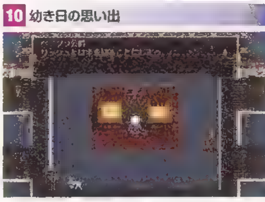
一行は共鳴石を手に入れるがスイング団に奪われてしまい、ルブシャ女史が率いる討伐隊とともに、彼らの隠れ家である旧採石場へ向かう。マクベイン一座の活躍もあってスイング団は壊滅するが、みんなの説得もあって改心して、石工として働くこととなった。

09 エグール子爵の頼み



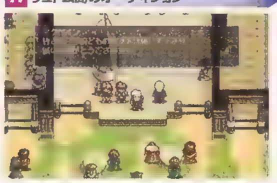
ドカーナに到着した一行は、町の周辺に魔獣が多数出没すると聞く。そんななか、町を治めるエグール子爵が単身で魔獣退治に向かったと聞き、助けに向かう。領主のベニソラ公爵が警備を怠っていることが原因らしく、エグールから手紙をわたすよう頼まれる。

10 幼き日の思い出



ベニソラ公爵は、悪徳商人リッシュと付き合い始めてから態度が豹変したとのこと。最初は手紙をわたせなかったが、一度エグールのもとに引き返して、幼き日の思い出の品であるビー玉とともに公爵に届けたところ、公爵は改心すると約束する。

11 リュトム島のオーディション



リュトム島へ到着したマクベイン一座。そこには同業者のシャオやレイチェルの姿もあった。マクベイン一座はオーディションで優勝するが、悪徳商人のリッシュが素直に船上パーティーを開くはずがない。マクベインは、リッシュの悪事を暴いてやろうと息巻く。

12 リッシュ達の陰謀



フォルト達は、リッシュ、ブレガー、ラモンの密談を聞き、彼らが海賊に襲われたふりをして船上パーティーに参加した要人の身代金をせしめようとしている計画を知る。シャオやレイチェル達と別れた一行は、バンケット号に乗り込むのであった。

※：掲載しているパッケージはWindows95/98版。掲載している画面写真はWindows95/98版。

GAME PLAYBACK 13 海賊王ラモン登場〜32 エキュルでの興行

13 海賊王ラモン登場



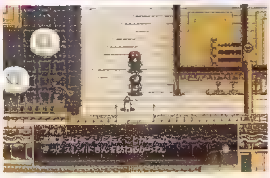
バンケット号で演奏するマクベイン一座の前に、海賊ラモンの黒竜号が迫る。外交官のスレイドから、リッシュ達の計画を知ったためにローランドというコックが捕まったことを聞いていたマクベイン一座は、船上が混乱している隙を突いて、その救出に向かう。

14 プラネトスII世号の救援



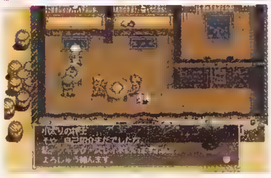
ローランドを無事救出したマクベイン一座に対して黒竜号が砲撃をしかけようとしたそのとき、スレイドが呼んだプラネトスII世号が救援にかけつける。状況は一変し、リッシュとラモンはあわてて逃亡する。一行はそのまま、バンケット号でボルカを目指す。

15 メルヘローズへ



リュトム島でのリッシュ達の陰謀を防いだマクベイン一座。スレイドの操船でメルヘローズのボルカまで送ってもらう。メルヘローズは、芸術の都と呼ばれる大都市カヴァロがある国だ。フォルト達は、初めて訪れる地に期待で胸を膨らませるのであった。

16 本物のスレイド外交官



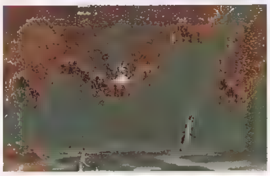
フォルト達は、共鳴石を探しながらカヴァロを目指していく。その道中、ならず者に襲われた男を助ける。その男は自分が外交官のスレイドであると名乗る。では、リュトム島で助けてくれたスレイド外交官はいったい何者だったのかと疑問に思うことに。

17 パルマンとの出会い



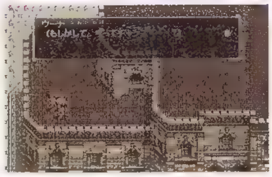
フォルト達は、カヴァロに向かう道中にあるエーデル村に立ち寄る。そこでは、ならず者達が暴れ回っていた。一行はならず者達を退け、そのあとを追う。するとパルマンが率いるヌメロス帝国兵が現れて、ならず者達を捕らえている場面に遭遇する。

18 美声を持つ謎の黒髪の女性



ウィオリナ湖を訪れたフォルト達は、きれいな歌声の黒髪の女性を見かける。現実感のない存在に、初めは幽霊か精霊ではないかと勘ぐる一行だったが、宿屋の主人によるとれっきとした人間であるようだ。そこで共鳴石を手に入れた一行は、カヴァロを目指す。

19 芸術の都カヴァロ



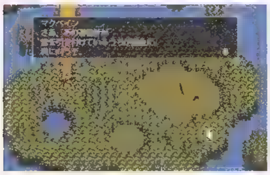
カヴァロを訪れたフォルトとウーナは、いったんマクベインと別れ、2人きりで町を散策する。ウーナは告白のチャンスと気負うが、タイミングが悪く告白できない。結局、チャンスを生かせないまま、2人きりの時間を終えてしまい、がっかりするウーナであった。

20 パルマンとの再会



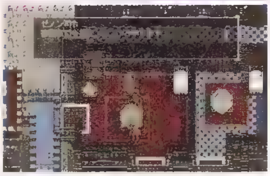
共鳴石があるという祠を目指すフォルト達は、途中でヌメロスの兵士達に取り囲まれる。彼らは、黒髪の女性を追っていたパルマンの部隊だった。表向きはヌメロス帝国の寄港地の調査という話だが、真の目的が黒髪の女性であることは明らかであった。

21 湿地帯の共鳴石



フォルト達は共鳴石があるという湿地帯に向かうが、落雷が激しく思うように進めない。いったんカヴァロに引き返し、かつて落雷を切り抜けたことがあるパン屋のマシュー親方を訪ねる。そこでアルトスと再会し、彼の助力も得て共鳴石を手に入れる。

22 ゼノン司令登場



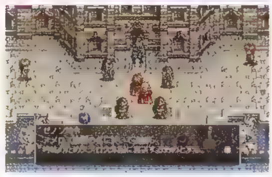
ヌメロス帝国軍の最高責任者であるゼノン司令は、カヴァロの実力者のデミール市長とメリトス女史を仲違いさせようと画策する。フォルト達の情報で、すでにヌメロス帝国の動きを見抜いていた2人は、帝国の真意を探ってほしいとフォルト達に頼む。

23 ヌメロスの目的



ヌメロス帝国の陰謀を探るべく、話のわかりそうなパルマンのもとを訪れるフォルト達。彼の話によると、ゼノンはカヴァロを侵略の足がかりするつもりらしい。また、水底の民の末裔であるアリアを捕らえ、その力を戦争に利用しようともくろんでいるという。

24 カヴァロ占領



フォルト達がカヴァロに戻ると、すでに町はヌメロス兵で埋まっていた。ゼノンは木人兵討伐を名目に、カヴァロへ兵士を送り込み、あっという間に占拠してしまったのだ。さらに、アリアに対して木人兵を操ったという濡れ衣を着せ、強引に捕らえてしまう。

25 カヴァロ脱出



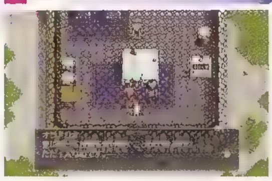
演奏会でヌメロス兵が出払っている隙を突いて、アリア救出に成功するフォルト達。パルマンの協力のもと、高架水路を伝って町の外へ脱出を図る。途中、敵に襲われたが謎の2人組(アヴィンとマイル)に救われ、カヴァロからの脱出に成功する。

26 草原の結界



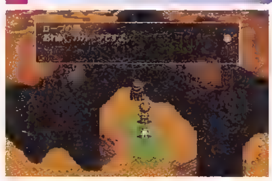
アリアに言われるまま、大蛇の背骨と呼ばれる山脈へ向かう一行。北の草原の石碑の前で謎の言葉を残し、姿を消すアリア。どうやらアリアの里に入るためには、自分達の力だけで到達しなくてはならないらしい。仕掛けを解きながら、アリアの隠れ里を目指す。

27 隠れ里シュルフ



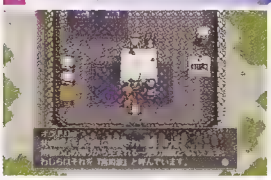
フォルト達は、アリアのあとを追ってシュルフへとたどり着く。そこは、水底の民の末裔が暮らす隠れ里だった。アリアのもとを訪れるが、族長のオラトリオは彼女が瞑想に入ったため会えないという。一行は彼女が目覚めるのを待つ間、里の人の話を聞くことに。

28 謎の男ミッシェル



シュルフを散策するフォルト達は、ミッシェルと名乗る謎の男と出会う。その男は、この世界はガガーブという裂け目によって3つの世界に分けられているという。どうやら彼は、ある人物からフォルト達のことを聞いているようだが、不意に姿を消してしまう。

29 共鳴魔法の脅威



目覚めたアリアのもとを訪れた一行は、共鳴魔法を使うときに発せられる悪しき力の「害周波」が世界を滅ぼしかねないという話を聞かされる。マクベインは共鳴石集めを断念しかけるが、逆にその力が解放される前に共鳴石をすべて集めてほしいと依頼される。

30 元気少女のアイーダ登場



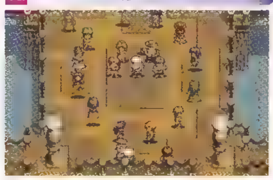
隠れ里シュルフをあとにしたフォルト達は、いったんマルチャの村へ戻る。そこで、村人と言い争いをしている少女アイーダを見かける。村で木人兵が暴れたらしく、人形作りの職人である彼女の祖父が疑われて怒っていた。フォルト達は、その仲裁に入る。

31 マクベインとロゼットの再会



アイーダに連れられて、フォルト達はマクベインの旧友であるロゼットのもとを訪れる。旧交を暖め合うマクベインとロゼット。ちょうど最高傑作であるという人形のカプリが完成したところで、カプリはアイーダの巧みな操り技術で大岩を砕いてみせる。

32 エキュルでの興行



シャオに誘われ、一緒に興行を行うことになったマクベイン一座。アイーダの呼び込みもあり、興行は成功を収める。そんななか、1人の少女がクマのぬいぐるみをなくして困っていた。アイーダはぬいぐるみを探すと約束し、フォルト達も手伝うことに。

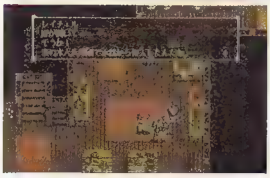
GAME PLAYBACK 33 怪しい黒衣の老人～52 最後の共鳴石の手がかり

33 怪しい黒衣の老人



結局、クマのぬいぐるみは見つからず、レイチェルが作ることとなった。フォルト達はいったんロゼットの工房に戻るが、ロゼットのもとに怪しい客が来ていた。ネクロスと名乗るその老人は、ロゼットが作ったカプリを売るように要求してくるのだった。

34 奪われた共鳴石とカプリ



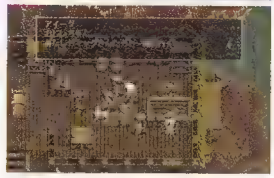
ネクロスの脅しを気にしながらも、フォルト達はジラフの風窟へ共鳴石を探しに向かう。だが、共鳴石は何者かにより持ち去られていた。風窟を出た一行は、ブレガーとネクロスがロゼットのもとへ兵士を送ったと聞いて急いで戻るが、カプリを奪われてしまう。

35 カプリ奪還



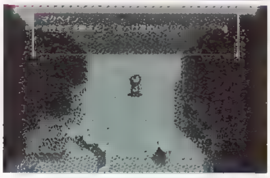
ブレガーとネクロスを追い、ジラフ灯台へと向かう一行。2人を退けることには成功するが、あと一歩のところで逃げられ、カプリは奪い去られてしまう。さらに彼らが大量に置いていった木人兵によって窮地に追い込まれるが、アイーダが助けにきてくれる。

36 新たな仲間アイーダ



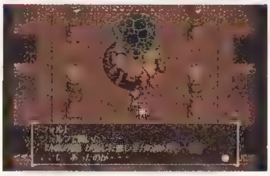
ヌメロス帝国により奪われたカプリ。ロゼットはマクペインにカプリを取り戻すよう頼む。万が一、帝国に悪用されていたら、破壊しても構わないという。一方、アイーダはカプリを奪われて意気消沈しているかと思われたが、旅に同行することを明るく願い出る。

37 自由の民が暮らすオースタン



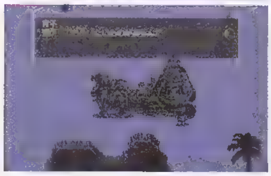
オースタンにたどり着いたフォルト達。魔法の地図によると、オースタンには3つの共鳴石がある。しかし、最初に訪れた湖底洞窟の共鳴石を手に入れるためには、ほかの共鳴石が必要であった。そこで一行はグリム橋をあとにし、まずはオアシスを目指すことに。

38 悪しき力、闇の太陽



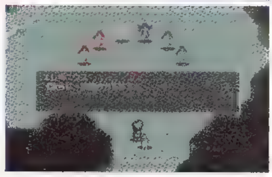
共鳴石を求めてセルバートへ到着した一行。試練を乗り越えて共鳴石を入手するが、その最深部で、かつて水底の民が封じた悪しき力である闇の太陽を見つける。オデッサ族長によると、セルバートの民もまた水底の民の末裔で、封印を守っていたのだった。

39 マクペインの記憶



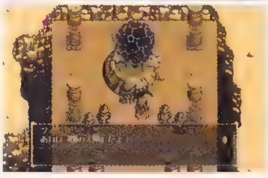
オアシスでかつての友人ガートンと会い、50年前の記憶がよみがえるマクペイン。少年だったマクペインは、捕らわれて護送中のレオーネと出会い、共鳴石を託されていたのだ。かつて自分の家があった場所に向かうと、そこで地下に隠した共鳴石「闇」を見つける。

40 オースタン最後の共鳴石



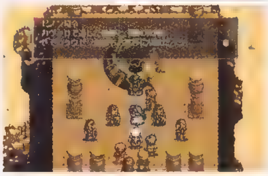
謎の青年フロードを仲間に加え、「炎」「水」「風」「大地」「光」「闇」と6つの共鳴石を手に入れたフォルト達。これらを使い、湖底洞窟にある共鳴石「精霊」も手にしたことで、オースタンでの共鳴石がすべて集まった。次なる目的地を目指し、一行はエネド港を目指す。

41 セルバードの危機



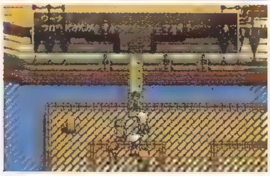
共鳴石「精霊」を手に入れたフォルト達がオアシスに戻ると、ヌメロス帝国兵がセルバートに向かったと聞く。そこにはゼノンとネクロスの姿があり、闇の太陽を狙ってやってきていた。彼らの手によって、地下に眠っていたはずの闇の太陽が地上に姿を現す。

42 卑劣なゼノン



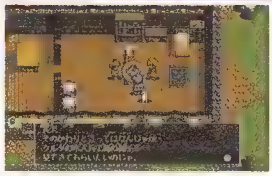
闇の太陽の封印を解除するように命令するゼノン。その危険な力はフォルト達だけでなく、ゼノンやネクロスも襲う。だが、そこへやってきたアリアの力で闇の太陽の力は抑えられる。ところがゼノンは、助けてくれた彼女を人質に、闇の太陽を奪い去ってしまう。

43 キャプテン・トーマス



帝国の木人兵によって窮地に追い込まれるフォルト達。そこへプラネトスⅡ世号がかけつけ、砲撃で木人兵をあっという間に片づけてしまう。フロードの正体は、キャプテン・トーマスだったのだ。一行は、プラネトスⅡ世号でヌメロス軍艦を追いかける。

44 ヌメロス帝国の圧政



闇の太陽を奪い、アリアを連れ去ったゼノン。フォルト達はゼノンを追って、ヌメロス帝国のゲザルグへ。そこには木人工場での強制労働のため家族を連行され、苦しむ民の姿があった。フォルト達は、村の人々から工場の様子を見てきてほしいと頼まれる。

45 パルマンの正体



帝国は家族を人質にして民を使い、クルダで強制的に木人兵を開発させているらしい。フォルト達がクルダに潜入すると、そこにはパルマンの姿があった。ゲザルグで聞いたエクトル王子とはパルマンのことで、彼もまた民を救おうとクルダに潜入していた。

46 カプリとの悲しい再会



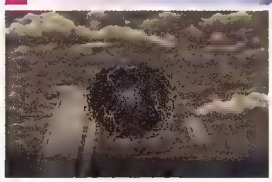
木人工場の制御室の破壊に成功したフォルト達は、ロゼットが作った人形のカプリを発見。工場を仕切るブレガーを倒してカプリを奪還しようとするが、カプリは帝国によって作り変えられていた。アイーダの人形のベドロのカプリと刺し違えて、機能を停止する。

47 首都ブカサスへの潜入



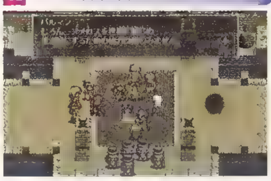
ヌメロス帝国の首都ブカサスへ潜入したフォルト達は、志願兵に扮してアリアを救う機会をうかがう。共鳴石を取ってくることで信頼を得たフォルト達は、アリアの牢番になることに成功。そこへゼノンが、アリアに見せたいものがあるとやってくる。

48 闇の太陽の暴走



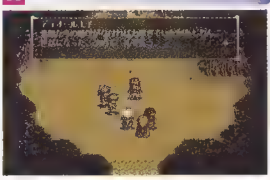
湖の生物と闇の太陽を融合させ、カルニコスという化物を生み出したヌメロス帝国。しかし、闇の太陽を制御できず、その力によってラウゼン皇帝を始め、次々と権力者が消し去られてしまう。化物はフォルト達が倒すものの、闇の太陽は飛び去っていった。

49 ヌメロス帝国の復興



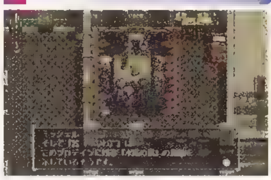
闇の太陽により、ラウゼンやゼノン、ネクロスといった負の想念に捕らわれた者たちはすべて死んだ。ナレサは、パルマンの父である先代の皇帝から預かっていた共鳴石をパルマンにわたす。パルマンはそれをマクペインに託して、ヌメロス帝国の復興を約束する。

50 デュオール王子を救出



パルマンと別れたフォルト達は、ミッシェルの知人であるアヴィンやマイルを加えて、プロデイン王国へ。水底の民の末裔と思われるデュオール王子に面会を求めるが、彼は木人兵を倒すため、パドル洞窟へ向かったと聞く。一行はあとを追い、彼の窮地を救う。

51 地下に眠る器となる遺跡



デュオールを救出したフォルト達は、ミッシェル達と合流する。彼の調べによると、プロデインには、闇の太陽を消滅させるための器となる遺跡が存在するという。また、それを使用するには「水底のメロディー」を完成させる必要があるとも語る。

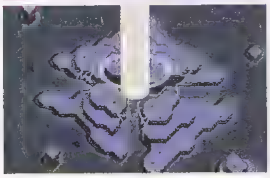
52 最後の共鳴石の手がかり



かつてレオーネが囚人として送られたというレクト島。残された2つの共鳴石の手がかりを求めて、フォルト達は島を探索。そして、共鳴石「隠者」を入手する。さらにグラパドル城の暦の間では、アリアの力により最後の共鳴石が異界にあることを知る。

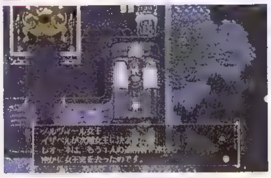
GAME PLAYBACK 53 いざ、異界へ～ENDING

53 いざ、異界へ



レオーネとともに異界へと渡った最後の共鳴石を求め、レクト島の時空の歪みから異界を目指すフォルト達。プラネトスⅡ世号で異界へ向かうが、そこには950年前に転送された闇の太陽が存在した。一行は、水底の民の末裔に会うべく、近くの村へ上陸する。

54 レオーネを捜し求めて



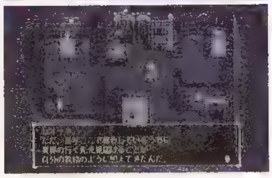
フォルト達は異界の王都エスフィンで、女王メルヴィールからレオーネが常夜の地にいることを聞く。レオーネは殺される運命にあった次期女王候補の1人を助け、姿を隠したという。フォルト達は彼に会うべく、異形の月で汚染された常夜の地へ向かう。

55 レオーネとの対面



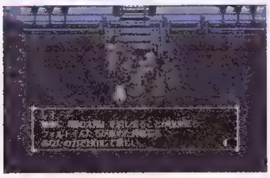
レオーネとの対面を果たしたフォルト達。レオーネは銀髪の少女の予知能力によって、フォルト達の来訪を予見していた。レオーネに協力を求めて、共鳴石「誕生」のありかを聞くフォルト達だったが、レオーネは敵対するレバス13世に託したと語る。

56 レオーネの決意



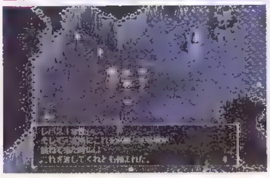
フォルト達は、レバス13世がレオーネへと放った刺客を退ける。考え方の違いから対立してしまった2人だが、異界を異形の月から守りたいという気持ちは同じ。レオーネは王宮には戻らず、銀髪の少女とともに異界の行く末を見守ることを決意していた。

57 レオーネの頼み



レオーネから、レバス13世が最後の共鳴石を持つことを聞いたフォルト達は、エスフィンへ戻ることに。別れ際、レオーネは闇の太陽を消し去ったら、共鳴石を封印するようミッシェルへ頼む。ミッシェルはそれを約束し、フォルト達は常夜の地をあとにする。

58 最後の共鳴石



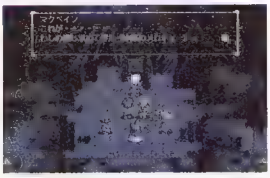
フォルト達は、異形の月の影響で魔物と化したレバス14世を救う。息子を救われたレバス13世はレオーネとの約束を思い出し、フォルト達に最後の共鳴石「誕生」を託す。レバス13世は、レオーネに手を出さないことを約束し、フォルト達は異界をあとにする。

59 いざ、ビオラリュームへ



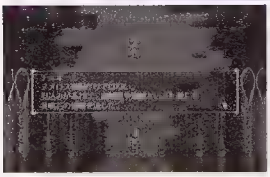
一方、異界に行かなかったマクベインはパルマンやアイーダとともにビオラリュームを目指す。途中、デュオールと別れつつ、なんとか最深部へと到達するものの、敵に囲まれてピンチに。そこへ異界から戻ったフォルト達が合流する。

60 ビオラリューム浮上



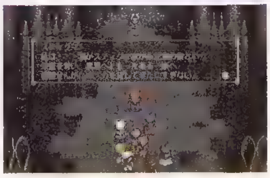
共鳴石による数々の試練を乗り越えたフォルト達は、ついにビオラリュームのもとへとたどり着く。碑文には「水底のメロディー」の曲が刻まれており、長年の夢がかなったマクベインは感慨にふける。そして演奏が始まり、ビオラリュームは地上へと浮上する。

61 デュオールの裏切り



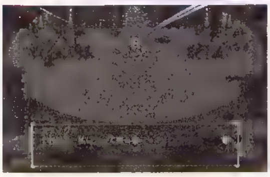
フォルト達の前にデュオールが現れ、ビオラリュームを支配下に治める。そのためにわざと共鳴石の情報を流し、ヌメロス帝国や盗賊を裏で操っていたのだ。さらに、将来こちらの世界に攻めてくるかも知れない異界の民を滅ぼそうと、もくろんでいたという。

62 スティグマの真意



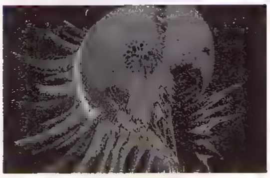
世界を救うためと信じて、異界に闇の太陽を送り込もうとするデュオールだが、みんなの説得により改心しかける。だがそのとき、かつてのレバス家の末裔であるスティグマが登場。異界に闇の太陽を送り込み、そこに住む人々を抹殺して復讐を果たそうとする。

63 闇の太陽に取り込まれるスティグマ



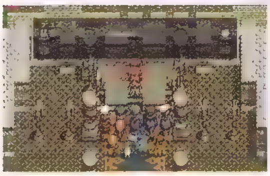
スティグマを退けたフォルト達だったが、闇の太陽がスティグマの邪悪な想念と融合して、その闘争本能が異形な姿のドグマとして具現化する。苦戦しながらもフォルト達は、ドグマを討ち果たすことに成功。残るはビオラリュームを起動させるのみとなった。

64 沈むビオラリューム

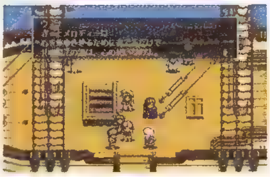


ビオラリュームの結界を突破して、終息のメロディーの演奏を開始するフォルト。フォルト達の思いが1つとなったとき、ビオラリュームが制御可能なり、闇の太陽の消滅に成功する。役目を終えたビオラリュームは海深くへと沈んでいった。

ENDING



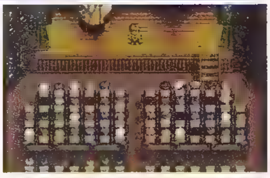
闇の太陽の脅威から世界を救ったフォルト達。後悔するデュオールに対し、マクベイン達は一からやり直せばいいと諭し、パルマンも協力を申し出る。一行はデュオールに後事を託し、それぞれが帰るべき場所へと戻るため、別れを惜しみつつ帰途へつく。



大事なことは共鳴石やメロディーではなく、それを用いる人間の心だと語るウーナ。人間の祈りが石と共鳴し、共鳴魔法の力となって具現化されるという。マクベインはウーナの意見に同意しながら、かつての約束どおり、すべての共鳴石をミッシェルに託す。

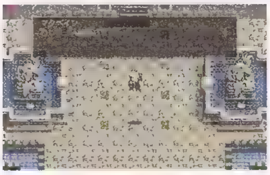


長い旅が終わり、プラネトスⅡ世号に送られて、マクベイン一座はラコスパルマへの帰途へつく。旅でいろいろな人達と知り合えたことに喜びを感じ、旅芸人をしてよかったと感慨もひとしおのフォルト。そんな一行を、ラコスパルマの人々が総出で迎える。

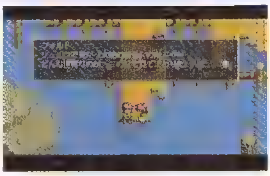


月日は流れ、ついにカヴァロでの演奏会が開催される。劇場には、フォルトが今回の旅で知り合った人々が続々と来訪し、演奏会は滞りなく進む。最後にフォルトの出番となり、この旅の思い出をめぐらせながら「水底のメロディー～誕生～」を演奏する。

ENDING



フォルトの演奏が終わった途端、今度こそ気楽な一人旅をするために劇場を抜け出すマクベイン。フォルトは演奏会の結果発表を待たずに、ウーナ達とあとを追いかける。結局、優勝者不在のまま演奏会は幕を閉じ、マクベイン一座は新たな旅に出る。

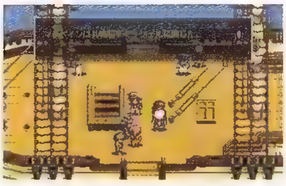


ラコスパルマに戻ったフォルトとウーナ。フォルトはウーナに対し、今度はマクベインと離れて自分の旅に出たいと語る。そして、フォルトはウーナを旅に誘う。ウーナは一連の旅が始まる前から胸に抱き続けていた自分の想いをフォルトに打ち明けるのだった。

TOPICS

共鳴石は『白き魔女』でも姿を変えて登場

『海の檻歌』でキーアイテムとなる共鳴石は、ミッシェルの手にわたり『白き魔女』にも登場している。共鳴石は力を封じられて銀の短剣に姿を変えた。そしてラグピック村の宝となり、ジュリオ達の旅で大きな役割を果たす。



↑物語の最後、もう自分達には必要がないとばかりにミッシェルに封印を頼むマクベイン。



The outline of Trails Series

英雄伝説 軌跡 シリーズの概要

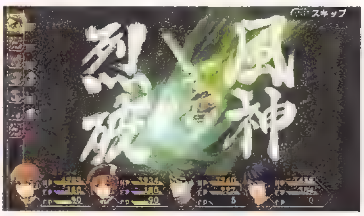
ここ数年の日本ファルコム作品のなかで、間違いなくトップレベルの人気と知名度を誇る『軌跡』シリーズ。『英雄伝説』シリーズの『Ⅵ』にあたる『空の軌跡』シリーズ3作品と、『Ⅶ』にあたる『零の軌跡』シリーズ2作品の合計5作品が展開されており、いずれも高い人気を誇っている。PC作品として登場した『空の軌跡』はのちにPSPへと移植され、これが日本ファルコムが家庭用ゲームのメーカーへと転じるきっかけとなった。

シリーズの特徴

物語性とゲーム性が融合した『英雄伝説』シリーズの完成形

『軌跡』シリーズは、これまで『英雄伝説』シリーズが積み重ねてきたシナリオの魅力を伸ばすべく、主題歌やボイス演出が導入され、よりドラマ性を高める演出が加えられた。その一方でゲームシステムも大きく進化をとげ、行動順番や敵との間合いを考えながら戦うことが重要となる『軌跡』シリーズの戦闘システムは高く評価されている。物語を楽しむRPGとしての面白さはもちろん、やり込み要素が多い本格的なRPGとしての完成度が高まったことも、同シリーズが大ブレイクした大きな要因だと考えられている。

ちなみに『軌跡』シリーズの世界観は、ファンタジー世界をベースに機械文明が加わったもの。その技術は物語中でも日進月歩しており、『零の軌跡』では携帯電話やネットワークなどが登場するに至っている。



⬆半リアルタイムに近く、高い戦術性を楽しめる戦闘システム。カットインなど、ド派手な演出も人気の秘密だ。

ライセンスやメディアミックス展開

アニメやコミックはもちろん携帯電話用のMMORPGも登場

携帯電話用アプリへの移植を除くと、『軌跡』シリーズは日本ファルコム自身が移植を行っているため、本編についてはライセンス作品は存在しない。ライセンス作品の例として、携帯電話用のオリジナルMMORPG『空の軌跡オンラインMobile』があり、これはプレイヤーが遊撃士となって世界を冒険できるゲームとなっている。また、iPhoneアプリ『朗読少女』とのコラボ作品『朗読少女×Falcomヒロインズ エステル・ブライト編』も展開中だ。メディアミックス展開はコミックを中心に何作品も発売されており、2011年11月にはファン待望のOVA『英雄伝説 空の軌跡 THE ANIMATION』が発売予定。

シリーズの関係性

政治問題や結社との戦いなど多くの伏線が張られた物語

これまで5作品が登場している『軌跡』シリーズは、すべて同じ世界が描かれており、一本の大長編としても楽しむことができる。作品によって主人公が異なるため、一概に物語をまとめることはできないが、『空の軌跡』ではエステルとヨシュアの絆を描くという主題のほか、「王国と帝国を中心にした大陸間の政治問題」と「身喰らう蛇と呼ばれる結社の暗躍」が描かれることが多かった。『零の軌跡』も同様の問題を扱っているが、それに加えて新たな敵となるD∴G教団が登場している。

●シリーズの時間軸や関係性

英雄伝説 空の軌跡FC
『軌跡』シリーズ最初の作品。新エネルギーの導力革命により飛躍的に科学が進歩した世界を舞台に、遊撃士を目指す少女エステルの成長を描く。

⬇『空の軌跡FC』の直後

英雄伝説 空の軌跡SC
自分の前から消えたヨシュアを追うエステル。一方、身喰らう蛇による「福音計画」によって、世界は崩壊の危機に瀕することに。

⬇『空の軌跡SC』の約半年後

英雄伝説 空の軌跡the 3rd
『空の軌跡』の外伝的物語。星杯騎士団に所属するケビンは回収したアーティファクトにより、見知らぬ世界「影の国」へと飛ばされてしまう。

⬇『空の軌跡the 3rd』の数カ月後

英雄伝説 零の軌跡
クロスベル警察の特務支援課に所属する新米捜査官ロイドへ主人公が変わり、『軌跡』シリーズの新章へ突入。暗躍するD∴G教団に立ち向かう。

⬇『零の軌跡』の数カ月後

英雄伝説 碧の軌跡
D∴G教団による事件の残務処理を行うロイド達。だが、結社の新たなる一手となる「幻焔計画」など、さらなる危機がクロスベル市を襲う。

●主な関連タイトル

タイトル	発売日	ハード・OS	発売元	ダウンロード販売	掲載P
英雄伝説Ⅵ 空の軌跡※1	2004年6月24日	Windows98/2000/Me/XP	日本ファルコム	—	P.328
英雄伝説 空の軌跡SC	2006年3月9日	Windows98/2000/Me/XP	日本ファルコム	—	P.332
英雄伝説 空の軌跡FC	2006年9月28日	PSP	日本ファルコム	PSN	P.328
英雄伝説 空の軌跡the 3rd	2007年6月28日	Windows98/2000/Me/XP/Vista	日本ファルコム	—	P.338
英雄伝説 空の軌跡SC	2007年9月27日	PSP	日本ファルコム	—	P.332
空の軌跡マテリアルコレクションポータブル	2007年12月20日	PSP	日本ファルコム	—	—
英雄伝説 空の軌跡the 3rd	2008年7月24日	PSP	日本ファルコム	PSN	P.338
英雄伝説 零の軌跡	2010年9月30日	PSP	日本ファルコム	PSN	P.342
空の軌跡オンラインMobile	2011年3月7日	ケータイ（iモード）	ソネットエンタテインメント	—	—
英雄伝説 碧の軌跡	2011年9月29日	PSP	日本ファルコム	PSN	P.346
英雄伝説 零の軌跡 イベントフルボイス版（仮称）	2012年発売予定	PS Vita	角川ゲームス	—	—

※1：のちに『英雄伝説 空の軌跡FC』と改題された。

TOPICS

『軌跡』シリーズの物語が展開するゼムリア大陸の情勢

『軌跡』シリーズの舞台となるゼムリア大陸。その西部では、エレボニア帝国とカルバード共和国の2大国家が覇権を狙っており、2国に挟まれる形でリベール王国とクロスベル自治州が存在する。一触即発の空気が大陸を包むなか、リベール王国のアリシア女王の手腕により、エレボニア、カルバード、リベールの3国間で不戦条約が結ばれている。ただし、『SC』で大規模な導力停止現象が発生した際にエレボニア帝国がリベール王国へ侵略の姿勢を見せたことから、この条約に強い拘束力はないようだ。なお、大陸では七耀歴と呼ばれる暦を採用しており、『FC』と『SC』は七耀暦1202年、『the 3rd』は『SC』から半年後、『零』と『碧』は七耀暦1204年以降の出来事となる。

●ゼムリア大陸西部の地図

エレボニア帝国
強大な軍事力を有する大国

「黄金の軍馬」を紋章に掲げる軍事大国。周辺地域を積極的に吸収・併合することを理念としており、かつてリベール王国へ百日戦役と呼ばれる侵略戦争をしかけたことがある。政治の実権は「鉄血宰相」の異名を持つギリアス・オズボーンが握っている。



クロスベル自治州
貿易により繁栄を極める魔都

かつてはエレボニア帝国とカルバード共和国による領土争いの対象となっていたが、七耀暦1134年に自治州として成立。その後、州の中心に位置するクロスベル市は大陸有数の貿易都市として大きく成長したが、犯罪の温床という側面も抱えている。





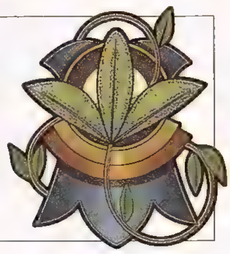
リベール王国
自然と伝統を愛する小国

北はエレボニア帝国、東はカルバード共和国と接する2大国家の緩衝国。小国ながら、豊富に採掘される七耀石の資源と高い導力器技術、女王であるアリシア・フォン・アウスレーゼの絶妙な外交手腕によって、2大国家とも対等な関係を保っている。



カルバード共和国
移民を受け入れる新国家

七耀暦1100年代に民主化を果たした歴史の新しい国家。元首であるロックスミス大統領の指導のもと、東方からの移民を受け入れており、国内には東方人街と呼ばれる町がある。エレボニア帝国とは対立関係にあり、過去に何度も衝突を繰り返している。





英雄伝説 空の軌跡FC（英雄伝説VI 空の軌跡）

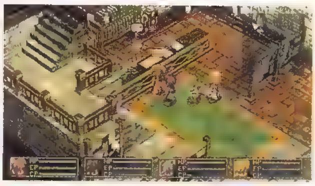
・発売日：2004年6月24日
・機種：Windows98/2000/Me/XP
・メディア：CD/DVD
・ジャンル：RPG
・価格：¥9,975（5%税込）

【備考】
・PSPでも発売された
・当初は「英雄伝説VI 空の軌跡」というタイトルで発売されたが、のちに改題された
・「FC」はFirst Chapterの略称
・PSN(PS3/PSP)でPSP版がダウンロード販売中

【関連ページ】
・イラストギャラリー➡P.110
・広告ギャラリー➡P.230
・キャラクター辞典➡P.494

ストーリーRPG最高峰の『軌跡』シリーズ幕開け

『英雄伝説』シリーズの第6作目にあたるRPGで、『軌跡』シリーズの第1作目。活発な少女であるエステルを主人公に、彼女が正遊撃士となるまでの成長物語が展開していく。このように世界観は一新されたが、親しみやすいシステムや王道を貫く熱いシナリオ展開といった『英雄伝説』らしさがふんだんに詰まった作品となっており、今なお続く大人気の長期シリーズへと成長していった。



サブクエストも充実！じっくり楽しむゲーム性

⬅メインストーリーとは別に用意されているサブクエストは約50種類。達成したクエストに応じてポイントが加算され、遊撃士ランクが上昇するというやり込み要素が楽しい。

PROLOGUE

民間人の保護と地域の平和をスローガンに、魔獣退治や犯罪防止に従事する者達が遊撃士（ブレイサー）。リベール王国ロレントの町近くに暮らす少女エステルもまた、姉弟同然に育ってきたヨシュアとともに遊撃士を志していた。あるとき、彼女の父であるS級遊撃士のカシウスが、一通の手紙を読んだ翌朝に急遽旅立ってしまう。準遊撃士となっていたエステル達は、カシウスが対応するはずだった依頼をかわりに引き受けることに。ここから、エステルと彼女をとり巻く者達による壮大な物語が始まった。

SYSTEM PICKUP

■オーブメント

オーブメント（導力器）にクオーツ（結晶回路）をセットすることで、クオーツごとに設定された特殊な能力を得ることができるシステム。単純にステータスに補正がかかるものもあれば、敵に気づかれにくくなるといったユニークな効果のものも存在する。また、このクオーツには火や水といった属性が設定されており、その組み合わせによって使用可能なオーバルアーツ（導力魔法）が変化する仕組みとなっている。

■アーツとクラフト

アーツとは、EPを消費して使える魔法のこと。キャラクターが所持するオーブメント（導力器）にクオーツ（結晶回路）をセットすれば、さまざまな魔法が使える。クラフトとは、CPを消費して使用できるキャラクターの得意技のこと。CPを大量に消費する高威力のSクラフトもある。

GAME PLAYBACK 01ヨシュアとの出会い～12軍と遊撃士の確執

01 ヨシュアとの出会い



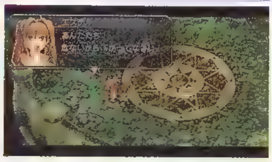
エステルが11歳のある日、遊撃士である父のカシウスが傷だらけの少年を連れて帰ってきた。ベッドで目を覚ました少年は自分の状況に驚いて、カシウスに対して声を荒げてしまう。だが、その直後にエステルに怒られて、仕方なく安静にすることに。その後、自分の名前がヨシュアであることを告げる。

02 最終試験に合格



そして時は経ち、姉弟同然に過ごしてきたエステルとヨシュアは16歳まで成長した。2人は憧れの遊撃士になるため、ロレントで試験を受けることになる。先輩遊撃士シェラザードの監督のもと、2人は地下水路内の捜索を開始する。無事に生還をとげた2人は、準遊撃士として認められるのだった。

03 遊撃士としての初仕事



町の子供であるルックとパットが、ロレントの郊外にある翡翠の塔へ向かったという緊急情報が入る。準遊撃士となったエステルとヨシュアは、子供達を救出するために翡翠の塔へと急行する。最終的にはカシウスに助けられることになったのだが、結果的にルックとパットの保護に成功する。

04 カシウス、旅立つ



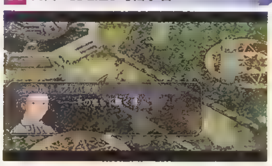
エレボニア帝国の遊撃士協会支部から、カシウス宛に手紙が届いた。その内容を読んだカシウスは翌日、さっそく調査のためにロレントの町から王都グランセル行きの定期船で旅立つことになった。残されたエステルとヨシュアは、カシウスの代理として遊撃士の依頼を受けていくことになる。

05 七耀石の結晶を求めて



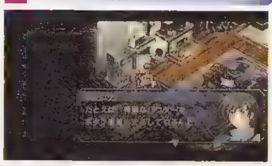
パーゼル農園での魔獣退治に成功したエステルとヨシュアは、その後、ロレント市長であるクラウスから新たな依頼を受ける。その内容は、マルガ鉱山で七耀石（セプチウム）の結晶を受け取り、市長に届けるというものだった。鉱山へ向かった2人は、地下にいるガートン親方から目当てのものを譲り受ける。

06 古代の謎を追う考古学者



次なる依頼は、リベール通信の雑誌記者ナイアルと新人カメラマンであるドロシーの護衛だった。彼らを翡翠の塔の屋上に送り届けると、その際に考古学者のアルバ教授と出会う。彼は、古代人が空の女神エイドスから授かったとされる七の至宝の1つ、「輝く環」に関する伝承を追っていた。

07 奪われた七耀石



遊撃士協会ロレント支部で、護衛任務の報告をすませたエステルとヨシュア。そこにクラウス市長が血相を変えてかけ込んでくる。どうやら市長が留守にしていた間に、家に強盗が入って七耀石が奪われたらしい。先輩遊撃士のシェラザードとともに事情聴取を開始して、犯人の特定を急ぐことに。

08 カプアー一家を追え！



クラウス市長の家に強盗に入った犯人は、過去にこの家を訪れたことがあるジョゼット達だった。エステル達はミストヴァルトの森でジョゼットらカプアー一家を追い詰めるも、突然空賊団の飛行艇が現れて、逃げられてしまう。その後、ロレント支部にカシウスの乗った定期船が失踪したとの通信が入る。

09 ボース地方への旅立ち



カシウスの失踪を受けて、エステル達は定期船が消息を絶ったというボース地方へと旅立つことにした。その出発前に、エステルとヨシュアはロレントの時計台へと向かう。そしてエステルは、かつて崩落する時計台のガレキから自分をかばって命を落とした母のレナへ、出発の挨拶をする。

10 軍が行う情報規制



ヴェルテ橋の関所を抜けて、商業都市ボースへ到着する一行。ボース支部のルグランから状況を確認したものの、定期船失踪事件に関しては、なんと軍からの情報規制がかかっていた。どうやら原因は、大の遊撃士嫌いとして有名なモルガン将軍が、この事件を担当しているからのようであった。

11 若きボース市長



ボースマーケットのオーナーであり、若き女性市長であるメイベルから定期船失踪事件の調査依頼を受ける。その後、この失踪事件の情報を得るために、メイベルからモルガン将軍への依頼状を受けとる。そして一同は軍の検問を突破して、帝国との国境にあるハーケン門へと向かうことにする。

12 軍と遊撃士の確執

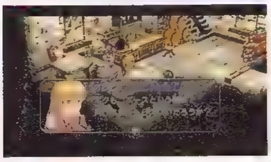


エステル達は自分の身分を隠して、遊撃士嫌いであるモルガン将軍との会見を行う。するとこの一連の事件の犯人が、カプア空賊団の仕業であることが判明する。だが、エステルがうっかり口を滑らせたせいで、モルガン将軍に正体を気づかれてしまい、即刻兵舎から追い出されてしまうのだった。

※．掲載しているパッケージはWindows98/2000/Me/XP版。掲載している画面写真はPSP版。

GAME PLAYBACK 13 愛と平和を歌う演奏家～28 マーシア孤児院焼失

13 愛と平和を歌う演奏家



演奏家オリビエの活躍によって、モルガン将軍との口論を終えることができたエステル達。その後、ボースへの同行を願うオリビエの申し出をしぶしぶ承諾して、一行はボースへと向かう。到着後はオリビエと別れて、事件の情報収集を再開したところ、ナイアルから新たな情報を聞き出せた。

14 閉鎖された廃坑の探索



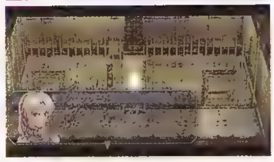
ナイアルの情報によると、事件当日の夜にラヴェンヌ村の村人が空飛ぶ大きな影を見たらしい。その情報についてより詳しく知るために、エステル達はラヴェンヌ村を訪れて、聞き込みを開始する。そして目撃者であるルゥイ少年の言葉を信じて、影が飛んでいった方向にある廃坑へと向かう。

15 失踪した定期船の発見



廃坑の奥へ進んでいくと広々とした谷間があり、そこには失踪した定期船と空賊艇、そして貨物を運ぶカプア空賊団の姿があった。すぐに彼らを追い詰めるものの、煙幕で視界を奪われて、その隙にまんまと逃げられてしまう。そこでエステル達は、その場に残された定期船リンデ号の調査を開始する。

16 捕われた遊撃士＋1



調査を終えて定期船から外に出たエステル達は、モルガン将軍が率いる王国軍に包囲されてしまう。その後、定期船略奪の疑いをかけられ、一行はハーケン門の地下牢へ閉じ込められるという事態に。だが、メイベルの口添えによって、偶然隣の牢屋にいたオリビエとともに解放されるのだった。

17 湖畔での一幕



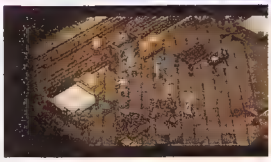
釈放のお礼にと、エステル達の捜査の手伝いをすることになったオリビエ。彼とともに聞き込みを開始した一行は、カプア空賊団の行方を追ってヴァレリア湖畔を訪れる。そこで釣公師団のロイドから有力な手がかりを得ると、カプア空賊団が現れるであろう今夜に備えて宿をとることになった。

18 カプア一家、再来



予感は的中して、外れにある桟橋には、カプア一家のキールとジョゼット、さらに謎の黒装束の男が現れた。陰から彼らの動向をうかがっていたエステル達だが、シェラザードの提案によって、この近くに停泊しているであろう空賊艇を探すために、古代遺跡である琥珀の塔へと向かうことにする。

19 捕らえられる空賊



オリビエの妙案により、空賊艇の中に隠れることで彼らのアジトへの潜入に成功したエステル達。空賊三兄妹ことドルン、キール、ジョゼットとの戦いを制する。そして逃走される寸前で軍の警備艇が登場した。三兄妹は拘束されて、事件は解決する。しかし、空賊艇の人質のなかにカシウスの姿はなかった。

20 黒いオーブメント



エステル達のもとに、カシウスからの手紙と、かつて父が受けとったことがある小包が届いた。その中には謎の黒いオーブメントが入っていたが、用途は不明だった。謎は深まっていくが、エステルとヨシュアは父の行方を追いつつ、正遊撃士の資格を得るために、旅を続ける決意を固めた。

21 オリビエの正体



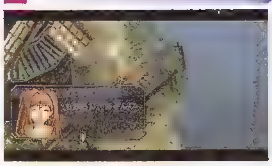
定期船の甲板で、何者かと連絡をとっているオリビエ。そこに現れたシェラザードは、オリビエがエレボニア帝国の諜報員だと気づいており、彼の目的について脅迫気味に問いただした。実はオリビエの目的は、最高の剣士にして稀代の戦略家であるカシウス・ブライトと接触することだった。

22 クローネ峠の魔獣退治



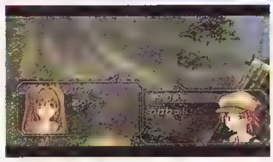
次なる目的地であるルーアン地方へ向けて出発したエステルとヨシュア。道中にあるクローネ峠の関所に到着した2人は、休憩所にて「重剣」の異名を持つ遊撃士アガットと出会う。その夜、狼の群れが関所を襲う。アガットとともにこれらの魔獣を退けると、彼はエステル達の実力を少しだけ認めた。

23 展望台でのランチ



通行手続きを行って、ルーアン入りを果たしたエステルとヨシュア。マノリア村を訪れた2人は、宿酒場で特製ランチボックスを買って、町外れの見晴らしのいい展望台にて休憩することにした。ベンチに座って「あ～ん」をするという恋人のようなやりとりに、一方的に照れを覚えるヨシュアだった。

24 盗まれた遊撃士の紋章



展望台から戻る際に、エステルは町の角から勢いよく走ってきた少年にぶつかってしまう。元気よく去っていく少年を見送ったあと、エステルは左胸につけていた遊撃士の紋章がないことに気づく。ヨシュアの推理により、先ほどの少年が盗んだことがわかると、2人はその行方を追うことにする。

25 クローゼとの出会い



聞き込みによると、遊撃士の紋章を盗んだ少年はメーヴェ海道の途中にあるマーシア孤児院の男の子だと判明する。さっそく孤児院に向かうと、犯人であるクラムを発見。エステルがくすぐり攻撃をしていると、少年に乱暴していると勘違いした少女クローゼが現れ、事態はややこしいことになる。

26 新たな都市ルーアンへ



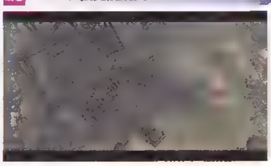
誤解が解けて、互いに仲よくなったエステルとクローゼ。クラムから遊撃士の紋章も返してもらい、小さな事件は解決を迎える。その後、クローゼの案内により海港都市ルーアンに到着した一行は、倉庫区画で不良青年に絡まれる。だが、遊撃士の紋章を見せるだけであっさり撃退することができた。

27 ワガママ公爵との口論



ルーアン支部に訪問したあと、2人はホテルで部屋をとって、クローゼと別れる。そして部屋に戻ると、なぜか女王の甥であるデュナン公爵が、ホテルの部屋を横どりしていた。互いに口論になるも、公爵の執事フィリップの仲裁により、エステル達は偶然滞在していたナイアルの部屋に泊まることに。

28 マーシア孤児院焼失

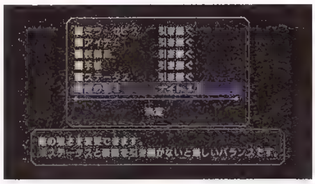


一夜が明けてルーアン支部を訪れたところ、昨夜マーシア孤児院が火事にあったとの情報が入る。現場に急行したエステル達は、村の青年達から院長と子供達の安全を確認すると、すぐに現場検証を開始する。そして、この火事が何者かの放火によるものだという事実を突き止めるのだった。

TOPICS

PSP版にはオリジナル要素が多数導入

PSP版では、一度出会った敵の情報を記録する「魔獣手帳」や、王国地図に地名が追記されていく「地名コレクション」などの要素が追加。こういったコレクション要素の導入により、今まで以上にやり込み度がアップした。また、PC版『空の軌跡SC』と同じく、豪華声優陣による戦闘ボイスにも対応。エステルや仲間達のセリフやかけ声が、戦闘をより楽しく、臨場感あふれる仕上がりにしている。



高難易度に挑戦！ 究極の戦いがここに!!

←一度クリアすると、2周目以降は高難易度モードであるハードとナイトメアが選択可能に。ナイトメアにいたっては、開発スタッフでさえ手こずる最強モードと銘打たれており、一筋縄ではいかない熾烈な戦いが待ち受けている。

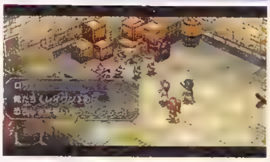
冒険に役立つ魔獣手帳の存在



→のちのシリーズでも実装される「魔獣手帳」は、敵のステータスや弱点属性、さらに落とすアイテムやセピスなどが記載されている。PC版では戦闘中の情報画面でしか確認できなかったが、PSP版では使いやすさが格段にアップした。

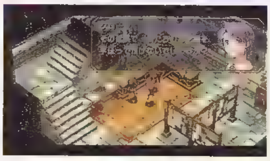
GAME PLAYBACK 29 不良集団との対立～48 ゼムリア苔の採取

29 不良集団との対立



ルーアン市長の秘書であるギルバートは、倉庫区画の不良集団レイヴンが犯人ではないかと公言する。その話を聞いたクラムは、1人でレイヴンのアジトへと乗り込んでいく。彼を救うべく、エステル達とクローゼもアジトへ向かって青年らと対立する。そしてアガットの助太刀もあり、騒動は終息を迎えた。

30 クローゼからの依頼



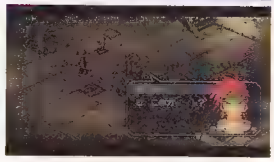
アガットは、エステル達が民間人を戦闘に巻き込んでしまったことに激しく怒り、彼女らを放火事件の担当から外してしまう。その様子を見ていたクローゼは、エステル達に新たな依頼をお願いする。その内容は、なんとジェニス王立学園で行われる芝居の役者を務めるということだった。

31 騎士エステルとヨシュア姫



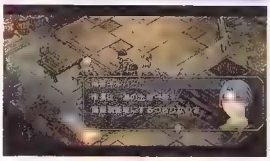
思いがけず、ジェニス王立学園での生活がスタートしたエステルとヨシュア。そして学園祭の当日には、男女逆転劇「白き花のマドリガル」を演じて、大成功を収める。その後、学園祭で集まった寄付金を受けとったテレサ院長は、コリンズ学園長に深謝して、孤児院の再建を決意するのだった。

32 真相を追う者達



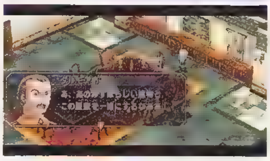
学園をあとにしたエステル達に、テレサと子供達が襲撃を受けたとの知らせが入る。すぐに現場を訪れて事情を聞いていると、アガットが登場。彼とともに犯人の行方を追ってバレンヌ灯台へ向かうと、何者かに操られたレイヴンの青年達が現れた。彼らを打ち倒して、灯台を調査することにする。

33 明らかになる黒幕



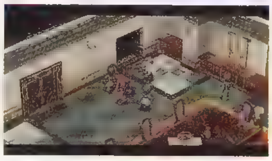
バレンヌ灯台の最上階では、市長秘書のギルバートと黒装束の男達が密会を行っていた。なんと放火事件や先の襲撃事件の黒幕は、ダルモア市長だったのだ。彼に雇われた黒装束の男達は逃走して、その行方をアガットが追っていく。そしてエステル達はルーアン支部へ事件の経緯を報告に戻るのだった。

34 ダルモア市長の真実



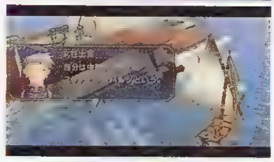
市長への事情聴取のために、ルーアン市長邸に入るエステル達。そこには、ダルモア市長に高級別荘地をすすめられているデュナン公爵の姿もあった。エステル達は、ダルモア市長が別荘を建てるために孤児院をつぶそうとして、さらにその罪をレイヴンへなすりつけていたという真実を暴露する。

35 黒いオーブメント発動



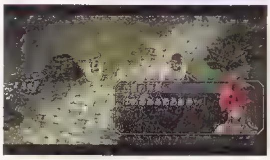
追い詰められたダルモア市長は、2匹の魔獣を解放する。さらに「封じの宝杖」と呼ばれる古代遺物の効果によって、エステル達の動きを静止させる。動けないヨシュアに銃口が向けられ、万事休すと思われたとき、エステルが持つ黒いオーブメントが突然輝き始めて、封じの宝杖の力が消滅する。

36 一連の事件の決着



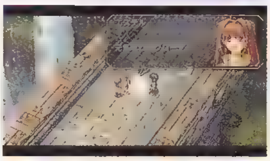
高速巡洋艦アルセイユに乗って、王都の親衛隊が登場。ユリア中尉やリシャール大佐も現れて、ダルモア市長の事件の事後処理を行う。エステル達は黒いオーブメントの正体や、カシウスからの手紙に記された「R博士」の由来を調べるために、工房都市とも呼ばれるツァイスを目指すことにする。

37 アガットと仮面の男



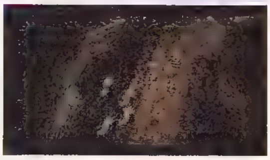
黒装束の男を追っていたアガットは、2対1の不利な状況にもかかわらず必殺の一撃で迎え撃った。そのとき、仮面をかぶった隊長と呼ばれる男が現れて、アガットと激しい戦いを繰り広げる。攻撃を加え続けるアガットであったが、仮面の隊長の姿が薄くかげり始めて、そのまま逃げられてしまう。

38 クローゼとの別れ



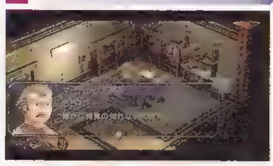
ツァイス地方に向かうために、エステル達は滝が見えるエア=レッテンの関所へと向かう。関所とツァイス市を結ぶカルデア隧道前でクローゼと別れると、再びエステルとヨシュアの2人きりの旅に戻る。2人を見送ったクローゼは、王都の親衛隊のユリア中尉に連れられて王都に戻っていくのだった。

39 ティータとの出会い



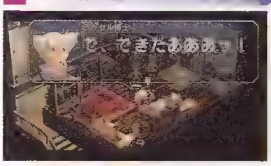
カルデア隧道では、ツァイス中央工房の見習い技師であるティータという少女と出会う。隧道内の照明を修理するティータを護衛したあと、彼女の案内で工房都市ツァイスに到着する。そしてツァイス中央工房内を見学したエステル達は、転属手続きのために遊撃士協会ツァイス支部を目指すことにする。

40 工房長との面会



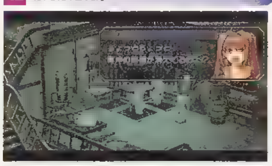
ツァイス支部の受付キリカから工房長への紹介状をもらったエステル達は、さっそく面会のためにツァイス中央工房へと向かう。そして、マードック工房長に黒いオーブメントの解析を依頼したのだが、正体はつかめなかった。そこで、天才技術者であるラッセル博士に調査を依頼することにする。

41 ラッセル博士宅にて



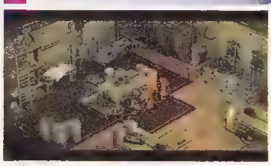
ラッセル博士の孫娘であるティータの案内により、ラッセル博士の家兼工房に到着する。話かけようとしたところ、なぜかラッセル博士の発明品の実験に付き合わされることとなる。案内役のティータも実験に夢中になってしまったため、結局、実験が終わったときには、すっかり夕方になっていた。

42 導力停止現象



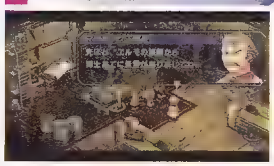
黒いオーブメントの効果を知るために、導力派測定装置で本体を調べることになった。すると突然黒い閃光が放たれて、ラッセル工房を起点に次々と照明が消えていくという怪現象が発生。オーブメントに利用されているエネルギーである導力が働かなくなる現象は、「導力停止現象」と名づけられた。

43 工作機械の改造



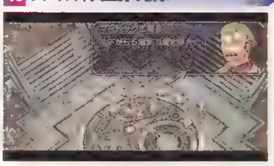
黒いオーブメントは、干渉しようとする導力器の機能を停止させてしまうようだ。これを切断するためには、ガソリンの燃焼力を使ったアナログな工作器具が必要となる。そのように伝えられたエステル達は、ツァイス内を探し回って内燃機関ユニットとガソリンを手に入れるという依頼を受ける。

44 エルモ温泉の一幕



内燃機関に改造を施した工作機械で黒いオーブメントを切断しようと試みるが、少しずつしか削れない。これは根気よく続ける必要があるようだ。そんなとき、エルモ村の温泉旅館から、導力ポンプの修理の話が舞い込んでくる。多忙を極めるラッセル博士にかわって、ティータが対応することになる。

45 ツァイス中央工房の襲撃



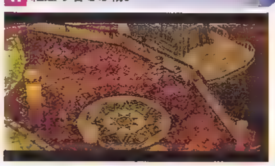
導力ポンプの修理後に、温泉宿に泊まったエステル達。そしてツァイスに戻ると、中央工房に人だかりが見えた。どうやら内部でガスが発生したのだが、ラッセル博士が脱出していないとのこと。エステル達はすぐに救出へ向かうが、途中でラッセル博士を運ぶ黒装束の男達と出くわした。

46 カノーネ大尉、登場



通報を受けて、湖畔の要塞から王国軍の部隊が到着する。リシャール大佐の代理として訪れたカノーネ大尉がマードック工房長と会話して、この事件の確認を行う。その際、カノーネは逃走する賊を激写したドロシーに対して、その映像が映った感光クオーツを軍に預けるようにお願いするのだった。

47 紅蓮の塔での戦い



黒装束の男を見たというアルバ教授の情報をもとに、エステル達は紅蓮の塔へと向かう。屋上には、黒装束の男達とラッセル博士の姿があった。しかし、そこに敵の飛行艇が登場してラッセル博士は連れ去られてしまう。さらに、敵からティータをかばったアガットが毒を受けて倒れてしまった。

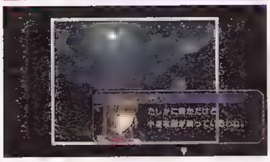
48 ゼムリア苔の採取



毒を受けたアガットを治すためには、鍾乳洞に生えるゼムリア苔が必要らしい。エステル達は、共和国から訪れた遊撃士ジンと協力しながら、鍾乳洞の洞窟湖でゼムリア苔を採取することに成功する。それをツァイス礼拝堂のピクセン教区長にわたして、アルヴの霊薬という毒を消す内服薬をもらう。

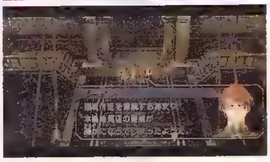
GAME PLAYBACK 49 疑惑の写真～ENDING

49 疑惑の写真



王都へ向かうジンを見送ったあと、エステル達はツァイス支部でカメラマンのドロシーと出会う。彼女が撮ったレイストン要塞の写真を見ると、そこにはなんとラッセル博士を拉致した飛行艇が要塞に入る姿が写っていた。事実を確認するべく、一行はリッター街道を抜けてレイストン要塞へと向かう。

50 シード少佐との面会



レイストン要塞でシード少佐と出会ったエステル達は、例の写真と言葉で揺さぶりをかけてみる。その結果、ラッセル博士はレイストン要塞にいる可能性が高いことが判明する。そこでエステル達は工房長の協力のもと、工房船ライプニッツ号のコンテナに入り、レイストン要塞に忍び込む作戦をとる。

51 ラッセル博士の救出



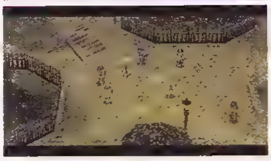
レイストン要塞の敷地内に侵入したエステル達は、事件の黒幕がリシャール大佐ら軍の情報部であることを知る。そしてラッセル博士を救出したものの、大勢の兵士に追われてしまい、最大のピンチを迎える。だがそのとき、司令室にいるシード少佐が助けに入り、軍の現状を教えてくれる。

52 レイストン要塞からの脱出



司令室の緊急用脱出口を使って、レイストン要塞から脱出したエステル達。その後、ティータとラッセル博士の身柄はアガットに任せることに。そしてエステル達は、リシャール大佐が黒いオーブメントこと「ゴスペル」で何かを企んでいるということを、アリシア女王に伝えるという任務を受ける。

53 嵐の前触れ



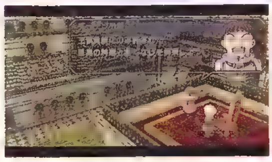
情報部の追跡を退けて、グランセルへと向かっていたユリアとクローゼ。その途中で、ユリアはクローゼを逃がすために単身で壁となる。そのかいがあって、クローゼは王都前広場へと到達した。しかし、ロランス少尉とリシャール大佐、そして情報部の特務艇が登場して、ついに捕まってしまう。

54 王都グランセルへ



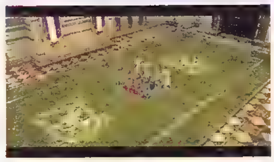
アリシア女王と謁見するために、エステル達はグランセルを目指していた。道中のセントハイム門では事情聴取を受けそうになったが、そこに偶然通りかかったアルバ教授の助けによって、事なきを得る。こうしてグランセルに到着したのち、アルバ教授と別れて遊撃士協会へ向かうことに。

55 武術大会への参加



王立競技場で開かれている武術大会。今回の大会はデュナンの気分により、優勝チームには各界の名士が集うという晩餐会への招待が約束される。見張りが厳しいグランセル城への侵入や正規の手段での女王への謁見が難しいと判断したエステル達は、武術大会に優勝して直接女王と会うことを画策する。

56 即席チームの結成



参加するチームは最大4人までとなっている。そこでエステル達は、1人で参加していた遊撃士のジンと、成り行きで再会したオリビエとともにチームを組むことに。レイヴンの不良達や先輩遊撃士のクルツ達を降すと、決勝の相手はロランス少尉と特務兵。激戦の果てに勝利をつかむのだった。

57 シスターの正体



武術大会の開催中、エステルに一通の手紙が届く。そこには、「今夜10時、大聖堂まで来られたし」と書かれていた。指示に従ったエステルは、大聖堂でシスターに変装したユリアと出会う。そして彼女から、城の女官長であるヒルダ夫人への紹介状とともに、武術大会への激励を受けるのだった。

58 グランセル城の晩餐会



武術大会で優勝したエステル達は、晩餐会への招待状をわたして、グランセル城へ入った。アリシア女王がいる女王宮では門前払いを食らってしまったが、女官長ヒルダと出会うことができ、ユリアからの紹介状をわたすことに成功。そして晩餐会後、女王へ会うための驚きの手段を告げられる。

59 女官長ヒルダの秘策



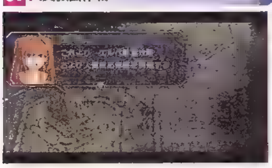
女官長ヒルダの立案により、エステルは女王宮に入るために侍女に変装する。また、ヨシュアもかつての芝居同様に(なかば強制的だが)、女装して侍女に変装する。そしてついに女王宮にて、アリシア女王との面会が実現。一連の事件やゴスペルに関するさまざまな情報を伝えることに成功する。

60 アリシア女王の告白



実は王都の地下には、古代文明の遺物が眠っているという。ゴスペルを使用することで機能を停止させることが目的かもしれないと、アリシア女王はエステル達に告げる。また、過去にカシウスが自ら立案した作戦によって妻レナを死なせてしまい、自責の念から軍を辞めたという話が明らかになる。

61 人質救出作戦



女王からの依頼によって、エステル達は情報部に捕らわれた人質の解放を目指すことになった。遊撃士協会グランセル支部で遊撃士を集い、少数精鋭で情報部を攻めるという作戦を決行する。そして、行く手を阻む特務兵を倒しながら離宮を探索して、人質が集められている紋章の間に到達する。

62 クローディア姫の正体



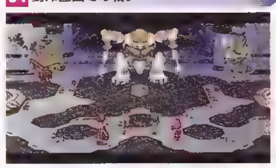
情報部に捕らわれた人質のなかにいたクローディア姫に「初めまして」と挨拶するエステル。だが、実はクローディア姫は、かつて行動をともにしたクローゼだった。そして彼女から、王城の開放とアリシア女王の救出の手伝いという新たな依頼を受ける。事件はついに最終局面を迎えるのだった。

63 グランセル城の解放



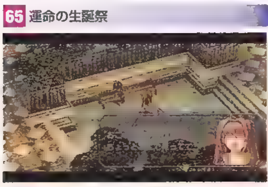
特務艇を使って、空中庭園への強行着陸を試みるエステル達。そしてデュナン公爵やロランス少尉との戦いを経て、アリシア女王の救出に成功する。さらに一同は、リシャール大佐の目的である伝説の古代遺物「輝く環」が封印されているという、王城地下の封印区画へと足を踏み入れる。

64 封印区画での戦い



王城地下の最深部にある封印の間で、リシャール大佐は待ち構えていた。彼の国を思うがあまりに起こした暴走を止めるため、エステル達は全力を尽くして戦う。「輝く環」の守護者である戦闘人形トロイメライとの戦いでは絶望的な状況に陥ってしまったが、カシウスの参入により決着がつく。

65 運命の生誕祭



情報部によるクーデター計画は、ついに失敗の形で幕を閉じた。そして王都グランセルでは、女王の生誕祭が始まる。今回の働きによって、エステルとヨシュアは正遊撃士の資格を獲得した。そしてエステルは、旅のなかで家族以上の感情を抱くようになったヨシュアとともに生誕祭を回るのだった。

ENDING



今回の事件のさらなる黒幕。それはアルバ教授が扮したワイスマンだった。記憶の暗示が解けたヨシュアは、自分が人間兵器であったことを思い出して、絶望してしまう。そしてその夜、ヨシュアはエステルに睡眠誘導剤を含んだ口づけを交わして、別れの言葉とともに姿を消してしまうのだった……。

TOPICS

クリアデータを『空の軌跡SC』に引き継ぐことが可能

クリアしたデータは、続編である『空の軌跡SC』へと引き継ぎ可能。クリア時のレベルによって、『SC』スタート時のレベルが変化する。また、クエストのクリア状況によって『SC』のイベントやクエストが変化するものもある。



⬆例えば、『FC』をクリアしたときの遊撃士ランクが準1級であれば、『SC』をプレイする序盤に「幸運」のクオーツを入手できる。



英雄伝説 空の軌跡SC

・発売日：2006年3月9日
・機種：Windows98/2000/Me/XP
・メディア：DVD
・ジャンル：RPG
・価格：¥8,400（5%税込）

【備考】
・PSPでも発売された
・「SC」はSecond Chapterの略称

【関連ページ】
・イラストギャラリー➡P.114
・広告ギャラリー➡P.231
・キャラクター辞典➡P.494

シリーズの人気を定着させた超ボリュームの大作RPG

『空の軌跡FC』の続編となる第2章。圧倒的なゲームボリュームによって、エステルとヨシュアの関係や結社との戦いなど、前作で残された謎が見事に明らかになっていくトーリーが絶賛された。この『SC』で『軌跡』シリーズの人気は不動のものとなったといえる。なお、2007年9月にリリースされたPSP版は、史上初のUMD2枚組で発売されており、そのボリュームの大きさがうかがえる。



仲間と力を合わせるチェインクラフト

⬅複数のキャラクターが連続して攻撃をしかけるチェインクラフトが初登場。全員のCPを消費するかわりに大ダメージを狙えるため、いつ使用するかというタイミングが重要となる。

SYSTEM PICKUP

■チェインクラフト
　複数の仲間と連携して行動を行う必殺技。あとに攻撃するキャラクターほど攻撃力が上昇して、消費するCPも増加する。

■パーティ編成
　パーティを組む仲間を自由に選択可能。組み合わせにより、イベント時の会話の内容が変化する。

■新型オーブメント
　セット可能なクオーツ数が前作から1つ増えて計7つに。強化すれば最大EPが増加する。

PROLOGUE

リベール王国を襲ったクーデターを阻止して、晴れて正遊撃士となったエステルとヨシュア。エステルは、旅のなかで自分を支え続けてくれたヨシュアに、今までにない感情を抱くようになった。だがヨシュアはエステルに自分の過去、そして彼女に対する想いを告げて姿を消す。残されたのは、ヨシュアが大切にしていたハーモニカだけ。大切な人を捜すためのエステルの旅は、やがて王国全体を揺るがす大事件へとつながっていくのだった。



⬅クーデター事件の黒幕である身喰らう蛇が、リベールに混乱をもたらす。

GAME PLAYBACK　01 姿を消した少年～12 クローゼの告白

01 姿を消した少年



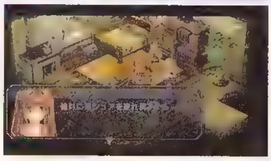
グランセル城の客室で目を覚ましたエステル。昨夜、空中庭園でヨシュアに別れを告げられたことを思い出す。すぐに部屋を飛び出して、ヨシュアと別れた場所へ向かうと、そこにはエステルの父カシウスの姿があった。そして父から、ヨシュアが隠していた正体と失踪の事実を告げられてしまう。

02 神父との出会い



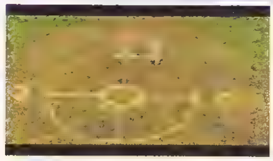
ヨシュアを捜す決意を固めたエステルは、ロレント行きの定期船に乗る。そこで出会ったのは、七耀教会の巡回神父ケビン。神父らしく相談役を買って出る彼の前で、ヨシュアとの別れを思い出して涙ぐむエステル。突然のことに焦るケビンだったが、エステルが泣きやむまで静かに胸を貸すのだった。

03 乙女の決意



定期船で知り合ったケビンと、なりゆきでブライト家まで同行することになったエステル。ケビンはヨシュア失踪の事実を受け入れたエステルを励まし、再び彼女が立ち上がるきっかけを作った。そして、エステルは父カシウスに、みんなで暮らすためにも絶対にヨシュアを連れ戻すことを約束する。

04 迫る謎の襲撃者



ヨシュアと別れてから2カ月後。エステルと先輩遊撃士のアネラスは、峡谷地帯にあるル=ロックル訓練場で修行を重ねていた。ある夜、銃撃音で目を覚ましたエステルは、アネラスとともに1階へ急行する。そこに現れた謎の猟兵を倒したものの、女猟兵による催涙ガスを受け、2人は深い眠りにつく。

05 行方を追う少女達



エステルとアネラスが目を覚ました場所は、サントクロワの森の中。自分達が置かれた状況を確認するためにあたりを散策していると、女猟兵が現れる。撃破後は訓練場へ戻り、今までの調査結果をまとめると、敵の拠点は軍事施設を模した訓練施設グリムゼル小要塞であるという結論に至った。

06 猟兵達の正体とは



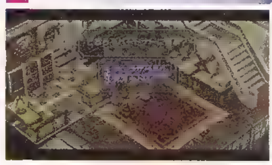
小要塞の奥では、槍使いの猟兵と対立。激闘の末に膝をつかせて、勝利したかに見えた。しかし、奥の扉から増援と思われる中背の猟兵と女猟兵が現れる。実は彼らの正体は先輩遊撃士のクルツ、カルナ、グラッツだった。今回の事件はすべて芝居であり、エステル達の最終訓練を兼ねたものだったのだ。

07 カプアー一家とヨシュア



エステル達が強化訓練の全課程を終了した頃、エレボニア帝国のとある村では空賊のカプアー一家と、エステルのもとを去った黒髪の少年ヨシュアの姿があった。彼らは互いの目的を達成するため、一時的に手を組んでいた。村での用事をすませたヨシュアは、彼らとともにリベールへと進路をとる。

08 パートナーの選択



最終訓練を終えて、王都グランセルに到着したエステル達は、遊撃士協会グランセル支部でシェラザードやアガットと合流する。結社の身喰らう蛇の調査のため、エステルとアネラスは、同じく遊撃士協会に所属するシェラザードとアガットのどちらか一方のパートナーとして同行することになる。

09 白い亡霊を追え！



グランセルをあとにしたエステル達は、定期船リンデ号でルーアンへ向かう。遊撃士協会ルーアン支部を訪れると、ここ1～2週間で姿を現すようになった、謎の白い影についての調査を依頼される。そして、目撃者達に詳しい話を聞きに行くことに。その途中、マノリア村ではケビンと再会を果たす。

10 争いを止める歌



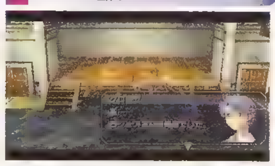
各地で得た情報をギルドでまとめるエステル達。その際、次期市長候補のノーマンとポルトス両名の支持者が言い争いを始めたという情報が入る。橋でにらみ合う両陣営が実力行使に出ようとしたとき、突然オリビエが登場。その場で1曲歌い上げ、一触即発の現場から両陣営の熱を奪うのだった。

11 白い影のゆくえ



再びギルドで情報をまとめていると、オリビエの指摘によって、ある1つの事実が浮き彫りになる。なんと目撃者達が証言した白い影の去った方向を追うと、ジェニス王立学園の近辺に集中していたのだ。調査中の事件のカギをつかんだエステル達は、さっそくジェニス王立学園へと向かうことにする。

12 クローゼの告白

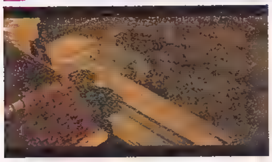


ジェニス王立学園では、生誕祭以来となるクローゼとの再会が待っていた。生徒会に所属するジルとハンスも交えて、エステルは学園内の調査を開始する。その途中、エステルとクローゼは、思い出が詰まったステージ上で、ヨシュアへの想いや次期女王としての悩みなど、お互いのことを仲よく語り合う。

※：掲載しているパッケージはWindows98/2000/Me/XP版。掲載している画面写真はPSP版。

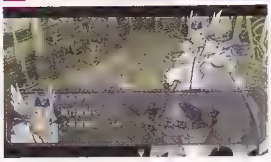
GAME PLAYBACK 13 学園を騒がす幽霊騒動～30 仲間との情報整理

13 学園を騒がす幽霊騒動



目撃者の証言から、校舎の裏手にある旧校舎が怪しいとの結論に至る。また、調査に携わるエステル自身も、生徒会室にいたときに実際に白い影が旧校舎のほうへ飛び去るのを目撃してしまう。幽霊騒動の真相を究明するために、エステル達は夜の闇に沈む王立学園旧校舎へ向かうのだった。

14 犯人は怪盗紳士



旧校舎にやってきたエステルは謎のカードの指示に従い、3つの謎を解く。倉庫室にたどり着くと、謎の地下遺跡への通路を発見。その奥には、これまで目撃されていた白い影の正体、身喰らう蛇の執行者であるブルブランが待ち構えていた。一連の事件は、彼が新型ゴスペルを使って引き起こしていたのだ。

15 美とは?



甲冑の人馬兵を破壊して、幽霊騒ぎの犯人ブルブランを追い詰めるエステル達。しかし、影縫いの効果で動きを封じられてしまう。そして、ブルブランはなぜかクローゼに対して、愛と美を語り始める。だが、オリビエに異論を唱えられ、いつしか2人による「美」に関する熱い議論が始まるのだった。

16 幽霊騒動の解決



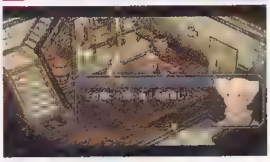
カメラのフラッシュを利用して、影縫いから脱出したエステル達。再びブルブランを追い詰めるも、逃げられてしまう。犯人こそ逃したものの、こうしてルーアン各地を騒がした幽霊事件は幕を閉じた。そして翌朝、クローゼとオリビエを協力員として、エステルはツァイス地方へ旅立っていった。

17 地震の真相は



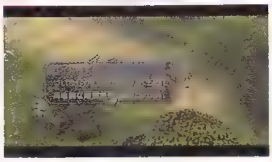
定期船がツァイスに到着した直後、地響きとともに地面が揺れ始める。被害状況を確かめるため、エステル達はツァイスの遊撃士協会へと急行。受付にいたキリカから先の地震による被害はないと伝えられる。そして3日前にヴォルフ砦で発生した、不可解な地震の真相の調査の依頼を受ける。

18 ラッセル博士とティータの再会



ラッセル工房では、ラッセル博士やティータと再会を果たす。その後、ラッセル博士は地震調査に役立つ「いい物」をわたすと言い残し、ティータとともに中央工房へ向かった。どうやら準備に時間がかかるらしく、その間にエステル達は、ヴォルフ砦の調査やそのほかのギルドの依頼を進めることにする。

19 各地で多発する地震



キリカからの依頼にあったヴォルフ砦での調査では、地震の前日にサングラスをかけた怪しい男の目撃証言が得られた。その後、エステル達がツァイスに戻ろうとしたとき、セントハイム門に局地的な地震が起きたとの情報が入る。すぐに現地へ向かうと、そこは地震の影響で物が散乱していた。

20 サングラスの男



セントハイム門での情報収集の結果、謎の地震は回数を増すごとに強くなっており、ここでも地震前日にサングラスの男が現れていたという証言を得られる。目撃証言から推測すると、どうやらその男は怪盗に続く第2の執行者である可能性が高い。この事実を報告するべく、一同はギルドへ戻る。

21 博士の発明品



ツァイス支部に戻ると、中央工房に行っていたラッセル博士から「いい物」をわたされる。それは七耀脈測定器といい、七耀脈の流れを感知・測定して、地震の予測や正体を調べる装置だった。エステル達は、その機械をラッセル博士の指定する3つの場所に設置して、地震を測定することになる。

22 震源地はエルモ村



装置を設置して測定した結果、何者かが七耀脈を操って地震を起こしており、その原因がエルモ村にあることがわかる。現場のエルモ村へと足を運んでみると、村で利用している温泉の湯が煮えたぎるという異常事態が発生していた。その原因を究明すべく、エステル達は源泉がある洞窟へと向かう。

23 温泉洞窟での対峙



温泉がわき出る洞窟の奥の地面には、ゴスペルをはめた巨大な杭型の装置が打ち込まれていた。そして、その手前にはサングラスの男、身喰らう蛇の執行者であるヴァルターが満を持して待ち構える。ヴァルターの実力は計り知れず、エステル達は不意に打ち込まれた一撃で、身動きがとれなくなってしまう。

24 ジンの助太刀



危機に陥るエステル達。そこにA級遊撃士ジンが現れ、彼女達の窮地を救う。ヴァルターはジンと同門の幼なじみらしく、会話をかわしたあとに、ゴスペルを回収して去っていった。その後、エステル達は遊撃士協会のツァイス支部へと報告に戻り、地震事件は一時的な解決を迎えるのだった。

25 カシウスとユリア



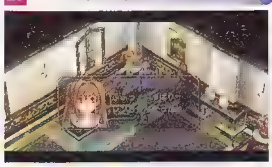
アルセイユの整備のため、レイストン要塞を訪れたグスタフ整備長達。そこでは遊撃士のカシウスとユリアが手合わせしており、目まぐるしく攻守を入れ替えながら切り結んでいる。そんなやりとりが行われているレイストン要塞の対岸で、元軍人カノーネが腰を落とした状態で要塞周囲を見つめていた。

26 ヴァルターの過去



王都へ向かう定期便のなかで、エステルは物思いにふけるジンから、ヴァルターの話を聞く。ジンの兄弟子にあたるヴァルターは、かつて殺人拳を追求して、師匠のリュウガを殺したという過去を持っていた。ヴァルターを捜し続けていたジンは、彼自身に確かめたいことがあると静かに語る。

27 いたずら好きな仔猫



遊撃士協会グランセル支部に到着後、エルベ離宮から保護者の見つからない迷子の少女がいるとの連絡が入る。さっそく現場に向かったエステル達は、かくれんぼ中の少女を見つけることに。建物内をくまなく探すと、カウンターの下にかわいらしい少女を発見する。彼女は自分をレンと名乗った。

28 不戦条約の妨害



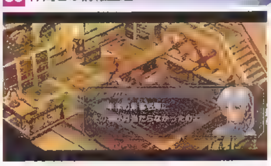
両親から置き去りにされたレンを連れてギルドへ戻ると、カウンター前にシード中佐が待機していた。エステル達は、彼からある脅迫文に関する調査を依頼される。その内容とは、リベール、エレボニア、カルバードの3カ国の間で締結されようとしていた不戦条約の中止を求めるものだった。

29 各所での聞き込み調査



脅迫状が送られたのは、飛行船公社やグランセル大聖堂など全部で9カ所。そのうちエルベ離宮とレイストン要塞を除く7カ所でエステルは聞き込み捜査を行うことに。グランセル城ではアリシア女王と謁見して、脅迫状の件や不戦条約の提唱の理由、ついでにレンの両親についてもたずねる。

30 仲間との情報整理



ヒルダ夫人やナイアルなどから情報を集め、エステル達はいったんギルドへ戻る。犯人はいまだにつかめていなかったが、犯人と結社には関係性がないようだった。また、迷子のレンの両親はここ半年ほど定期船を利用した履歴がなく、どうやってリベールに到着したのかわからないという状況だった。

TOPICS

リベール王国各地の釣り場を求めて

前作では釣り場が少なかったが、本作では数が大幅に増え、リベール王国各地に点在している。また、釣り場や釣り竿によって釣れる魚の種類が変化し、釣り上げた魚に応じてセピスやアイテムなどのボーナスが入手できる。



↑釣り上げた魚は、自動的に釣り手帳に記録される。釣った回数や釣れたエサのほか、生息地や行動の特徴なども記載されている。

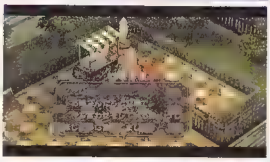
GAME PLAYBACK 31 ボース地方の出来事～50 目いっぱいの勇気

31 ボース地方の出来事



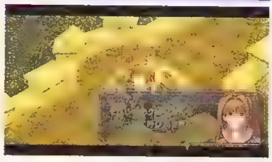
夜のラヴェンヌ廃坑。元情報部の残党を尾行するアネラス達は、敵のアジトらしき場所へたどり着いた。特務兵からの急襲を退けると、身喰らう蛇の執行者カンパネルラが登場。無意味に特務兵の命を奪ってしまった。だが、実は特務兵達の正体は、自律的に行動する命なき導力人形であった。

32 レンとのおにごっこ



これまでの調査結果を報告書にまとめて、シード中佐にわたすエステル達。その際、ボース地方で情報部の残党が現れたという連絡が入る。すぐにエルベ離宮からギルドへ戻るが、レンの姿を見失ってしまう。レンの残したヒントをもとに、エステル達はグランセル中の施設を回るはめになってしまう。

33 レンの預かり物



空港でレンを見つけたエステルは、1通の手紙を受け取る。その差出人は、エステルが捜すヨシュアと思われる人物だった。エステルは、手紙に書かれた待ち合わせ場所であるグリューネ門のアーネンベルクに単身で向かう。しかし、そこにはヨシュアではなく、巡回神父ケビンの姿があった。

34 突然の襲撃



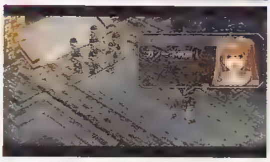
ケビンもまた、エステル同様に手紙で呼び出されていた。不思議に思う2人の前に、突然空中から人形兵器が出現し、戦闘となる。なんとか敵を撃退したあと、騒動に気づいた門の兵士と会話すると、エルベ離宮が襲撃されたとの知らせを受ける。エステルはケビンとともに、急いでギルドへと戻ることに。

35 さらわれた少女と公爵



王都の正門で、デュナン公爵の行方を追う執事フィリップと合流する。そのままギルドへ戻ると、そこには外傷がなく、何者かに眠らされた仲間達の姿があった。そしてテーブルの上には、「娘と公爵は預かった。返して欲しくば"お茶会"に参加せよ」と書かれた、脅迫まがいの手紙が置かれていた。

36 カノーネとの再会



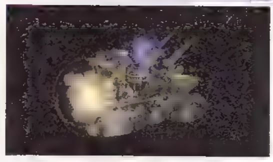
一連の事件は情報部の残党が起こし、背後には身喰らう蛇がいることが判明する。エステル達が「お茶会」の場所に悩んでいると、上空からジークが登場。ジークの案内する波止場へ向かうと、軍用犬や特務兵と遭遇する。さらに、その外れには「再決起作戦」を企むカノーネ元大尉が待ち構えていた。

37 オルグイユの侵攻



リシャール解放を企むカノーネは、導力戦車オルグイユを持ち出して、女王拘束のためにグランセル城を目指す。そのとき、2基の榴弾砲と、ユリア率いる王室親衛隊が登場して、カノーネの計画を阻止しようとする。しかし、オルグイユから放射される波動により、ユリア達の導力器は停止してしまう。

38 ついえるカノーネの野望



ケビンはオルグイユのゴスペルに古代遺物「封じの宝杖」を叩きつけ、導力停止現象を阻止する。その後、エステル達はカノーネを追い詰めてデュナン公爵を解放する。だがそこにはレンの姿はなかった。オルグイユを失ったカノーネにレンの行方を問いただしていたとき、巨大な鎌を持つ少女レンが姿を現す。

39 お茶会の終焉



一連の事件「お茶会」の黒幕は、身喰らう蛇の執行者であるレンだった。彼女は両親を装っていた自動人形を破壊して、巨大な人形兵器であるパテル=マテルに乗って空へと飛び去った。こうして「お茶会」事件は終わりを迎え、エステル達は次なる事件の対応のために、ボース地方へ向かうのだった。

40 山猫号奪還作戦



霧降り峡谷にある軍の基地。かつてカプア空賊団が根城にしていた場所に、ヨシュアとカプア三兄妹の姿があった。彼らは空賊艇の山猫号を奪還するために基地に潜入し、兵士達を倒していく。エレボニア帝国の駐在武官ミュラーに苦戦しながらも山猫号の奪還に成功して、その場から脱出した。

41 悩めるエステル



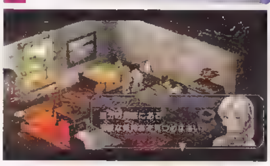
山猫号が脱出する様子を、リベール通信の新米カメラマンであるドロシーは激写していた。その写真をわたされたエステルは、定期船の中でヨシュアの身を心配しつつも、ジョゼットと仲よく映っていることに怒りを覚えていた。そして定期船がロレントに到着したとき、謎の濃霧があたりを包む。

42 昏睡事件の発生



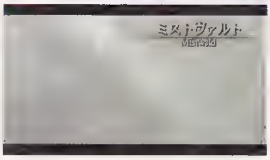
エステル達はロレントに降り立ち、霧の発生範囲の調査を始める。単なる自然現象かと思われたが、ロレント市外では霧の発生後に、一部の住人達が昏睡状態に陥っていた。一刻の猶予もないと判断したエステル達は、ロレントで聞き込み調査を行い、「黒衣の女性」と「鈴の音」という証言に着目する。

43 パーゼル農園の異変



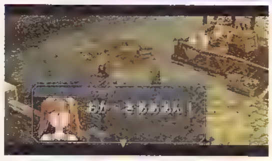
新たに霧に包まれたパーゼル農園へ向かう。現場に到着すると突然鈴の音が鳴り響き、霧の魔獣が襲来する。足止めを受けたエステル達は農園の住人達の身を案ずるも、すでに全員眠らされていた。間に合わなかったと落ち込むエステルに対して、先輩遊撃士であるシェラザードは叱咤する。

44 霧のミストヴァルト



ケビンと再会して、一同は鈴の音が聞こえるミストヴァルトの森へ。道中で深い霧に包み込まれるが、なんとか森の中央にある大樹に到着。その前には稼働中のゴスペルが埋め込まれており、周りから霧が湧き出ていた。やがてエステル達の前に、その装置を守るように霧の魔獣が襲いかかる。

45 幸せの幻影



突然、エステルの前に閉じた目のようなものが現れる。その目が見開いた瞬間、周囲の空間が溶け落ちた。気がつくとエステルはブライト家におり、父カシウスと亡き母レナと一緒にいた。そこには、今では絶対に手が届かない家族3人での幸せな日々、すべてが満ち足りた温かい時間が存在していた。

46 夢からの帰還



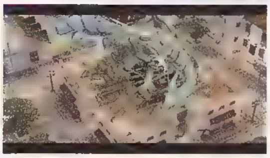
エステルは幻術のなかでヨシュアのハーモニカを吹き、夢の終わりを見つける。目を覚ますと、昏睡事件の犯人である身喰らう蛇の執行者であるルシオラが現れる。かつてシェラザードの姉貴分だったルシオラは、シェラザードと多少の会話を行いながらゴスペルを引き抜いて、その姿を消した。

47 定期船の中で



ルシオラがゴスペルを持ち去ったため、ロレントを包んでいた霧が晴れて、眠っていた人々は目を覚ます。一連の事件が解決して、エステル達は当初の予定であるボース地方へ旅立つ。定期船の中ではシェラザードから、彼女の過去や、かつて同じハーヴェイ一座だったルシオラとの思い出話を聞く。

48 レオンハルトと古竜の襲撃



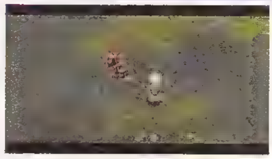
ボース地方では魔獣が凶暴化して、住民がパニックに陥っているという異変が発生していた。エステル達が魔獣を退治して、遊撃士協会ボース支部へ戻ると、巨大な地響きとともに地面が大きく揺れる。外には巨大な古竜と、ロランス少尉こと執行者であるレオンハルト(レーヴェ)が姿を現す。

49 ラヴェンヌ村の悲劇



古竜とレーヴェは北西へ去る。エステル達は荒らされた町での人命救助を優先する。ギルドへ戻ると古竜がラヴェンヌ村を襲撃したとの連絡が入ったため、現場へと急行する。襲撃を受けた村人の話によると、古竜は村の建物や果樹園を焼き払ったあと、北の方角へと飛び去っていったという。

50 目いっぱいの勇気



廃坑の露天掘りの空間。古竜レグナートが鎮座する前でレーヴェとアガットが対峙する。しかし両者の力の差は歴然で、アガットはレーヴェに一撃も与えられぬまま沈む。そのとき、ティータはアガットを守るように、レーヴェの前に立つ。彼女は死の恐怖に震えながら両手を広げ、「どかない」と宣言する。

GAME PLAYBACK 51一時的な退却～66ヨシュアの過去

51 一時的な退却



ティータの勇気とモルガン将軍率いる警備艇部隊の登場により、レーヴェは古竜に乗って去り、アガットは一命をとりとめた。古竜の強さを目の当たりしてきたモルガン将軍は、エステル達に身喰らう蛇の拠点捜索の任務につくようにすすめる。しかし、アガットはその申し出を受け入れなかった。

52 重剣の過去



エステルは、モルガン将軍からアガットの過去を聞く。かつてラヴェンヌ村で、帝国軍の焼夷弾により死亡した少女がいた。その少女は、アガットの妹であるミーシャ。彼女を失った怒りと哀しみから、アガットは強さを求めるようになり、不良グループのリーダーとして君臨していた時期があった。

53 古竜捕獲作戦



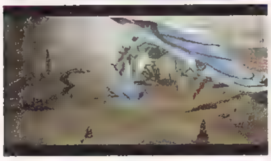
古竜の行方を追うため、エステル達は軍の用意した巡洋艦アルセイユに搭乗する。モルガンが仕切る竜捕獲作戦は、アルセイユに加えて警備飛行艇12隻を投入する大規模なものとなった。飛行艇による緻密な戦略により、古竜に麻酔弾を撃ち込む。そしてついに、ヴァエリア湖での拘束に成功する。

54 逃走する古竜



やっとのことで拘束した眠る古竜の額に、妙な盛り上がりを発見するドロシー。次の瞬間、その部分が割れてゴスペルが露出。すると古竜は目を覚まし、炎のブレスを周囲に吐いて飛び立ってしまう。すぐに巡洋艦アルセイユで追跡するが、あまりの速さに追いつけず、霧降り峡谷付近で見失ってしまう。

55 古竜との再戦



ラッセル博士が開発したゴスペル破壊用の重剣を携え、古竜レグナートが逃げ込んだ霧降り峡谷の北西部に向けて出発するエステル達。岩山の最上層にたどり着くと、古竜が無防備に眠っていた。その隙にアガットは額のゴスペルを狙って渾身の一撃を放つが、ゴスペルの破壊までには至らなかった。

56 重剣の一撃



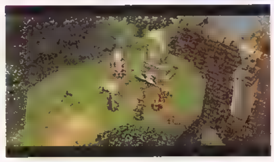
アガットの一撃で目を覚ました古竜と戦うが、無限の生命力を持つ竜を倒すことはできない。もう一度ゴスペルに攻撃するため、アガットは仲間が作った敵の隙を見逃さず、崖の上から重剣を振り下ろす。その重い一撃で、見事、その額にあるゴスペルは破壊され、古竜レグナートは正気を取り戻すのだった。

57 解放された古竜



ゴスペルから解放された古竜レグナートは、念話と呼ばれる方法でエステル達と会話を行う。これまで心ならずも行ってきた破壊の償いとして、金耀石の結晶をアガットにわたすと、身喰らう蛇の使徒「教授」の目的である「輝く環」について語る。そして上空を向き、力強く飛び去っていった。

58 死者の眠る場所



亡き妹ミーシャを弔うために、ラヴェンヌ村の墓地に向かうアガットとティータ。そこにはモルガン将軍の姿もあり、今回の騒動で軍と遊撃士が互いに協力しあい、ときには対立する関係であるべきだと理解する。そこに執行者レーヴェが現れて緊張が走るが、彼はただ墓碑に花を捧げて、姿を消した。

59 約束



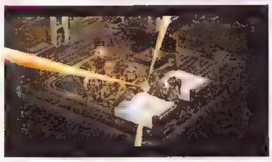
月夜のリベール上空では、ヨシュアとカプア三兄妹を乗せた山猫号が航行している。ヨシュアは高速巡航を行っている紅い結社艇に忍び込むため、カプア三兄妹と緻密な作戦を立てていた。そして、作戦決行のとき。ジョゼットに必ず生きて帰ると約束して、ヨシュアは結社艇に乗り移ることに成功する。

60 戦士達の休憩



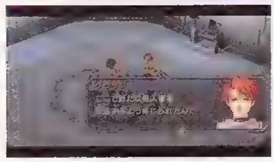
ルグランの好意により、エステル達はヴァエリア湖畔の宿の川蝉亭で休息をとることに。道中で出会ったケビンを含めて、戦士達は情報交換を行ったあと、水遊びや釣りなどを楽しみ、束の間の安らぎを得る。そしてその夜、エステルは宿の外れにある桟橋で、ヨシュアのハーモニカを奏でるのだった。

61 封じられた記憶



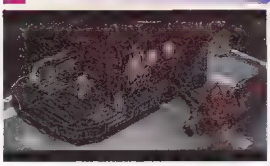
桟橋に近づいてきたボートの上には、結社の拠点を追っていたはずのクルツが倒れている。すぐに川蝉亭へ運ぶと、クルツは力なく語り始める。だが、結社の拠点突入後の記憶は教授によって封じられていた。そこでケビンは暗示の解除を行い、クルツの中にある記憶の楔を抜きとるのだった。

62 敵拠点への突入



記憶を取り戻したクルツの証言によって、身喰らう蛇の拠点はヴァレリア湖北西の湖岸にある研究施設であることが判明する。そして月夜の晩、エステル達は結社の拠点へと突入。施設内部で操られた遊撃士のグラッツ、カルナ、アネラスと戦い、クルツ同様に暗示の解除を施していくのだった。

63 連れ去られた少女



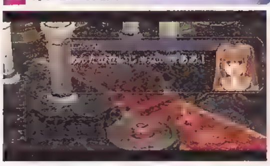
ヨシュアと瓜ふたつの自動人形との戦いで疲労困ぱいのエステル達。そこに教授ことワイスマンらが現れ、透明な強化ガラス壁がエステル達の行く手を隔てる。次の瞬間、ガスが噴出して、一行は意識を失う。エステルはレーヴェに抱きかかえられ、教授とともに結社艇へと連れ去られてしまうのだった。

64 悪夢からの目覚め



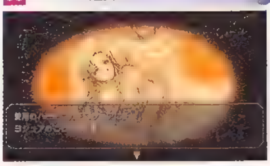
結社の飛行戦艦グロリアスの一室で、エステルは目を覚ます。そこにはレンの姿があり、艦内の聖堂と呼ばれる場所で教授が待っていると告げられる。そしてエステルは、かつてアルバ教授と呼んでいた人物、身喰らう蛇の使徒ワイスマンと対峙して、輝く環やヨシュアのことについてたずねる。

65 明かされる元凶



ヨシュアの過去や正体を知ったエステルは激高して、元凶であるワイスマンを襲うも、レーヴェに阻まれる。その後、ワイスマンから身喰らう蛇へのスカウトを受け、答えを出すまで一時的に監禁部屋へ送られる。結社に入ればヨシュアと再会できるかもと考えていると、扉が開いてレーヴェが現れた。

66 ヨシュアの過去

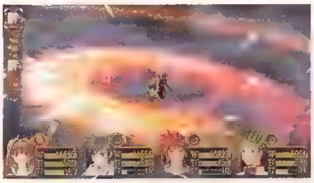


レーヴェはヨシュアと自分の過去を語り始める。ヨシュア達は帝国との国境近くにあったハーメル村の出身で、ヨシュアの姉カリンはレーヴェの幼なじみだった。だが、突然現れた黒装束の一団に村人は虐殺される。この一件により帝国は王国に宣戦布告をするが、実はすべてが帝国軍の自演だった。

TOPICS

投げ出すプレイヤーが続出!?　最強の剣帝レーヴェ

PC版『空の軌跡SC』発売から数カ月後に、公式ホームページで公開された「サポートプログラム」。このプログラムは「剣帝最強伝説」として親しまれているもので、中枢塔屋上でのレーヴェ戦のバランス調整がなされ、レーヴェが強化されている。特に凶悪(ほめ言葉)なのが、新技として追加された「分け身」。本体よりも性能は劣るが、レーヴェの分身が作り出されるという、やっかいな技だった。



Sクラフト対策として HPを温存するのは基本

⬅レーヴェから受けるダメージが上昇しており、数ターンでパーティが半壊することもしばしば。また、数ターンごとにSクラフトを発動してくるため、HPは常に満タンに近い状態をキープしていなければ、一撃で倒されることもある。

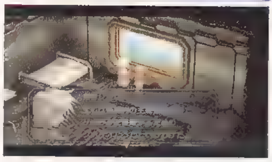
選択したキャラクターで 撃破後のセリフが変更

➡撃破すると、レーヴェから賞賛の言葉をもらえる。そのセリフはキャラクターごとに用意されており、勝利した者しか味わえない。ちなみにケビンの場合は、『the 3rd』の重要人物ルフィナとレーヴェが過去に戦ったという話が聞ける。



GAME PLAYBACK 67 ハーメルの悲劇とヨシュア～86 王国の白き翼

67 ハーメルの悲劇とヨシュア



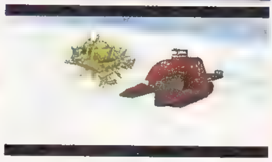
終戦間際、ハーメル襲撃事件の沈黙を条件に、帝国は王国へ停戦を申し出た。女王も襲撃事件を知りながら、自国の平和のためにハーメルの人々を黙殺して、停戦を受ける。この一件がヨシュアの心が壊れた原因であることをエステルは知る。吹っ切れたエステルは、グロリアスからの脱出を図る。

68 夢見た再会



見張りをあざむき、部屋から脱出するエステル。甲板では強化猟兵と元ダルモア市長秘書のギルバートとの戦いとなり、そのタフさにジリジリと追い詰められるが、強化猟兵に扮したヨシュアがエステルの危機を救う。安心したのも束の間、レーヴェが現れて、エステルとヨシュアに金色の剣を向ける。

69 グロリアス脱出



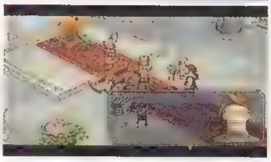
あらかじめ導力機関への細工を施していたヨシュアの策により、レーヴェとの戦闘を回避する2人。そして、船倉の格納庫ではカンパネルラの妨害を受けつつも結社艇を奪い、グロリアスからの脱出に成功する。敵の追っ手に苦しめられるが、近くで待機していた山猫号の助けによって振り切るのだった。

70 エステルとヨシュアの絆



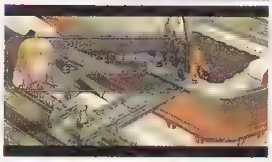
夕焼けに染まるメーヴェ海道。波打ち際に不時着した結社艇の中から、エステルとヨシュアが現れる。別れを告げるヨシュアをエステルは背中から抱きしめ、2人で守り合いながら一緒に歩いていこうと優しく伝えた。ヨシュアは涙を流し、もう二度と彼女から逃げずに一緒に歩いていくことを誓う。

71 ヨシュアの帰還



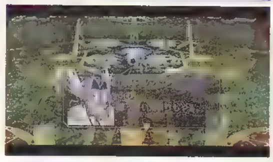
グランセル城の謁見の間で、ヨシュアはアリシア女王とモルガン将軍にこれまでのてん末を伝える。そして女王から過去の行為の不問という超法規的措置を受ける。その後、エステルとヨシュアのもとに仲間達が現れ、思い思いの言葉をかける。カシウスはヨシュアを殴ったあと、優しく抱きしめるのだった。

72 四輪の塔の異変



王都を除いた5大都市への襲撃、四輪の塔の異変など、各地で事件が勃発し始める。エステル達はカシウスの依頼により、四輪の塔の異変の調査と解決のため、アルセイユを利用して現場へ向かうことに。だが、このタイミングでオリビエは帝国に帰還することになり、エステル達へ別れを告げる。

73 翡翠の塔へ



仮面の男の目撃情報を受けて、エステル達は翡翠の塔へ向かう。現場の上空に到着すると、リフトを利用して塔の入口に降り立つ。すぐに塔内部に突入するが、空間転移により異空間の回廊に飛ばされてしまう。そして回廊の終着点である塔の屋上では、執行者のブルブランが待ち構えていた。

74 ブルブランとの対決



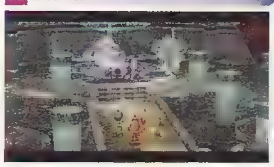
激闘の末、ブルブランと強襲用高機動人形バランシングクラウンを倒す一行。ブルブランが本気を出そうとしたそのとき、結社製のゴスペルの最終型ゴスペルβの発光が止まり、上空の結界が割れる。その後、ブルブランは姿を消してしまう。塔が元どおりになったことで、一行はアルセイユに帰還する。

75 紅蓮の塔へ



次なる目的地である紅蓮の塔へ向かうエステル達。翡翠の塔と同じように異空間の回廊から、塔の屋上へと到達する。その奥には執行者のヴァルターが待ち構えていた。ヴァルターはジンとの対決を望み、闘気をまとわせた両者は激しく激突する。だが、突然現れたキリカによって、決着は一時保留となる。

76 紺碧の塔へ



一同は執行者ルシオラの待つ紺碧の塔へ。シェラザードはルシオラに対して、戦いに勝利した暁には結社に協力する理由を明かすことを約束させる。そしてルシオラを倒すと、彼女はかつて所属していた一座の座長を殺したことを告げる。ショックを受けるシェラザードをよそに、ルシオラは姿を消す。

77 琥珀の塔へ



最後となる琥珀の塔の屋上で待ち受けていたのは、執行者のレン。エステルの必死の説得もむなしく、レンはゴルディアス級戦略人形パテル＝マテルを呼び出して、一行に絶望を与える。だが、ゴスペルβの光が消えて結界が割れると、目的を果たし終えたのか、レンとパテル＝マテルは飛び去った。

78 輝く環ことオーリオール



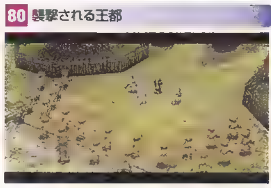
ラッセル博士の解析から、四輪の塔は「輝く環」ことオーリオールを異次元につなぎ止めておくための物だと判明する。直後、アルセイユのディスプレイが勝手に動き出して、ワイスマンの顔を映し出す。そして、浮遊都市が出現して各地の導力がすべて停止するという、王国最大の危機を迎える。

79 通信手段を回復せよ



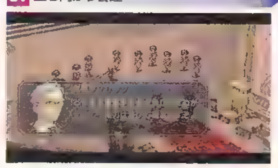
輝く環の出現により、リベールは通信、交通、国防などの国家機能が完全に麻痺してしまう。だが、ラッセル博士の発明品「零力場発生器」により、一定範囲内の導力停止現象を阻止できるようになった。エステル達は全16個ある装置を各地の重要拠点に設置することで、通信手段の回復を図る。

80 襲撃される王都



各地を回る途中で、マルガ鉱山の魔獣襲撃やギルバートらによる王立学園占拠などの事件を解決していく。そしてエルモ温泉のポンプを修理したあと、エステル達は上空に結社艇を確認する。それらは王都に向かい、町に降りた執行者達は立ちふさがる軍士官を倒しながら、グランセル城を目指していく。

81 立ち向かう者達



行く手を阻むグランセル城門を一撃で破壊するヴァルター。執行者達は王城玄関広間へ乗り込んでくる。デュナン公爵は勇気を振り絞って、アリシア女王とクローゼをかくまい、執行者達の前に立つ。その行為に感動を覚えた執事フィリップもまた、元王室親衛隊大隊長として執行者達に立ち向かう。

82 集う戦士達



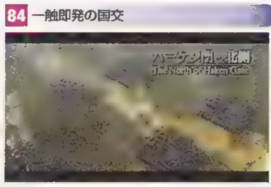
グランセル城へ到着したエステル達は、すぐにアリシア女王とクローゼがいる女王宮へ向かう。だが、彼女達はすでに執行者によって捕らわれていた。絶対的な戦力差に打つ手なしと思われたそのとき、シード中佐とリシャール元大佐が登場。さらに市街では、カノーネ率いる特務兵が猟兵団を掃討していた。

83 次期女王となる決断



意外な助っ人に機を逃した執行者達は退散。結社による王都侵略作戦を辛くも食い止める。エステル達は混乱する市民のフォローにまわり、ほかの仲間との合流を果たす。そして王都に束の間の平和が訪れる。その後、クローゼは略式ながら立太女の儀をすませ、リベール王国の次期女王となるのだった。

84 一触即発の国交



王国を襲う次なる試練、それはエレボニア帝国の侵略だった。蒸気機関を使用した戦車で王国に近づく帝国に対して、次期女王となったクローゼが交渉に向かう。その頃、現場のハーケン門では、導力停止現象が隣国にまでおよんでいる事実について、モルガン将軍とゼクス中将による討論が行われていた。

85 姫と皇子



ハーケン門に到着したクローゼは、モルガン将軍にかわって交渉役を務める。また、帝国側もゼクス中将にかわり、皇帝の一子であるオリヴァルト皇子が交渉役となった。皇子の正体、それはエステル達と行動をともにしていたオリビエその人。そして彼は、輝く環が王国軍の新兵器ではないかと指摘する。

86 王国の白き翼



2人の討論が続くなか、オリヴァルトは輝く環を対処できる方法を示せば、一時的に撤退すると約束する。そこにアルセイユが着陸して、カシウスがさっそうと登場。そして、導力停止現象のなかでも飛行できるアルセイユこそ王国が提示できる事件解決の可能性だと進言し、オリヴァルトを納得させる。

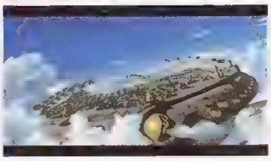
GAME PLAYBACK 87 王国の希望〜ENDING

87 王国の希望



今回の一件は、すべてオリビエとカシウスが描いたシナリオどおりだった。零力場発生器を取り付けたアルセイユが、すべてのカギだったのだ。しかし、帝国の侵攻は迫っており、一刻も早い輝く環への対処が必要となる。エステル達はリベール王国の未来を担い、アルセイユで輝く環へと向かう。

88 波乱の幕開け



敵の高速艇やグロリアスを振り切り、アルセイユは浮遊都市の上空へたどり着いた。だが、突如現れたレーヴェが乗る人形兵器ドラギオンの攻撃を受けて、アルセイユは浮遊都市へと墜落。幸い死傷者はなく、エステル達は古代ゼムリア文明が作り出した浮遊都市のリベル=アーク内を探索するのだった。

89 カプア一家の救出



リベル=アーク内の住居区画クレイドルでは、輝く環の出現時の導力停止現象に巻き込まれて墜落した山猫号とジョゼットを解放する。その後、工業区画ファクトリアではグロリアスを発見。教授や執行者がいない好機を利用して戦艦に乗り込んで、牢に捕らわれたドルンとキールの解放に成功する。

90 紳士を討つ絆



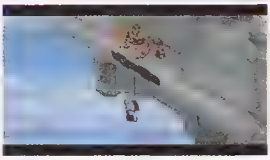
艦内にいたギルバートを言葉の刃で倒して、一行は執行者達が待ち受ける中枢塔アクシスピラーに到着。第二層では執行者ブルブランが登場。彼はエステルらが逆境のなかで輝く「希望」に美を見出して、それを見るために立ちはだかるという。エステル達は彼を、絆が生み出す希望の強さで打ち破る。

91 吼える狼の拳



第三層で出会ったのは執行者ヴァルター。ジンは過去の真実を知るため、活人の拳を振るう。激闘の末にヴァルターを降すと、彼は嫉妬と恨みの念により師匠を殺め、流派を捨てたと語る。だがそれは誤りだとジンが真実を語り、最後には全身全霊を込めた活人拳でヴァルターを完全に撃破する。

92 幻惑の終焉



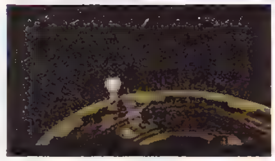
第四層で待つ執行者ルシオラは、シェラザードに座長殺しの真実を語る。一座運営のために借金を背負った座長が、一座を知人に預けようとしたこと、座長に恋心を抱くも拒まれ、彼が自分から離れるのを恐れたことを告白。最後に彼女は、シェラザードをいつも心配していたと告げ、塔から身を投じた。

93 天使に捧げる愛



第五層にて、執行者のレンと対峙したエステル達は、攻撃を与え続けてパテル=マテルの動きを封じることに成功する。戦闘後、エステルはレンを叱るように頬を叩き、強く優しく抱きしめる。混乱しながらも、嫌じゃないとつぶやいたレンは、逃げるようにパテル=マテルで飛び去っていくのだった。

94 剣帝を超えし漆黒の牙



執行者レーヴェが待つ最上階。兄とも呼べる存在のレーヴェに対し、ヨシュアは最後に一騎打ちを挑む。戦いのなかで、輝く環の力で、人に自分の弱さを気づかせることが目的だと語るレーヴェ。それに対してヨシュアは、人は人の間にある限り無力な存在じゃないと言い放ち、レーヴェの剣をはじき飛ばす。

95 すべての元凶の襲来



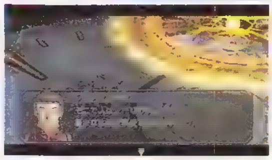
結社から抜ける頃合かもしれないと言うレーヴェに対して、ヨシュアは抱きつき、喜びを感じていた。だが、喜ぶのも束の間。突然ワイスマンが現れ、杖の力でレーヴェを気絶させてしまう。さらにヨシュアに暗示をかけると、彼とともに輝く環の本体がある根源区画へと消えてしまうのだった。

96 根源区画での対峙



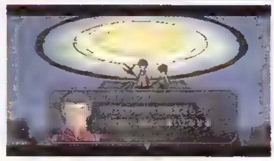
道をさえぎるドラギオンを倒して、エステル達は大型エレベーターで地下深くに降り立つ。エステルは最後の戦いを前に、仲間達に力を貸してほしいと強く願う。そして根源区画テメリオスの奥の間で、すべての元凶である白面のワイスマン教授と、聖痕による絶対暗示の力で操られたヨシュアと対峙する。

97 数千年前の真実



数千年前、女神から輝く環を授かった古代人は、ゴスペルを通じてどんな願いも「環」によってかなう楽園リベル=アークを作った。しかし人はその奇跡に依存して、やがて堕落する。それに危機を覚えたリベール王家の人々は封印区画とデバイスタワーを建造し、浮遊都市ごと異次元に封印したという。

98 そして福音計画へ



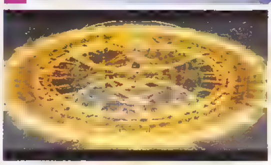
オーブメントという技術を手に入れ、豊かな生活を享受する現代の人々も、かつての古代人と同じ道を歩むのではないか。それを防ぐために輝く環を復活させ、人を何事にも揺るがない人間へ進化させる。ワイスマンは、これが福音計画の最終目的であり、身喰らう蛇の盟主より授かった使命だと語る。

99 魔眼の驚異



ワイスマンの力説に対し、エステルは助け合う喜びを知らないかわいそうな人だと哀れむ。口をつむいだワイスマンは魔眼の呪縛を発動させ、エステル達の動きを封じる。そして、ヨシュアにエステルを殺させようとしたとき、ヨシュアの姿が霧のように消え、ワイスマンに鋭い斬撃を浴びせる。

100 聖痕からの解放



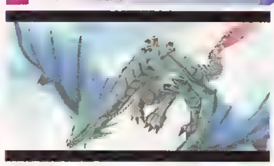
ヨシュアの聖痕は、自身の自己暗示とケビンの術の力により砕け散った。その結果、ヨシュアはようやく真の自由を手に入れたのだった。不測の事態にワイスマンは、輝く環との融合を決意する。そしてアンヘルワイスマンという存在に変化すると、絶対障壁を発生させてすべての攻撃を無効化する。

101 白面の終止符



突如、上空からレーヴェを乗せたドラギオンが参戦する。レーヴェは致命傷を負いながらも、盟主から授かった魔剣でアンヘルワイスマンの絶対障壁を破壊する。そして、エステル達は絆という名の力を合わせて、ワイスマンの野望を打ち破るのだった。しかし、同時にレーヴェとの別れも訪れてしまう。

102 楽園からの脱出



輝く環の消失により、リベル=アークは崩壊し始める。すぐに脱出を図るがエステルとヨシュアは逃げ遅れ、アルセイユへ戻れなくなってしまう。死を覚悟した2人は強く抱き合い、そのまま空中に投げ出された。そのとき、カシウスの乗った古竜レグナートが現れて、2人を救出するのだった。

ENDING



すべての事件が解決して、エレボニア帝国のハーメル村に訪れたエステルとヨシュア。ヨシュアは、村の奥にある姉カリンの墓碑の前に、リベル=アークで回収したレーヴェの剣を置く。また、エステルは墓碑に歩み寄り、ヨシュアの恋人としてカリンに「これからもよろしくお願いします」と花束を捧げた。



結社時代の償いのため、大陸各地を回ることに決めたヨシュア。エステルは彼に付き合い、今後各地で起こるであろう異変に対処すると語る。2人の歩く道がどこへ通じているかはわからない。しかし、2人は自分達のペースで一歩一歩、歩いていく。大切な絆を感じながら、彼らの新しい旅が始まった。

TOPICS

PSP版ではラストダンジョンでミュラーとユリアが参戦

PSP版のみ、中枢塔内部の探索時に、ミュラー少佐と一部のイベントでしか仲間にならなかったユリア大尉がプレイヤーキャラクターとして参戦することになる。ミュラーには、新たに戦闘ボイス(CVは磯辺弘)も追加された。



⬆ラストダンジョンでの参戦にあたって、執行者との会話イベントも追加されている。PC版をプレイ済みの人も楽しめる追加要素だ。



英雄伝説 空の軌跡 the 3rd

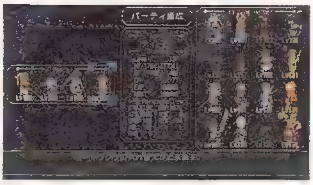
- 発売日：2007年6月28日
- 機種：Windows98/2000/Me/XP/Vista
- メディア：DVD
- ジャンル：RPG
- 価格：¥7,980（5%税込）

【備考】
- PSPでも発売された
- PSN(PS3/PSP)でPSP版がダウンロード販売中

【関連ページ】
- イラストギャラリー➡P.122
- 広告ギャラリー➡P.232
- キャラクター辞典➡P.494

英雄達の後日談を描く『空の軌跡』最終作

『空の軌跡』の第3章で、のちに「影の国事件」と呼ばれる物語が展開する。主人公がエステルからケビンへと変わったが、エステル達を含めて前作までの主要メンバーが総登場するお祭り的な作品となっている。また、短編エピソードを中心にミニゲームも多数用意されたシリーズの外伝的な位置づけとなっており、次回作となる『零の軌跡』への布石となっている部分も多い。



多くの人物が参戦して自由な編成を楽しめる

⬅パーティメンバーとなるのは、シリーズ最多の16名。レンやリシャールなど、かつて敵として立ちはだかったキャラクターも参戦しており、戦略の幅がさらに広がっている。

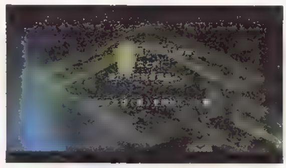
SYSTEM PICKUP

■リモートアビリティ
パーティメンバー以外のキャラクター1名を支援メンバーに設定すると、パラメータの変化や獲得経験値の上昇など、戦闘時にさまざまな効果を発揮する。

■ミニゲーム
特定の場所に訪れることで、シューティングゲーム「ヤマネコカプアの特急便」やクイズ「軌跡でポン」、カードゲーム「ザ・カジノ～賭博師ジャック～」などのミニゲームが楽しめる。

PROLOGUE

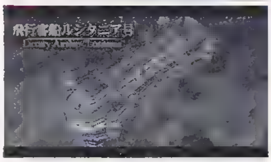
浮遊都市リベル＝アークの崩壊から半年後。七耀教会の神父であり、星杯騎士団に所属しているケビン・グラハムは、古代文明の遺産（アーティファクト）の情報を追って、新型の飛行客船のルシタニア号に乗船していた。彼はアーティファクトを不正利用するヘルマンを拘束したのちに、リベール王国のグランセル大聖堂にあるという新たなアーティファクト「方石」を回収する任につく。それが、のちに「影の国事件」と呼ばれる新たな冒険の始まりとなった。



⬅物語の舞台は影の国と呼ばれる場所。現実世界とは違う異空間となる。

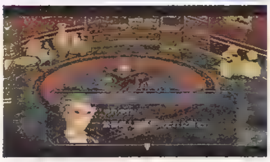
GAME PLAYBACK 01守護騎士ケビンの潜入任務～12謎を呼ぶ黒騎士

01 守護騎士ケビンの潜入任務



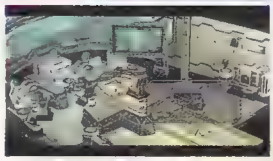
エレボニア帝国の企業コンラート社が、アーティファクトを使った違法な取引をしているとの情報が入る。星杯騎士団の守護騎士ケビンは、代表取締役ヘルマン・コンラートの逮捕とアーティファクトの回収のため、飛行客船ルシタニア号で行われるコンラート社の10周年記念パーティーへ潜入する。

02 アーティファクトの回収



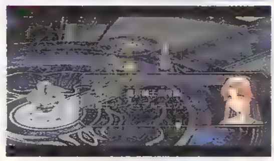
ケビンは何者かの視線を感じながらも、ヘルマンのプライベートルームへの潜入に成功する。部屋の隠し扉の奥には、身に付ければ相手を信じさせることができる禁断のアーティファクト「愚者のロケット」が保管されていた。一介の武器商人が、なぜアーティファクトを所持しているのかという謎が残る。

03 飛行客船からの脱出



パーティー会場に戻ったケビンは、アーティファクトの無断所持および不正所持の容疑でヘルマンの身柄を拘束。ヘルマンを抱えたまま窓を割って脱出して、飛行中の七耀教会の特殊作戦艇・メルカバ伍号機と合流。その後、星杯騎士団総長アイン・セルナートからの要請を受けてリベール王国へ向かう。

04 謎の古代遺物



リベール到着後は、エリカ・ラッセル博士とともにグランセル大聖堂の地下にある「始まりの地」へ向かう。その場所には、水没したリベル＝アークから回収された、金属製の立方体「方石」が保管されていた。ケビン達が方石を見つめるなか、七耀教会の新人従騎士リース・アルジェントが現れる。

05 輝く方石



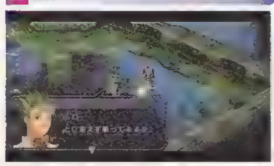
方石を回収したあと、リースはケビンを守る従騎士として旅に同行することになる。その後、身喰らう蛇の手先ギルバートの尾行に気づき、湾岸区で人形兵器G-アパッシュと戦闘になるも撃破する。だが、突然方石が白く輝き始めて、謎の仮面の男の出現とともにケビンとリースは白い光に包まれてしまう。

06 隠された庭園



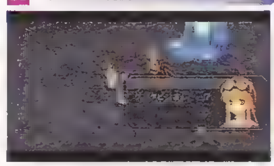
気がつくと2人は、隠者の庭園と呼ばれる異空間へ飛ばされていた。状況把握のために周囲を探索していると、書庫に今年発行された書籍「王国食べ歩き紀行」を発見。最近、人の出入りがあったことを示し、ケビン達はここはリベル＝アークと同じく、1200年前に封印された空間ではないかと推測する。

07 脈打つ石



ひととおり探索を終えたケビン達の前に、謎の転移陣が出現。中に入ると2人は光に包まれ、翡翠色の回廊で構成された別の異空間へと転送される。入り組んだ回廊を進んでいくと、温かな光を放つ「封印石」を入手する。直後、方石からその石を庭園の石碑にかざすようにという不思議な声が響く。

08 ティータとの再会



新たな力が解放された方石を使用すると、特定の場所へ移動できるようになる。さっそく使用して庭園の石碑の前で封印石をかざすと、封印石から光があふれ出し、なぜかティータが現れた。ティータの話では、ケビン達と同じく突然白い光に包まれ、気づいたらこの場所に転送されていたらしい。

09 扉の先は……



ティータを連れて再び翡翠色の回廊を訪れると、前回は通れなかった場所が通れるようになっていた。先に進むと、月が描かれた扉を発見する。その扉は意志を持ち、その意に沿ったときに初めて開かれるらしい。そして扉に認められた者が中に入ると、その人自身の記憶の断片を見せるという。

10 アルセイユを発見



さらに奥へ向かうと、なんと高速巡洋艦アルセイユを発見する。なぜこの異世界にあるかは不明だが、とにかくケビン達は艦内を探索することに。結局、搭乗者は見つからなかったが、ブリッジでは新たな封印石を発見。再度、庭園の石碑にかざしてみると、今度はユリア大尉が現れるのだった。

11 襲い来る悪魔



回廊の最奥に到達すると、ケビンとリースは周囲に黄泉のにおいが漂っていることに気づく。その原因は、聖典に記された77の悪魔の1匹、嘆きの柩ベヌウだった。激闘の末に悪魔を倒すも、次はケビン達が王都から転送される直前に見た仮面の男が出現。リースが法剣で斬りかかるが、簡単に受け流される。

12 謎を呼ぶ黒騎士



仮面の男は、ユリアの名前やリースの姉のルフィナのことなど、ケビン達を知っている様子だった。また、この異空間を影の国（ファンタズマ）と呼び、王の存在をほのめかす。そして自分を、王に仕え、影の国を守護する黒騎士だと名乗り、姿を消す。正体は不明だが、敵であることは間違いなさそうだ。

※：掲載しているパッケージはWindows98/2000/Me/XP/Vista版。掲載している画面写真はPSP版。

GAME PLAYBACK 13 ケビンの回想～チョコレートの味～30 力の解放

13 ケビンの回想～チョコレートの味



ケビンが8歳の頃、母を失って自暴自棄となった彼の前に一組の姉妹が現れる。姉が心配してチョコレートを差し出すも、ケビンはそれを拒否。だが、彼女は口移しでチョコレートを食べさせるのだった。彼女の名はルフィナ・アルジェント。リースの姉であり、5年前に殉職した元星杯騎士の人間である。

14 3つ目の封印石



新たに出現した転移陣に入ると、第2星層となる王都グランセルの南街区に転送される。だが、あたりに人の気配はなく、かわりに甲冑兵がかっ歩している。市街を探索していると、帝国大使館で新たな封印石を発見。さっそく庭園の石碑にかざすと、エレボニア帝国軍のミュラー少佐が現れるのだった。

15 山猫号とおてんば娘



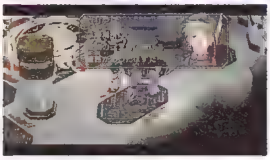
グランセルでの探索を再開するケビン達。波止場ではカプアー一家の飛行艇、山猫号を発見する。近くの倉庫で入手した鍵を使って中に入ると、4つ目となる封印石が置かれていた。庭園に戻り、石碑に石をかざすと、元空賊のジョゼットが登場。ちなみに、現在カプアー家は運送業を営んでいるらしい。

16 漆黒の少年



東地区の王立競技場グランアリーナでは、敵との連戦後に封印石を発見。中からは遊撃士ヨシュアが現れる。彼は幻術を受けたかと疑いを持つが、初対面であるリースがいることで現実であると認識する。幻術は対象者の持つ知識やイメージを操るため、知らない人間が現れることは少ないらしい。

17 地下の封印区画へ



グランセル城の探索中、空中庭園で魔物に囲まれて、土下座をしているギルバートを発見。とりあえず救出するが、身柄は放っておくことに。その後、女王宮で出会った亡霊のような女性から宝物庫の鍵を受け取り、一同は地下の封印区画へ向かう。その内部構造は、クーデター事件の際と変わっていた。

18 謎多き仮面の王



封印区画の最下層では、影の国を統べる影の王と対面。影の王は、ケビン達が探索していたグランセルは影の国で再現された模造品だと認める。その後、聖典に記された77の悪魔の1匹、暴虐のロストルムと戦う。勝利後、影の王は「いい見せ物だった」と言い、ケビン達に封印石をわたして消えた。

19 ケビンの回想～ルフィナの旅立ち



ルフィナに救われたケビンは、アルジェント姉妹とともに七耀教会の福音施設で暮らしていた。ルフィナが17歳の時、彼女は星杯騎士団の従騎士としてアルテリア法国へ旅立つ。出発の日、ケビンはルフィナに教会のシスターになってほしいと願ったが、彼女は騎士として人の役に立ちたいと答えた。

20 隠された外法狩り



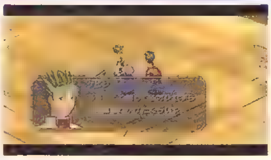
影の王からわたされた封印石からは、王太女クローゼとシロハヤブサのジークが現れる。彼女達を仲間に加え、ケビン達は封印区画の最奥にある転移陣を目指す。転移陣の前では、消失した輝く環が話題にあがり、ワイスマンのその後の話になると、ケビンとリースは彼の死を隠し、調査中だと語った。

21 分かれた道



転送先となる第3星層は、翡翠回廊と同じく異世界に作られた回廊だった。突然、方石が光り始めると、グランセル城で出会った女性の亡霊が現れ、左右にある金色の門と銀色の門を同時に進まなければならないと語る。彼女の導きに従い、ケビン組とリース組の二手に分かれ、それぞれの回廊を探索する。

22 金の道のケビン



金色の道を進むと、かつてルフィナが使っていたボウガンの魔弓アイオーンを発見する。そして、出口手前ではリースが現れ、攻撃をしかけてきた。だが、その正体は聖典に記された悪魔グリモアが化けたもの。無事にグリモアを倒したケビン達は、新しい封印石を手に入れるのだった。

23 銀の道のリース



銀色の道を進んでいくと、かつて姉のルフィナが使っていた法剣の霊剣シルヴァーンが見つかる。出口手前ではケビンに扮した悪魔グリモアとの戦いとなり、撃破後、彼女達は新たな封印石を入手する。リースは、現れたケビンが偽者だとわかった際には、安心のあまり思わずヒザをついてしまった。

24 ケビンの回想～星杯騎士を目指して



福音施設を出たケビンは、封聖省に乗り込み「騎士にしてくれ！」と頼み込む。その場にいた星杯騎士団総長のセルナートに興味をもたれ、直接指導を受けたあとに16歳で従騎士を拝命する。その叙任式に間に合うよう、正騎士となったルフィナはレミフェリア公国からかけつけ、祝福の言葉を贈った。

25 謎の女性の正体は?



金の道と銀の道で手に入れた封印石からは、オリビエとジンが出現。状況を説明するうちに、たまに現れる亡霊らしき女性が話題にあがる。彼女は昔からこの場所にいた存在で、影の王に力を奪われているため、今の姿になった。そして、徐々に力を取り戻して実体化し始めているという推測を立てる。

26 リースの哀しみ



オリビエから、影の王についての心当たりを問われるケビン。彼は胸騒ぎを感じながらも、本心を偽って否定する。その後、リースが体調不良を理由に探索メンバーから外れることに。彼女は、ケビンが誰にも心を許していないにもかかわらず気さくなフリをしていることに、怒りと哀しみを覚えていた。

27 幽霊からのお告げ



第4星層に突入すると、そこは遊撃士達の修行場であるル=ロックル訓練場が再現された場所が広がっていた。そこに女性の霊が現れ、第4星層には3つの修練場(バルスタール水道、サントクロワの森、グリムゼル小要塞)があり、それぞれを制すれば次なる道が開かれるという助言をする。

28 思い出の訓練場



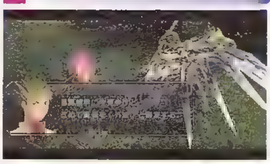
ケビン達は訓練場の宿舎を拠点に、周辺のバルスタール水道、サントクロワの森を探索する。バルスタール水道ではアネラスが、サントクロワの森ではシェラザードの偽者が行く手を阻む。森を進む際には、魔物の食事に手をつけたために、逆に食べられそうになっているギルバートを救出するのだった。

29 集う力



次にケビン達はグリムゼル小要塞を訪れ、奥で待ち構えているアガットの偽者と対峙する。撃破後には封印石が見つかり、水道と森で得た石を合わせて3つの封印石を得たことになる。石碑でこれらをかざしてみると、今度は本物のアネラス、シェラザード、アガットの3人が姿を現し、仲間に加わった。

30 力の解放



第4星層の最後に立ちはだかるのは、聖典に記された77の悪魔の1匹、深淵のアスタルテ。空間そのものを呪縛する禁呪を受け、ケビン達は危機を迎える。リースが助けに現れるが、悪魔の力にはおよばない。そこでケビンはアスタルテを外法と認定し、背中の聖痕を解放。魔槍ロアをもって敵をせん滅した。

TOPICS

PSP版で追加されたマニアック問題に挑戦せよ！

黒の方舟の前部第1層にある太陽の扉を開けると、クイズゲーム「軌跡でポン」が楽しめる。PSP版ではクイズの難易度に「マニアック」が追加され、『空の軌跡』ファンでも一筋縄ではいかない高難易度の問題が用意されている。



↑早く回答するほど得点が増える。長さの単位や遊撃士の語源など、作品を深く読み込んでいれば解けない問題はない!?

記念イラスト&コメント
イラストギャラリー
広告ギャラリー
ゲーム回想録
キャラクター辞典
設定用語辞典

31 影の王の問い



アスタルテを倒して封印石を入手した直後に影の王が出現。ケビンは影の王に正体を表せと詰め寄るが、逆に本当に知りたいのかと問われ、動揺してしまう。その後、庭園に戻ると、封印石からエステルが現れる。一方、聖痕を発動した反動を受けて、ケビンは一時的に身体を休めることにする。

32 ケビンの回想～ルフィナの死



ルフィナを失ったケビンは、生きる意味を見失う。殺してほしいとセルナートに告げるが、逆に守護騎士第五位に選ばれてしまう。守りたかった人を守れなかったのに、なぜ守護騎士に選ばれるのか。ケビンはそんな自分を高らかに笑う。そして彼は守護騎士となって、外法狩りの名で活動を開始する。

33 聖痕の力



ケビンの聖痕の力について、リースは仲間達に説明し始める。聖痕は星杯騎士団を統率する、異能の力を持った12人の特別な騎士にのみ現れる刻印だという。また、発動することで肉体の強化や高度な法術を使用できるようになる。ケビンは大罪人を処分するときだけ、この聖痕を使用していたようだ。

34 かつての王国軍人



第5星層は大理石で作られた異世界の迷宮。道中で発見した封印石からは、元王国軍事情報部大佐のリシャールが現れる。かつて王国に対しクーデターを企てたリシャールは、自分がこの場にふさわしくないと話すが、エステル達は彼が結社による王都襲撃の際は国を守ったことなどをあげ、仲間にする。

35 レンとの和解



迷宮の奥には、巨大な戦略人形パテル＝マテルの姿があり、その前方には封印石が置かれている。石の中からは、エステルとヨシュアが半年間捜し続けていた執行者の少女のレンが登場。エステルの好意を受け入れず、敵意を向けるレン。そこにティータが割って入り、彼女の心を少しだけ開かせる。

36 影の国の実体



情報把握能力に優れたレンは、リシャールが白い光に包まれる前と今とで服装が異なることに着目。影の国でリシャールが軍服姿で現れたのは、彼が軍服に思い入れがあり、未練があるからだと指摘する。つまり、影の国は人の想念によって変容しうる世界であり、影の王の望みが実体化されたものだという。

37 黒騎士の忠告



第5星層の最奥では、聖典に記された77の悪魔の眷属、暴食のアルケニーが来襲。蜘蛛の3姉妹を倒したあとは、その母親まで乱入して苦戦を強いられるも、撃退に成功する。いつもと感じの違う封印石を入手すると黒騎士が現れ、次の星層ではリース達全員が試練に直面するだろうと告げて、その姿を消す。

38 アウスレーゼの始祖



第5星層の奥で見つけた封印石は、今までの物とは輝きが異なる。その石を庭園の石碑にかざしてみると、今までリース達にアドバイスを与えていた女性の霊がくっきりとした姿で現れる。彼女はクローゼに対して「初めまして、我が末裔よ」と話し、自分はセレスト・D・アウスレーゼだと名乗った。

39 ケビンの回想～里帰り



まだルフィナが生きていた頃、ケビンはルフィナとともにリースのもとへ里帰りする。だが、福音施設「紫苑の家」に猟兵団が向かったと連絡が入ると、ケビンはすぐに現地へ。すでに施設は猟兵団に占拠されていたが、リースや子ども達を守るため、遅れるルフィナを待たずに単身で乗り込むことに。

40 始祖セレスト



蜘蛛の悪魔から入手した封印石から出てきたのは、リベール王家の始祖セレストだった。彼女は自分自身を数百年前の人物を再現した人格の一部だという。そして、影の国が輝く環によって数千年前に構築された世界であることを教える。そして、輝く環を封印したときの話をするのだった。

41 ケビン覚醒



セレストは、影の国から輝く環に干渉して封印を手助けしたあと、影の国の庭園で眠りについていたという。だが、仮面の人物＝影の王が現れて彼女の力を奪い、影の国を作り変えたらしい。そこへ目を覚ましたケビンが姿を現す。彼は影の王に心当たりがあるが、口に出すのは待ってほしいと頼む。

42 試練の星層



第6星層へと足を踏み入れたケビン達。着いた場所はエルベ周遊道だった。その奥から無色の学舎へと転移する。白一色の王立学園に驚く一行。先へ進むと一行を邪魔する目的で生み出されたディン、レイス、ロッコのコピーが襲ってくる。さらに第一の守護者と名乗るフィリップが待ち構えていた。

43 守護者達



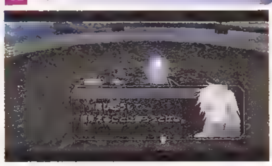
フィリップを倒した一行は、エルベ周遊道から、別の場所へと向かう。鏡の隠れ処では第二の守護者キリカが、鉄壁の砦では第三の守護者カシウスが待ち構えていた。人格のコピーとはいえ、親しい人間を敵として配置する影の王の手口は、まさに遊戯と呼ぶにふさわしいふざけたものであった。

44 黒の箱舟



最後に訪れた黒の箱舟では、ブルブラン、ヴァルター、ルシオラが立ちふさがる。だが彼らは第四の守護者ではなかった。彼らは影の王が見出した最初で最後の守護者である第四の守護者がのちほど待ち受けると語る。そして背後の魔法陣から転移された場所は、最後の守護者が用意した決戦の舞台だった。

45 黒騎士の正体



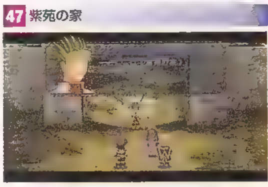
黒騎士は黒のドラギオンを召喚して戦いを挑むが、勝利したのはケビン達だった。敗北して仮面を外した黒騎士の正体はレーヴェ。彼はヨシュアがレーヴェとの再会と別れを恐れたために、仮面を付けて正体を隠していたのだ。彼は別れを告げると、消滅していく。その横にはヨシュアの姉の姿もあった。

46 エルベ離宮へ



守護者と黒騎士を倒すと、エルベ周遊道のエルベ離宮へ向かう道をふさいでいた結界が消滅する。影の王がいる第7星層への道を求めて、先へ進むケビン。だが、謎の霧のために進むことができない。ケビンはリースを連れてくる必要があると、ある種の確信をもって、仲間達に告げるのだった。

47 紫苑の家



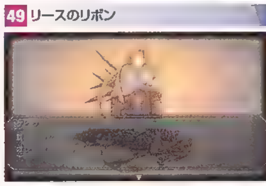
霧を抜けた先に現れたのは、ケビンとリースが育った孤児院である紫苑の家だった。第7星層への手がかりを求めて探索を開始する。ケビンとリースの思い出を聞きつつ、先へ進む一行。礼拝堂へと入った一行は、ケビンの案内でリースも知らなかった隠し通路を通り、地下へと進むのだった。

48 始まりの地



紫苑の家の地下には、アーティファクトを封印する「始まりの地」が密かに存在していた。そして、ケビンは猟兵団に紫苑の家が襲われた日のことを話し始める。単独で紫苑の家へと乗り込んだケビンは、人質を救出するが、気絶したリースだけが別に捕らわれていることを知り、施設中を探していた。

49 リースのリボン



リースのリボンが、礼拝堂の壁の前に落ちていることに気づいたケビンは、隠し通路を発見。その奥で、アーティファクトの力で怪物化した猟兵と気絶したリースを発見するが、そこでケビンの聖痕が暴走。怪物の力を奪うと、その力で怪物を殺してしまう。そこに姿を現したのがルフィナだった。

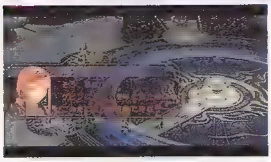
50 リースの怒り



ルフィナは状況を把握するが、ケビンは攻撃衝動に突き動かされるままにルフィナを攻撃する。ケビンが正気を取り戻したとき、ルフィナはケビンを抱きしめつつ、事切れていた。ケビンはリースに、姉の仇を討つ権利があると語る。リースは、秘密を抱え込んで1人で苦しんでいたケビンに激怒する。

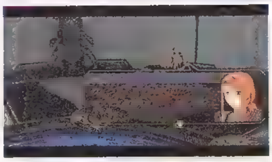
GAME PLAYBACK 51 影の王の正体～ENDING

51 影の王の正体



ケビンの告白ののちに姿を現す影の王。ケビンは影の王の正体が最愛の姉ルフィナだと告げる。そして、仮面の下には優しげなルフィナの顔があった。ルフィナは、ケビンが罰を受けたがっているために自分が生み出されたと告白。その実行のために影の国を作り変え、みんなを迎え入れたのだと告げる。

52 第7星層の真実



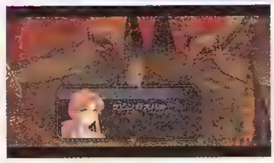
影の国で最初に作られた第7星層は、ケビンを罰し続けるために用意された世界だったのだ。ケビンは自分1人がその第7星層に行けば、みんなは現世に戻れると、どこか達観した表情で告げた。だが、リースだけは、罰を与えようとするルフィナにも、罰を受け入れるケビンにも、納得がいっていなかった。

53 姉と妹



リースはケビンに対して罰を与えるという姉を否定する。姉はそんなにケビンに甘くないと。ルフィナはケビンではなく、ケビンが大切にしているリースを第7星層へ落として、ケビンを心理的に苦しめようと計画を変更。ルフィナが生んだ亀裂がリースを飲み込んだ瞬間、ケビンもそこに飛び込んでいた。

54 煉獄



自分1人が罰を受けることでみんなを現世へ帰そうとしていたケビンも考えを改め、リースとともにあがく決意を固める。煉獄では、過去にケビンが葬った、儀式で化物に改造された罪なき子供、そしてケビンの母親が襲ってくる。戦うたびに心をボロボロにするケビンを、リースは優しく包み込む。

55 ワイスマンの再来



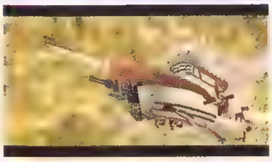
待ち受けていたのはワイスマンだった。彼はケビンのトラウマと聖痕の力が、新たな王を求める影の国でコピーされ、煉獄を生み出したと語る。そしてケビンが人間らしさを捨てて超人となれば、新たな影の王となり、すべては解決するという。だが、ケビンはその誘いを拒否し、聖痕の光を発現させる。

56 そして集う仲間達



辛くも勝利したケビン達は、なぜか逃げてきたギルバートと一緒に悪魔の群れに囲まれてしまう。万事休すかと思われたとき、方石を頼りに煉獄へと仲間達が到着。全員の奮闘の結果、無事に庭園へと戻ることができた。そして、ついにセレストが、影の王の居場所をつかむことに成功する。

57 影の王の居場所



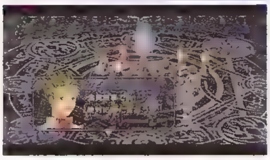
影の王は星層の外側にいた。だが、そこは徒歩で数カ月もかかってしまう距離だった。そこでティータは第1星層にあったアルセイユの偽物を、みんなの思いで動かそうと提案する。その案は実現し、全員の思いを受けた白き翼は、現世と遠く離れた異世界の地で復活をとげる。ついに、最後の戦いが迫る。

58 星層を抜けて



アルセイユで影の王の居城を目指す一行。星層と外を隔てる障壁を主砲で吹き飛ばしつつ進む。星層の先は不毛の荒野だった。そこへ竜機「白銀のドラギオン」が追撃を仕掛けてくる。ギルバートはG-アバッシュを呼び出して、追撃者からアルセイユを守るために、3体に増えた敵を船から引き離した。

59 幻影城



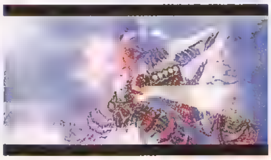
アルセイユは、招くように開く城の巨大な扉を抜けて接岸。侵入した先には4つの扉が待ち受けていた。ケビンがルフィナ(影の王)に呼びかけると、4つの扉それぞれに進むようにと告げられる。ルールに従って、彼女を倒すためにメンバーを分けた一行は、幻影城内部へと進んでいった。

60 聖痕とルフィナ



幻影城の大門を進んでいくケビンとリース。その奥にはルフィナが待ち受けていた。影の国の侵食を望むかのような彼女の発言に、ケビンは正体を突きつける。ルフィナは彼女の想念をまとった、ケビンの聖痕そのものだった。正体を見破られた聖痕(アニマ)は、最後の戦いを挑んでくる。

61 アニマ=ムンディ



アニマの召喚した強力な敵と別々の場所で戦う仲間達。そのすべてに勝利したとき、ケビンとアニマ=ムンディとの戦いが始まる。辛くも勝利した2人の目の前にいたのは、正気を取り戻したルフィナだった。聖痕に打ち勝ったケビン達を、自慢の妹と弟だとホメるルフィナ。だが聖痕はまだ生きていた。

62 最愛の人との2度目の別れ

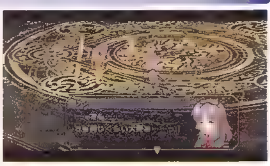


ルフィナはコピーされた聖痕を完全消滅させるために、自分を殺して聖痕を消去するようにに頼む。そして彼女は、自分が夢見てたどり着けなかった場所を目指してと言い残す。リースは、ケビンが過去に背負った姉殺しの罪を今度は2人で背負うべく、震える手でボウガンを向け、矢を放つのだった。

ENDING



ルフィナが消える前に用意した天上門で、現世への帰り道が開けた。影の王を失った影の国は、そう長い時間を待たずして崩壊する運命にあった。門をくぐってしまえば、また別の道を歩むことになる。仲間達は、思い思いの別れの言葉と笑顔を残して、1人また1人と去っていくのだった。

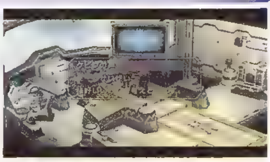


レンは、笑顔で別れを告げる仲間の心境がわからなかった。エステルは彼女に、どんなに親しい人でも必ず別れが来るからこそ、別れるときは笑顔を見せることができると話す。そして、孤独なレンに家族になろうと誘うが、素直になれないレンは、精一杯の好意を示すと、門へかけ出してしまった。

ENDING



その場にはケビンとリースが残された。そこに現れたのは、息を切らしたギルバート。誰もが彼の存在を忘れていた。後ろめたい気持ちで彼を見送ったケビンとリースは、今にも崩れそうな幻影城の振動のなか、言葉を交わす。そして、手こそつながなかったが、一緒に天上門へかけ出して行った。

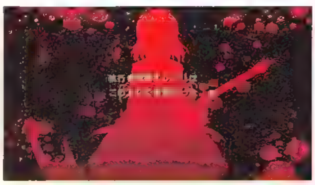


これまでの出来事をセルナート総長に報告するケビンは、ともに戦った仲間が帰還できたことに胸をなでおろす。セルナートはそんなケビンの雰囲気が変わったことを指摘。するとケビンは守護騎士のあだ名を変えたいと申し出る。情け無用の外法狩りが、あだ名を変える。セルナートも笑うしかなかった。

TOPICS

扉の先に広がるエピソード

ダンジョンの途中には、空中に浮いた不思議な扉がある。扉の中に入ると、登場キャラクターの外伝的エピソードが展開。幼い頃のエステルとヨシュア、準遊撃士時代のシェラザードなど、キャラクターの過去や『空の軌跡SC』のその後の様子など、『空の軌跡』ファン必見のエピソードが多数用意されている。また、扉の種類によっては、釣り勝負やカードゲーム勝負などのミニゲームも楽しめる。



『零の軌跡』につながるエピソードに注目！

←深淵の最深部にある扉。そこではレンの壮絶な過去のエピソードが垣間見える。PC版では、かつて彼女が捕らわれていた「楽園」と呼ばれる施設での出来事が語られており、『零の軌跡』にもつながる重要なエピソードといえる。

空をかける カプア特急便



➡翡翠回廊にある太陽の扉「ヤマネコカプア特急便」では、3DSTG風のミニゲームが楽しめる。山猫号に乗り、襲いかかる敵やミサイルなどを撃ち落とそう。ちなみに、カプア3兄妹が帝国の貴族だった時代の思い出が語られる場面もある。



英雄伝説 零の軌跡

・発売日：2010年9月30日
・機種：PSP
・メディア：UMD
・ジャンル：RPG
・価格：¥6,090（5%税込）

【備考】
・PSN(PS3/PSP)でPSP版がダウンロード販売中

【関連ページ】
・イラストギャラリー➡P.129
・広告ギャラリー➡P.233
・キャラクター辞典➡P.494

クロスベルを舞台とする新たな『軌跡』シリーズ

『軌跡』シリーズの世界観はそのままに、舞台とメインキャラクターを一新した『英雄伝説』シリーズ第7作目。『空の軌跡』から始まる『軌跡』シリーズとしては第4作目となる。基本的なゲーム性は好評を博した前作を踏襲。そのうえで、フィールド上で敵を攻撃できるフィールドアクションや、特定の条件を満たすと経験値が増加するタクティカルボーナスなど、より奥深いゲーム性を実現している。



仲間との絆によって変化するイベントも

⬅プレイヤーの行動や選択肢によって、特定の仲間と絆（好感度）を深めることが可能。その度合いによって変化するイベントもあり、ストーリー中の楽しみの1つとなっている。

PROLOGUE

ゼムリア大陸西部に位置する貿易都市クロスベル自治州。かつてはエレボニア帝国とカルバード共和国の間で領土争いが繰り広げられていたが、現在は沈静化して、独自の繁栄をとげている。しかし、いまだ両国の争いは水面下で行われ、マフィアや外国の犯罪組織の流入もあり治安状態は最悪だった。そんななか、市民の信頼を失ったクロスベル警察に4人の若者が集められる。彼らは新設部署「特務支援課」に配属され、厳しい現実に直面しながらも、力を合わせてクロスベルに巣食う問題を解決していく。

SYSTEM PICKUP

■フィールドアクション
フィールド上で敵を攻撃可能。敵の後方から攻撃して、気絶させた状態でエンカウントすれば、奇襲攻撃をしかけられる。

■コンビクラフト
パーティメンバー2人が、CPを100ずつ消費して使える強力な必殺技。ストーリーを進める、または特定の条件を達成することで、使用できるようになる。

■タクティカルボーナス
戦闘中に特定の行動をとることで、経験値に付加されるボーナス倍率のこと。カウンターの3回成功、3ターン以内の勝利など、ボーナスの種類は豊富。

■サポートクラフト
4人のアタックメンバー以外のキャラクターが使用できる技。サポートメンバーは戦闘中にランダムで出現し、サポートクラフトで仲間を支援してくれる。

GAME PLAYBACK 01 故郷への帰還～12 分岐路の先の館

01 故郷への帰還



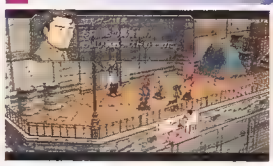
クロスベル市へ向かう列車に乗る、若き捜査官ロイド・バニングス。警察学校を卒業したばかりの彼は、クロスベル警察の特務支援課への配属が決定する。3年ぶりに、故郷クロスベル市の土を踏んだロイド。市内に到着したあとは、さっそく行政区にあるクロスベル警察本部へ向かうのだった。

02 初出勤



警察本部では、特務支援課の課長セルゲイへの挨拶も早々に、会議室へ連れて行かれる。そこには、ともに働く仲間となるエリィ、ティオ、ランディの3人が顔を並べていた。自己紹介をすませた一同をよそに、セルゲイの携帯端末に通信が入る。そして、セルゲイは彼らをあるところへ連れて行く。

03 初任務



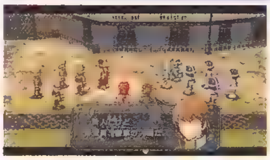
セルゲイに連れられ、一行がやってきたのはジオフロントA区画。特務支援課の初任務として、総合能力と実戦テストを兼ねて、魔獣を掃討しながら奥へ進むように命じられる。互いの連携を確認しながら、区画内の探索を開始。その途中、友達のリュウとはぐれてしまったというアンリ少年と出会う。

04 風の剣聖



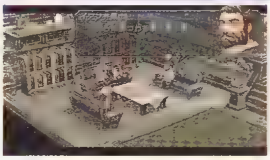
奥で魔獣に囲まれているアンリの友達リュウを発見した一行。魔獣を撃破して安心したのも束の間、新たな魔獣が出現する。窮地に陥るロイド達だったが、突如現れた剣士が一刀で魔獣をしとめる。彼こそ、市民の間で英雄として名高いA級遊撃士「風の剣聖」ことアリオス・マクレインだった。

05 テスタメンツとサーベルバイパー



ロイド達の次の任務、それは不良集団テスタメンツとサーベルバイパーのケンカの仲裁だった。騒動を抑えて事件を探ると、双方のメンバーが闇討ちされたことが原因と判明。2つの不良集団から事情聴取を進めて、情報をもとに記者グレイスから話を聞くと、ある組織の影が浮かび上がってきた。

06 ルバーチェ商会



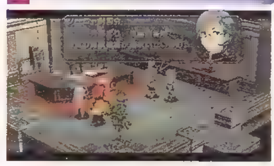
捜査の助言者として、イアン弁護士の力を借りる一行。継続調査の結果、黒幕がルバーチェ商会だと判明する。彼らは不良集団を争わせて弱ったところを懐柔する魂胆で、両者に闇討ちをしていた。そして、組み入れた不良集団を同業者である黒月（ヘイユエ）へ対抗するための兵力として使うつもりだった。

07 ワジとの協力



それぞれの不良集団でリーダーを務めるワジとヴァルドに自身の推理を伝える一行。そして、ワジの提案でルバーチェ商会をおびき出す作戦を行う。見事、作戦は成功するが、違法なオトリ捜査に近い手法のため、逮捕は断念。なんにせよ、テスタメンツとサーベルバイパーの衝突は回避された。

08 魔獣による被害調査



市民からの支援任務をこなすかたわら、ロイド達は警備隊のソーニャ副司令から協力要請を受ける。それは、各地で起こっている不可解な魔獣被害の調査というもの。まずは、直接被害にあったアルモリカ村、聖ウルスラ医科大学、鉱山町マインツを回り、証言を集めるべく、行動を開始する。

09 神狼の存在



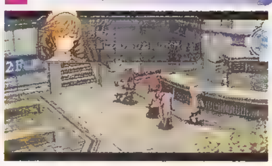
アルモリカ村に向かった一行は、現地で家畜や農作物を荒らしたのは狼型の魔獣だという情報を得る。村長いわく、今回の事件は急激なクロスベルの発展に対する神狼の警鐘とも考えられるのではないかとのこと。これらの情報を頭に入れたロイド達は、次の現場となった聖ウルスラ医科大学へ向かう。

10 凄腕遊撃士との出会い



ロイド達は導力バスで聖ウルスラ医科大学を目指すが、バスにトラブルが発生したらしく、徒歩で街道を進むことに。道中、エンジンが故障した別のバスを発見するが、そこに魔獣が出現。これを撃退したが、新手の魔獣に不意を突かれてしまう。そこに現れたのは、まだ若い2人の凄腕遊撃士だった。

11 セシルとの再会



遊撃士のエステルとヨシュアに助けられた一行。2人の言葉に甘えて、その場をまかせたロイド達は、聖ウルスラ医科大学へ向かう。医科大学の受付で話を聞いていると、看護師のセシルが一行に声をかける。彼女はロイドの亡き兄の婚約者。彼女の案内で、アリオスの娘シズクなどの患者から証言を得る。

12 分岐路の先の館



調査2日目。鉱山町マインツへ行くためにバス停を目指す特務支援課。しかし、バス停付近で魔獣の遠吠えを確認した一行は、山道の探索を兼ねて徒歩でマインツへ向かう。声の発生場所とおぼしき場所は、山道の分岐路だった。魔獣は見つからなかったが、分岐路を進んだ先で、とある館を発見する。

※：掲載しているパッケージはPSP版。掲載している画面写真はPSP版。

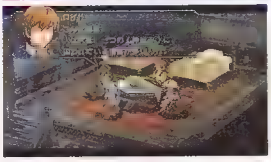
GAME PLAYBACK 13 謎の白狼～30 天才ハッカーの「仔猫」

13 謎の白狼



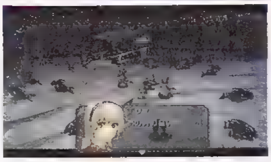
その館とはローゼンベルク工房。有名な天才人形師の工房だが、そこで出会ったドレス姿の華奢な少女から、主の留守を聞かされる。ひとまず館をあとにした一行は、再び遠吠えを確認。声の聞こえた方向を頼りにトンネルを進むロイド達は、出口付近で不思議な雰囲気を持つ白狼と出会う。

14 見えてくる事件の全貌



白狼と出会ったあと、マインツの町長から話を聞いた一行は宿をとり、ミーティングを行う。推理の末に、狼を犯人にするのではなく、手段に置き換えて考察を進めていく。そして事件当日、聖ウルスラ医科大学に停まっていたルバーチェ商会の運搬車が、犯人を断定させる決め手となった。

15 神狼の出現



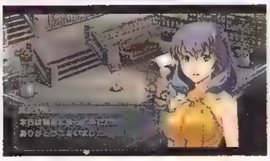
犯人は、またもやルバーチェ商会だった。犯人の動きを予測して、マインツの宿酒場で待機する一行。そこに出現した狼型の魔獣を撃退して運搬車を発見するが、敵の増援に囲まれてしまう。その窮地を神狼率いる狼の群れに助けられ、結果的に特務支援課はマフィアの拘束、逮捕に成功した。

16 新たな仲間ツァイト



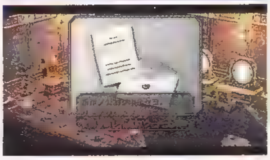
犯人の逮捕により魔獣騒動はひと段落。後日、特務支援課の玄関にトンネルの出口で出会った白狼＝神狼が居座っていた。ティオいわく、名をツァイトといい、まだまだ頼りないロイド達に手を貸してくれるという。こうして、ツァイトは警察犬という名目で、特務支援課の一員に加わる。

17 看板スターに届いた脅迫状



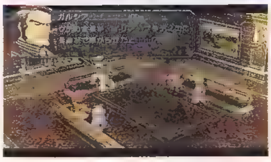
特務支援課のメンバーに、フランから通信が入る。特務支援課を指名した相談者がいるとのことで分室ビルへ。相談者は、クロスベルが誇る人気劇団アルカンシェルの新人団員であるリーシャ。看板スターのイリア宛に不気味な文面の脅迫状が届いたらしく、ロイド達はその調査を引き受ける。

18 ルバーチェ商会の企みか？



脅迫状を確認するために、一行は歓楽街にあるアルカンシェルへ向かう。イリアと直接面会して、脅迫状を確認したところ、公演の中止を促す文面と銀(イン)という差出人の名前を目にする。悪戯だと考えるイリアだったが、怨恨の線も考慮し、ルバーチェ商会のマルコーニ会長も候補にあがった。

19 ルバーチェ商会への事情聴取



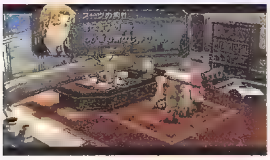
さっそく捜査開始とばかりにルバーチェ商会へと向かったロイド達。裏通りの路地を進んだ先で、ルバーチェ商会の若頭ガルシアと出会う。若頭は銀の名に反応を示して、特務支援課を追い払う。続いて一行はイアン弁護士を頼り、彼から得た情報で銀が黒月と結びついている可能性を知る。

20 黒月貿易公司への事情聴取



港湾区にある黒月貿易公司。若き幹部のツァオから話を聞いたロイド達は、銀と黒月になんらかのつながりがあることを確信する。その後、黒月貿易公司前で捜査一課のダドリー捜査官と会った一行は、彼に調査内容を伝える。捜査は一課に引き継がれ、ロイド達は通常業務へと戻ることになった。

21 銀からの導カメール



明朝、特務支援課にある端末に、銀から導カメールが届く。その文面は「試練を乗り越え、我が元へ参ぜよ」。発信源はなんと、クロスベル国際銀行ことIBC。一行はクロスベルでひときわ高いIBCビルへと向かい、地元の名士の孫娘でもあるエリィの顔立てもあって、ディーター総裁との面会にこぎつける。

22 ハッキング元はいずこ



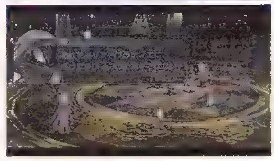
面会の結果、端末がハッキングされたという可能性が出てくる。ディーター総裁の計らいで端末室に入れることになった一行は、総裁の娘マリアベルに端末室へ案内してもらう。ティオと研究員がハッキング元を調査すると、クロスベルの地下ジオフロントB区画の第8制御端末であることがわかる。

23 いざ、星見の塔へ



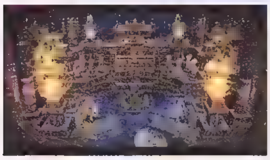
ジオフロントB区画に進入したロイド達は、その奥の端末室で小生意気なハッカー少年ヨナと出会う。そして彼から、銀の伝言が綴られたカードを受け取る。そこには、クロスベル郊外にある遺跡の1つの星見の塔へ来るようにと書かれていた。ロイド達は、ウルスラ間道にある星見の塔へ向かう。

24 凶手「銀」との対面



ロイド達は星見の塔の入口で、警備隊のノエル曹長と合流。合同で塔を探索することになる。通常は見かけない不思議な魔獣を倒しながら塔を進むと、銀との対面を果たす。一行の実力を確かめるために、襲いかかってくる銀を退けると、彼の口から脅迫状は銀の仕業ではないことを知るのだった。

25 プレ公演の始まり



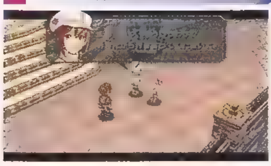
劇団アルカンシェルでは「金の太陽、銀の月」のプレ公演が迫っていた。ロイド達は真犯人の企みを阻止せんと、劇場内を徹底的に巡回。順調に公演が行われるなか、記者グレイスから市長の秘書アーネストの黒い噂を耳にする。土壇場で得たこの情報を頼りに、ロイドは真犯人のもとへと急ぐ。

26 市長暗殺未遂事件



劇場内の貴賓席へ急ぐロイド達は、アーネストによるマクダエル市長暗殺を、間一髪で阻止することに成功する。真犯人のアーネストを逃しかけてしまうが、劇場外に出たところでなんとか逮捕する。彼の逮捕で市長の暗殺事件は未遂に終わり、同時にイリアへの脅迫状騒ぎも解決を迎えるのだった。

27 クロスベル創立記念祭開催



毎年行われるクロスベル創立記念祭は、今年が70周年という節目の年。劇団アルカンシェルの新作公演も重なり、例年以上に盛り上がりを見せる。ロイド達も初日は休暇をもらって各々記念祭を楽しみ、お祭り2日目以降は特務支援課の通常業務である支援要請の対応に専念していた。

28 不良集団のケンカ騒動



一仕事を終えた一行に、港湾区で発生した不良同士のケンカの仲裁要請が届く。港湾区に向かったロイド達だが、自体は深刻なものではなく、遊びに近い騒ぎだった。しかし、エステルら遊撃士の介入によって一触即発の状態に。この状況を沈静化するため、ランディ提案のチェイスバトルが行われる。

29 灼熱のチェイスバトル



旧市街で行うチェイスバトルは2人1組で開催。チーム分けはロイド&ランディ、エステル&ヨシュア、ワジ&ヴァルドとなった。レースはデッドヒートの結果、ロイド&ランディの特殊支援課ペアが勝利をつかみとった。これにより、当初の約束どおり不良集団はおとなしく引き下がったのだった。

30 天才ハッカーの「仔猫」



創立記念祭も3日目に突入。一行の端末を経由して、ヨナから情報の提供と交換で、依頼の連絡が入る。内容はヨナを手玉にとった仔猫という天才ハッカーのアクセスポイントを暴くというもの。特務支援課の見守る前で、ヨナと仔猫、2人の激しい攻防が繰り広げられるが、軍配は仔猫に上がった。

TOPICS

実績を解除して特典を解放

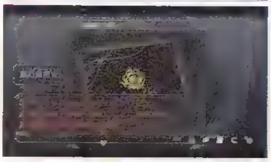
実績とは、ゲーム中で特定の条件を満たしたときに獲得できる称号のようなもの。実績を獲得するとゲームクリア後に、ポイントを消費することで周回プレイに役立つ引き継ぎ要素や、さまざまな特典を得ることができる。



⬆最強武器やクオーツなどを引き継いでプレイすれば、最凶の難易度を誇るナイトメアのクリアも不可能ではなくなる。

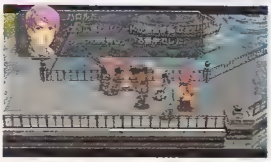
GAME PLAYBACK 31 ヨナからの報酬～50 侵入、ルバーチェ商会

31 ヨナからの報酬



ヨナは仔猫からハッキングを受けるが、なんとかアクセスポイントをつかむ。場所はローゼンベルク工房で、環境的にはありえない場所である。そして報酬として得た記憶結晶から、ルバーチェ商会が創立記念祭と同時期に開催していた、盗品の売買も行う「黒の競売会」に関する情報を知ることに。

32 迷子のコリン少年



ヨナの依頼を終えた一行に、迷子の捜索依頼が届く。迷子になったのは貿易商ハロルドの息子コリン。両親の話では市内パレード中にはぐれたらしく、ロイド達は市内各所をくまなく探す。足を使った聞き込みと、ツァイトの追跡により、コリンが港湾区の運搬車に乗り込んだという情報をつかむ。

33 コリン少年の保護



ローゼンベルク工房で出会った少女レンの助力で、運搬車を特定したロイド達。実はレンこそ仔猫の正体だった。急いで西クロスベル街道へ向かった一行は、魔獣に襲われていたコリン少年を発見。少女と思えない強さを見せるレンの活躍によって魔獣は撃退され、コリン少年は両親のもとに戻った。

34 潜入！　黒の競売会



創立記念祭の最終日の朝。特務支援課の分室ビルに、仔猫から黒の競売会への招待カードが届く。驚きを隠せない一行だが、これを生かさない手はないと、セルゲイ課長の忠告を無視して潜入捜査を計画する。そしてロイド達は、黒の競売会が行われる保養地ミシュラムへと向かうのだった。

35 「ミツケテ」という謎の声



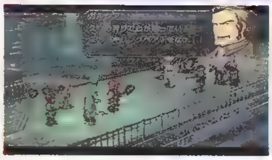
会場へ潜入するために、正装に身を包むロイド達。会場内をひととおり回って、出品物の保管場所らしき部屋の場所を確認する。そこで、再びロイドは不思議な声を聞く。その後、会場へ向かった一行は、ワジから庭の番犬が眠らされていることを聞き、黒の競売会における事件の気配を察知する。

36 トランクで眠る謎の少女



屋敷内を探索するロイド達は、扉の前で気絶しているマフィアを発見。室内では、邸内に忍び込んでいた銀と出会う。銀から得た情報を頼りに、宝物庫の奥にあったトランクを調べると、中には少女が眠っていた。記憶喪失で名前以外は覚えていない、キーアという名の少女を連れて、会場を脱出する。

37 若頭ガルシアとの対峙



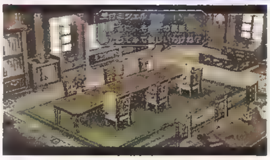
若頭ガルシアが固める正面からの脱出を避け、追っ手を振り切ったロイド達。偽情報を与えて、誤った場所へとマフィア達を誘導した一行は、屋敷からの脱出に成功する。外で待機していた仲間と合流を果たして喜ぶのも束の間、波止場で水上バスを乗り過ごしたところを、ガルシアに追い詰められる。

38 クロスベルへの帰還



ランディ同様、元猟兵のガルシアはすさまじい戦闘力でロイド達を苦しめる。一行は激闘の末に追い詰められるが、セルゲイが救援にかけつけた。セルゲイの乗るボートで、ロイド達はミシュラムからの離脱に成功。キーアを保護して無事に特務支援課分室ビルに帰還して、黒の競売会の調査を終えた。

39 キーアの身元調査



保養地ミシュラムでキーアを保護してから1週間。黒の競売会での騒動は、ルバーチェ商会からの打診により、キーアの件と競売会への潜入調査を不問とする交換条件で手打ちとなる。ひと安心するロイド達だが、キーアの素性は不明のまま。それらを探るべく、遊撃士協会へキーアの身元調査を依頼する。

40 離れたくない



キーアの記憶喪失についてクロスベル大聖堂のシスター・マーブルに相談。法術をかけてもらうが効果はいまひとつ。聖ウルスラ医科大学の神経科でヨアヒム准教授に診てもらうと、神経系の異常と薬物の副作用を指摘される。検査入院をすすめられるが、キーアはロイドと離れたくないと入院を拒否した。

41 月の僧院の調査



朝食をとる一行のもとに、ノエル曹長から連絡が入る。分室ビルを訪れたノエルは、ロイド達に不思議な魔獣が出没した遺跡の調査依頼を申し出た。山道のトンネルから進んだ先にある、月の僧院と呼ばれる遺跡に到着した一行。屋上の鐘楼を目指して中へ入ると、鐘の音が響きわたり、亡霊が出現する。

42 異形の悪魔との遭遇



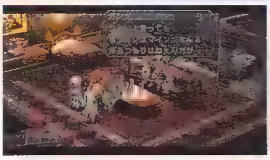
亡霊を倒した一行は、僧院内の仕掛けを解除して礼拝堂裏手の儀式の間へ。しかし鐘の音とともに、不思議な模様の床から悪魔が現れた。通常の魔獣とは異なる戦いに苦戦しながらも、勝利したロイド達は鐘の音に原因があると推測。屋上の鐘楼に共鳴する鐘を停止すると、遺跡は通常の空間に戻った。

43 行方不明の鉱山員



月の僧院から魔獣の気配が消え、調査もひと段落したロイド達。新たな依頼のため、鉱山町マインツへと向かう。どうやら、鉱山員ガンツがクロスベル市に向かったまま何日も戻ってこない様子。一行はギャンブル好きという情報から、調査のために歓楽街にあるカジノバーへと足を伸ばすことに。

44 ホテルで豪遊するガンツ



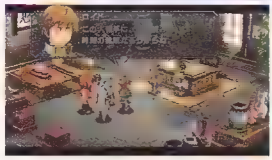
カジノバーで情報を集めていると、オーナーからガンツが荒稼ぎしているという情報を得た。一行はホテルのデラックスルームに泊まりながら豪遊しているガンツに話を聞くべく、ホテルの最上階を訪問。説得はしてみたが、マインツに帰る様子はないため、町長自ら直接話をすることになった。

45 黒月貿易公司が襲撃される



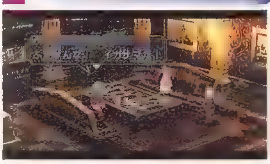
分室ビルに戻ったロイド達は、セルゲイ課長の部屋でイアン弁護士と出会う。今回の一件を説明したところ、似たような話を聞いたという。明朝、一行のもとにヨナから連絡が入り、黒月貿易公司が何者かに襲撃を受けたという情報を得る。ロイド達は、その真相を確かめるために港湾区へ向かう。

46 襲撃者の正体



現場に到着したロイド達は、非公式の捜査としてツァオから状況を確認。襲撃者はルバーチェの構成員で、若頭のガルシアこそいなかったが、いずれも身体能力が異常に発達していたらしい。その後、ガルシアとも軽くやりとりを行い、若干ながら情報を聞き出す。記者グレイスとも情報交換を行う。

47 蒼い錠剤



鉱山町マインツの町長から、ガンツの件で連絡が入る。暴力沙汰になりかねないとのことで、至急カジノへ向かう一行。カジノでポーカーに負けたガンツを取り押さえたロイド達は、薬物使用の可能性を感じて、町長の許可を得て私物の確認を行う。そこには、見たことのない不思議な蒼い錠剤があった。

48 蒼の叡智、グノーシス



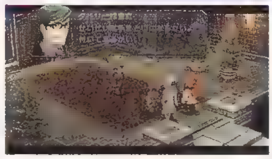
蒼い錠剤の成分調査のため、聖ウルスラ医科大学を目指すロイド達。准教授のヨアヒムに薬の解析を依頼する。彼から、狂信的な宗教団体が生み出した、似たような症状を引き起こすグノーシスという薬の情報を得た。陽も落ち始めたので病院をあとにしようとすると、門付近でティオが倒れてしまう。

49 D∴G教団という組織



貧血で倒れたティオは、セシルのベッドで介抱を受ける。ヨアヒムから聞いた、あらゆる手段で感応力を高める実験を行っていた狂信的な宗教団体、それはティオの過去に直結していた。ティオを連れ帰った一行は、彼女を部屋で休ませる。そして、セルゲイ課長からD∴G教団の存在を聞かされる。

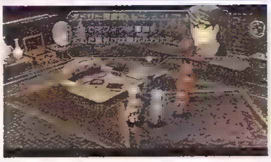
50 侵入、ルバーチェ商会



ルバーチェの監視を引き上げるために屋敷を訪れたが、建物内には人の気配は一切感じられない。警察上層部による隠蔽工作は明らかだが、今は屋敷内の捜索を優先することに。ダドリーも仲間に加わり、さまざまな仕掛けを解除していくロイド達。そして、応接間に隠されていた階段を見つける。

GAME PLAYBACK 51 重要参考物の押収～ENDING

51 重要参考物の押収



地下へと続く隠し階段を降りた先で、武者型の自動人形を撃破したロイド達は、怪しい部屋に到着。部屋の奥にあった宝箱から、グノーシスの入荷&出荷リストに加えて、傷ついた警察徽章が見つかる。リストには失踪した市民の名前があり、ルバーチェ商会が薬を広めた事実を裏づけることができた。

52 意外なつながり



遊撃士協会でアリオスらに事件の経緯を説明し、協力体制を結んだロイド達。グノーシスの検査結果を教えてもらうため、ヨアヒム准教授から連絡を待っていたが、直接出向くことに。しかしバス停付近でダドリーから通信を受け、ヨアヒムが市長暗殺を企てた元秘書アーネストの主治医だったと知る。

53 医科大学に起きた異変



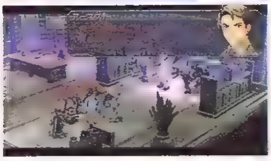
アーネストとヨアヒムのつながりから、危険なにおいを察知したロイド達。再び、聖ウルスラ医科大学に連絡するが音信不通。急いで医科大学へと向かう。その道中、無人の導力バスを発見。病院に到着するが、明かりは点いていない。そして、突如グノーシスを服用したマフィアと軍用犬の襲撃を受ける。

54 頼れる助っ人



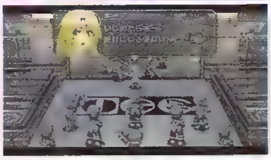
マフィアらを退けたロイド達は、銀と再会を果たす。両者の目的が同じく調査にあることと、緊急事態であることから一時的に協力体制をとる。銀を加えた一行は、院内をひととおり捜索し、関係者の無事を確認。屋上テラスでは、セシルと入院患者のミハイルを囲んでいた魔獣を撃破して、研究棟へ進む。

55 事件の黒幕



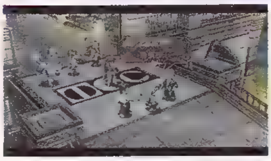
ヨアヒムの研究室を目指す一行。しかし、そこで待ち受けていたのはアーネストだった。拘置所で捕らえられていたはずだが、どうやら警備隊にグノーシスを与えて脱走したらしい。鋭利な剣で襲いかかってくる彼を倒すと、ヨアヒムの正体がD∴G教団の幹部司祭であり、グノーシスの開発者だとわかる。

56 強襲！ クロスベル



キーアを守るため、遊撃士協会に保護を求めるロイド達。しかし、突如クロスベル市を警備隊が襲撃する。市内を逃げ回る一行は東通り付近で追い詰められるが、IBC総裁ディーターに助けられる。なんとか窮地を脱して、IBCへと身を寄せるのも束の間、警備隊はビルへの強硬な突入を試みる。

57 いざ、太陽の砦へ



やはりヨアヒムの狙いはキーアだった。グノーシスを服用した警備隊の激しい攻勢が続くが、アリオスを始め、セルゲイやダドリー、ワジやヴァルドまでかけつける。そしてようやく警備隊の鎮圧に成功。キーアをIBCに残して、エステルとヨシュアが突き止めた最終決戦の地である太陽の砦へ向かう。

58 捕らわれの人々



太陽の砦の入口で、エステルやヨシュアと合流。複雑に入り組む内部の捜索では、グノーシスの製造を確認する。さらに、ルバーチェ商会の会長マルコーニなど、捕らわれていた失踪者達を解放。牢屋の区画を抜けると、再びアーネストが待ち構えていた。そして彼の身体は、魔人化でさらなる変貌をとげる。

59 ガルシアとの死闘



道をふさぐ最後の刺客は、ルバーチェ商会の若頭ガルシアだった。しかも彼はグノーシスの力で操られており、意識はすでにない。暴走を止めるべく全力をぶつけて、なんとか勝利を収める。ガルシアは魔人化寸前だったが、ランディの言葉に無意識ながら必死に抵抗し、正気を取り戻すと気絶する。

60 ヨアヒム司祭との対峙



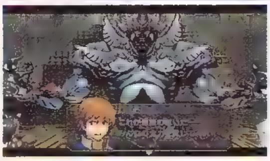
ガルシアを倒して進んだ先の祭壇では、今回の事件の主犯格であるヨアヒム司祭が待ち構えていた。キーアを御子と崇める彼に、彼女の素性を求める一行。しかし判明したのは、キーアが500年以上も前の人物ということだけ。ティオやレンを巻き込んだ人体実験も、グノーシスの性能向上のためだった。

61 紅の叡智



障害や虐待、薬物使用など、数々の容疑を犯したヨアヒムに対して、ロイドは略式ながら逮捕状を叩きつける。しかし、ヨアヒムはそれをあざ笑うかのように人形兵器を使役。戯言を発する彼に対して、ロイド達は戦いを挑む。結果的に勝利するが、ヨアヒムはグノーシスの最終形「紅の叡智」を口にする。

62 最終決戦開始



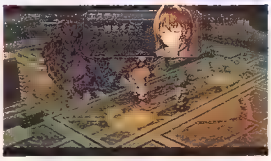
紅の叡智を大量に摂取したヨアヒムは、不思議な力でさまざまな知識を感じとる。キーア失踪の真実やガイの死の真相、そしてクロスベルの地に課せられた避けられぬ運命……。だが、その代償としてヨアヒムは異形のものへと姿を変えた。ロイド達は全身全霊を賭けて、魔人化したヨアヒムに挑む。

63 決着



魔人化したヨアヒムを打ち破ったロイド達。しかし、力を暴走させたヨアヒムに再び動きを封じられてしまう。窮地に立たされるロイド達の前に現れたのは、真紅の巨大人形兵器パテル＝マテルを操る殲滅天使レンだった。彼女の助力を得た一行は、暴走するヨアヒムにトドメを刺す。

ENDING



レンは事件の解決に伴い、クロスベルでの心残りはなくなったと言い、去ろうとする。しかし、エステルとヨシュアは、彼女を家族として引きとろうとする。意志を持つ人形兵器のパテル＝マテルも、レンをエステルに近づける。エステルに抱きつき無邪気に泣く姿は、まさに家族と呼べるものだった。

ENDING



ヨアヒム司祭の野望を阻止して太陽の砦を出たロイド達を、暖かい朝日が出迎えた。そして聞き覚えのある少女の声が聞こえる。遠くからかけてきたキーアは、思いっきりロイドに抱きついた。その後ろには、セルゲイやアリオス、ダドリーらの姿も。一同は事件の解決を祝い、笑顔で記念撮影を行った。



マクダエル前市長の退陣による新市長選も終わり、市内全体が教団事件からひと段落ついたある日。新市長から呼び出しを受けたロイド達と、日曜学校へ通学を始めるキーアは、セルゲイ課長とツァイトへ「行ってきます！」と元気よく声をあげ、特務支援課の分室ビルから新たな一歩を踏み出すのだった。

TOPICS

絆ポイントを稼いで特殊なイベントを堪能

エリィ、ティオ、ランディには、絆ポイントというものが設定されている。この数値により、特定のイベントで出現するキャラクターが変化する。さらに終章で発生するイベントでは、絆ポイントが最も高い仲間とのコンビクラフトが強化される。この数値はイベント中の選択肢やコンビクラフトの使用回数、さらにはインテリアを揃えることで変動するので、お気に入りキャラクターとの絆は深めておこう。

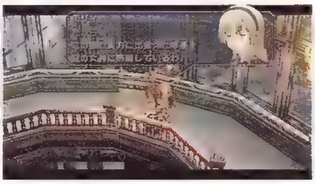


コンビクラフトで深まる仲間との絆

⬅物語の終盤までに使用したコンビクラフトの使用回数は、絆ポイントに大きく影響する。CPをガンガン溜めて、お気に入りのキャラクターとできるだけ何度もコンビクラフトを使うと、お互いの絆がどんどん深まっていく。

周回プレイで全員との絆を深める

➡第3章と終章では、絆ポイントが高い仲間との特別なイベントが発生。これらは実績の解除にもかかわる。なお、続編である『碧の軌跡』にクリアデータを引き継ぐと特典を得られるので、全メンバーとの絆を深めておくのがオススメだ。





英雄伝説 碧の軌跡

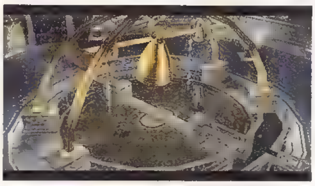
・発売日：2011年9月29日
・機種：PSP
・メディア：UMD
・ジャンル：RPG
・価格：¥6,090(5%税込)

【備考】
・PSN(PS3/PSP)でPSP版がダウンロード販売中

【関連ページ】
・イラストギャラリー➡P.132
・広告ギャラリー➡P.233
・キャラクター辞典➡P.494

『零』から『碧』へ。謎の真相が今、明らかに

前作『零の軌跡』の続編となり、日本ファルコムの創立30周年記念作品でもある。主人公は前作と同じくクロスベル警察の捜査官であるロイドが務め、物語的にも前作の直後を描くものとなっている。システムは前作を踏襲しながら、強化できる特殊なクオーツのマスタークオーツや、一時的に行動順が早まるなどのメリットを得られるバーストなど、多くの新要素が導入されている。



MWLがついに開園！アトラクションで遊ぼう!!

⬅前作では入園できなかった、保養地ミシュラムのテーマパークMWL。4種類のアトラクションを任意の相手と楽しむことで、遊んだ相手との絆を深めることが可能だ。

SYSTEM PICKUP

■バースト
BP(バーストポイント)が最大値に達すると発動するシステム。物語途中から使用可能になり、プレイヤーキャラクターが一方的に行動できたり、状態異常が回復したりするなどのメリットがある。

■マスタークオーツ
最新型の戦術オーブメントのエニグマⅡにセットできる特別なクオーツ(結晶回路)。強化し続けると、マスターアーツという強力な導力魔法を使用できる。

PROLOGUE

D∴G教団の残党であるヨアヒム・ギュンターが引き起こしたグノーシス事件から数カ月後。亡命先を追い出されたハルトマン元議長と元市長秘書アーネストは、カルバード共和国アルタイル市郊外にあるD∴G教団の旧アルタイル・ロッジに逃げ込んでいた。彼らの逮捕のため派遣されたのは、ロイドを責任者とする市警、警備隊、遊撃士の混成チームだった。誰もが過去に対する決着に過ぎないと思っていたが、それは新たな事件の幕開けにしか過ぎなかった……。



⬅特務支援課主導の作戦のため、若いながらもロイドが責任者を務める。

TOPICS

序盤のストーリーの流れと注目エピソードをチェック！

前作同様、物語は章仕立てで進行していく。序章の舞台は、過去にD∴G教団の実験が行われた旧アルタイル・ロッジ。前作から数カ月が経ち、ロイド達を取り巻く状況にも若干の変化があることに注目しよう。仲間には、前作でも一時的に仲間になったノエル曹長とダドリー捜査官のほか、風の剣聖と名高い遊撃士アリオスも加わっている。

儀式の間を目指して

特務支援課の上級捜査官であるロイドを筆頭とする混成チームで、旧アルタイル・ロッジへ突入する一行。ロッジ内では手強い敵と対峙するものの、風の剣聖アリオスや捜査一課のエースであるダドリーの助力もあり、難なく撃退する。元市長秘書アーネストとハルトマン元議長がいると推測される儀式の間を目指して、一行は入り組んだロッジ内をかけていく。



⬆旧アルタイル・ロッジには、前作『零の軌跡』で最強の敵として君臨したレグナ・ヴァリエルの姿も。

魔人化したアーネストとの決着

儀式の間で、アーネストらと対峙したロイドとノエル。苦戦しながらも2人は力を合わせて、紅の叡智の力で魔人化したアーネストを退ける。しかし、その直後にアーネストは真なる魔人へと変貌。追い詰められるロイド達だったが、そこに道中で別行動をしていたアリオスとダドリーが合流する。4人の力を結集させて見事、アーネストを打ち倒すことに成功する。



⬆崩壊するアーネストの理性を保つために叫ぶロイド。そのとき、法衣に身を包んだ謎の青年が現れる。

特務支援課、再始動！

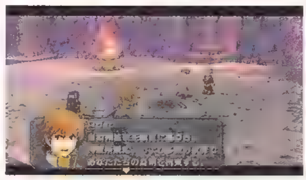
作戦を終えたロイドとノエルは、アルタイル市から導力列車でクロスベル自治州への帰路についた。クロスベル駅に到着した2人を出迎えてくれたのは、久しぶりに顔を合わせるキーアやセルゲイ課長らだった。今回のアーネストの逮捕によって教団事件もひと段落し、再会を喜ぶ一行。そのなかには、特務支援課の新メンバーとなる意外な人物の姿もあった。



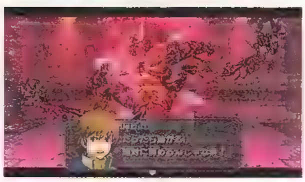
⬆ひとまず、ロイド、エリィ、ノエル、ワジが集合し、特務支援課の再始動がセルゲイから告げられる。

●注目エピソード①　捜査官としての成長

教団事件の解決で、上級捜査官に昇格したロイド。今回の一件でも優れた捜査手腕を見せ、警備隊や遊撃士とも見事な連携を行って、残党であるアーネストの逮捕にこぎつけた。



⬅教団事件解決から数カ月。捜査一課への研修を通じてさらなる成長をとげた。



➡逮捕相手にもかかわらず、その身を気遣う優しい性格はあいかわらずだ。

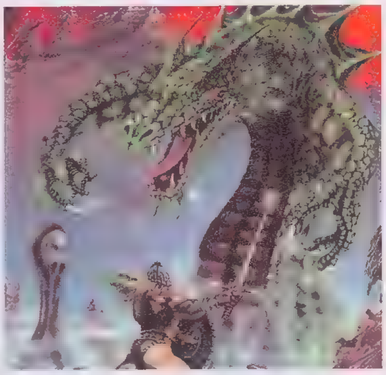
●注目エピソード②　意外な新戦力

教団事件での活躍もあり、ディーター新市長の推薦を受けたワジ。不良グループのテスタメンツのリーダーであり、ホストの顔も持つ彼の配属は、誰も予想できないものだった。



⬅ロイドの反応を楽しむワジ。積極的なその姿に女性陣も驚きを隠せない様子。

※：掲載しているパッケージはPSP版。掲載している画面写真はPSP版。



The outline of Dragon Slayer Series

ドラゴンスレイヤー シリーズの概要

「日本ファルコム」というメーカー名をPCゲーマーの記憶に刻みつけた、1980年代の覇者ともいうべき怪物シリーズ。「剣と魔法のファンタジー」の物語の王道であるドラゴン退治（ドラゴンスレイヤー）をメインテーマに、さまざまな形で作品を展開。このシリーズから新たに『ザナドゥ』シリーズ、『英雄伝説』シリーズなどが派生していき、今なお日本ファルコムの屋台骨として大きな存在感を見せている。

シリーズの特徴

さまざまな派生作を生んだ日本ファルコムの代表作

1984年9月10日発売の『ドラゴンスレイヤー』から、1995年6月30日発売の『風の伝説ザナドゥⅡ』へと至るファルコムの看板シリーズ。A・RPGやSLGなど、RPGにこだわらず、さまざまなジャンルが選択されている。また、数多くのアイデアも盛り込まれた意欲的なシリーズとなっている。

ライセンスやメディアミックス展開

1980年代はゲームブックでのメディアミックス展開が流行

大ヒットした『ドラゴンスレイヤー』はもちろん、シリーズ作である『ロマンシア』や『ドラスレファミリー』も、ライセンス作品として家庭用ゲーム機に移植された。そのほか、1980年代後半はコミックや小説による展開も多く行われた。また、当時はゲームブックが流行しており、MIAからは『ドラゴンスレイヤー』、JICC出版局からは『ロマンシア』のゲームブックが発売された。

シリーズの関係性

作品単位で独立しているがいくつかの共通項が存在

基本的にシリーズ作品はそれぞれジャンルが違い、世界観も独立しているが、大まかには「王冠を集める」「聖剣でドラゴンを倒す」「RPG要素を備える」「同じ開発スタッフが参加」といった共通項がある（例外となる作品も存在）。また「ザナドゥファイル」や「ファルコムバイブル」といった公式本で開示された設定により、『ソーサリアン』までの5作については、聖剣ドラゴンスレイヤーをめぐる同じ世界観の物語と位置づけられた。

●シリーズの区分

ドラゴンスレイヤーⅠ→ドラゴンスレイヤー（P.349）
クォーリー王国を襲った三ツ首ドラゴンのビオラインを、1人の戦士が討ち果たすA・RPG。

ドラゴンスレイヤーⅡ→ザナドゥ（P.355）
シリューガの星に導かれた勇者がザナドゥ王国の地下迷宮を占拠する邪竜ガルシスと戦うA・RPG。

ドラゴンスレイヤーⅢ→ロマンシア（P.350）
邪竜ヴァイデスの脅威にさらされるロマンシア王国を、旅の王子ファン＝フレディが救うA・RPG。

ドラゴンスレイヤーⅣ→ドラスレファミリー（P.352）
ザナドゥの闇の遺産となる悪竜ディルギオスに、英雄の末裔のウォーゼン一家が立ち向かうA・RPG。

ドラゴンスレイヤーⅤ→ソーサリアン（P.370）
ザナドゥ王国の滅亡後、魔法文明を引き継いだペンタウァを舞台にソーサリアンの冒険を描くA・RPG。

ドラゴンスレイヤーⅥ→英雄伝説Ⅰ・Ⅱ（P.306、308）
イセルハーサという世界を舞台にしたRPG。セリオスとその息子アトラスと親子2代にわたる物語が展開。

ドラゴンスレイヤーⅦ→ロードモナーク（P.385）
領地拡大を目的とするSLG。RPG要素がなく、ドラゴンが登場しないという、一風変わったシリーズ作品。

ドラゴンスレイヤーⅧ→風の伝説ザナドゥⅠ・Ⅱ（P.359、362）
勇者の末裔アリオスが主人公のA・RPG。システムの一部は『ザナドゥ』シリーズを継承している。

●主な関連タイトル

タイトル	発売日	ハード・OS	発売元	ダウンロード販売	掲載P
ドラゴンスレイヤー	1984年9月10日	PC-8801	日本ファルコム	EGG ※1	P.349
ザナドゥ	1985年11月1日	X1/X1C/X	日本ファルコム	EGG ※2	P.355
ロマンシア	1986年10月6日	X1/X1C/X	日本ファルコム	EGG ※3	P.350
ドラゴンスレイヤー	1986年	スーパーカセットビジョン	エポック社	—	—
ドラゴンスレイヤーⅣ ドラスレファミリー	1987年7月9日	MSX2	日本ファルコム	EGG	P.352
ドラゴンスレイヤーⅣ ドラスレファミリー	1987年7月17日	FC	ナムコ	—	—
ロマンシア	1987年10月30日	FC	東京書籍	—	—
ソーサリアン	1987年12月20日	PC-8801mkⅡSR	日本ファルコム	EGG ※4	P.366
ドラゴンスレイヤー 英雄伝説	1989年12月10日	PC-8801mkⅡSR	日本ファルコム	EGG ※5	P.306
ドラゴンスレイヤー	1990年8月12日	GB	エポック社	—	—
ロードモナーク	1991年3月21日	PC-9801	日本ファルコム	EGG	P.385
ドラゴンスレイヤー外伝 眠りの王冠	1992年3月6日	GB	エポック社	—	—
ドラゴンスレイヤー 英雄伝説Ⅱ	1992年3月19日	PC-8801mkⅡSR/88VA	日本ファルコム	EGG ※6	P.308
風の伝説ザナドゥ	1994年2月18日	PCエンジン スーパーCD-ROM^2	NECホームエレクトロニクス	EGG/VC	P.359
風の伝説ザナドゥⅡ	1995年6月30日	PCエンジン スーパーCD-ROM^2	日本ファルコム	EGG/VC	P.362
ドラゴンスレイヤー（『ファルコムクラシックス』に収録）	1997年11月6日	セガサターン	日本ビクター	—	—
ロマンシア Another Legend	1999年12月10日	Windows95/98	アンバランス	—	—

※1．販売されているのはPC-8801版の『Level1.1』と『Level2.0』。※2：販売されているのはFM-7版、PC-9801版の『リバイバル ザナドゥ イージーバージョン』。※3：販売されているのはPC-8801版、MSX版、MSX2版。※4：販売されているのはPC-9801版。※5：販売されているのはPC-8801mkⅡSR版、PC-9801版、MSX2版。※6：販売されているのはPC-9801版。

当時を振り返る!

ドラゴンスレイヤーシリーズ

A・RPGの代名詞である名作が誕生した時代背景とは?

英雄神マルドゥクの混沌竜ティアマト退治が天地創世を物語る古代オリエントの神話時代から、財宝を守る悪竜ファフナーと英雄ジークフリートの対決が吟遊詩人達にうたわれた中世ヨーロッパ。そして、人間の勇士が知恵と勇気を持ってドラゴンに挑むJ・R・R・トールキンの小説「ホビットの冒険」に至るまで、ドラゴン退治ははるか昔から物語の普遍的なテーマであり続けてきた。

神話や伝説の物語を追体験するRPGというジャンルが誕生したのは、アメリカのTSR社から「ダンジョンズ＆ドラゴンズ」というテーブルトークRPGが発売された1974年のこと。この新しいゲームが日本へと伝わってきたのは、10年後の1984年となる。本格的な国産コンピュータRPG『ザ・ブラックオニキス(BPS)』が発売されたこの年、パソコン雑誌の人気ランキングコーナーにようやくロールプレイングゲームというカテゴリがお目見えしたのである。『ドラゴンスレイヤー』のPC-8801版が発売されたのは、この年の9月。この作品が掲げていたキャッチフレーズは、「ニュータイプ リアルタイム ロールプレイングゲーム」だった。画面構成だけを見ると、上下左右にスクロールするマス目状のフィールドマップがあり、その右側にプレイヤーキャラクターのステータスが表示されるという、『ウルティマ』シリーズを彷彿とさせるフィールド型RPGのスタイルをとっていた。しかしながら、隣接する敵キャラクターに体当たりするというシンプルな操作で戦闘を行うことができた点において、『ドラゴンスレイヤー』は伝統的なフィールド型RPGとは大きく異なっていた。のちにアクションロールプレイングゲーム(A・RPG)と総称される、アクション性が組み込まれた新しいスタイルのRPGの誕生である。

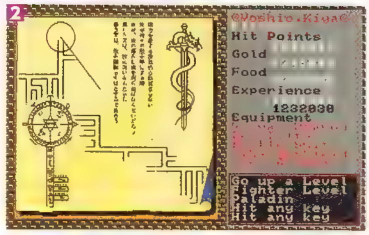
ちょうどこの1984年は、RPGの要素を取り込みつつもアクション要素を盛り込んだ作品が、同時多発的に出現した年だった。6月に稼働したナムコのアーケードゲーム『ドルアーガの塔』を先がけに、PCゲームでもコスモスコンピュータの『カレイジアス・ペルセウス』、T&Eソフトの『ハイドライド』といった、のちにA・RPGと呼ばれる作品が次々と発表された。家庭用ゲーム機におけるRPGブームは1986年5月に発売されたスタンダードなスタイルのコマンド選択型RPGの『ドラゴンクエスト』が牽引したが、同年の2月に発売されたA・RPGである『ゼルダの伝説』もそのブームに大きく貢献したことを考えると、直感的でわかりやすいA・RPGのシステムは、日本人に合致していたということなのかもしれない。そして、1980年代におけるA・RPGの代名詞が、日本ファルコムの『ドラゴンスレイヤー』シリーズだったのである。その流れは、のちに『イース』へとつながり、こちらもまたA・RPGを代表するメジャータイトルとなった。

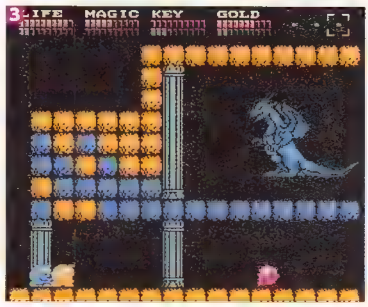
ちなみに、当時のパソコン雑誌のログイン誌上では、「プログラムオリンピック」などの企画に連動して、『ドラゴンスレイヤー』の番外編ともいうべき『ログイン版ドラゴンスレイヤー』『井上のドラスレ』『タイニー版ドラゴンスレイヤー』が掲載され、『ディスクログイン』などの形でプログラムが頒布された。こういったタイトル名を懐かしく感じる人も多いのではないだろうか。

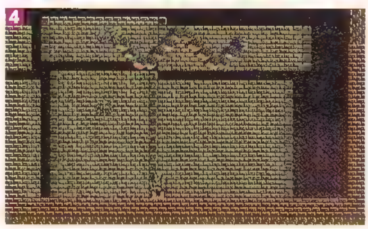
シリーズ作品の背景にある濃密で濃厚な世界設定

J・R・R・トールキンの「指輪物語」が、「ホビットの冒険」の続編であると同時にその世界観を大きく広げた発展作であったように、『ドラゴンスレイヤー』シリーズの作品の世界観もリンクがあるものと設定され、それらはゲームブックやガイドブックによって補完されていった。シリーズの『I』から『V』にあたる『ドラゴンスレイヤー』から『ソーサリアン』までの物語は、魔を断つ聖剣「ドラゴンスレイヤー」をめぐるひと続きの物語として構成された。このドラゴンスレイヤーとは、神々や巨人、獣人が息づいていた太古に、邪悪の化身である悪竜と戦う勇者が振るった伝説上の聖剣であり、同時にまた、この剣を託された人間に与えられた称号と設定された。複数の作品で世界観を共有するシェアード・ワールドの概念が知られていなかった時代において、個々の独立した作品が、その背後で実は1つの世界観に属しているという発見は、ゲームそのものの面白さを超えて、知的刺激に飢えた当時のゲーマーを大いに楽しませてくれた。作中に散在する聖書や英国詩人サミュエル・テイラー・コールリッジの「忽必烈汗(クーブラ・カーン)」、ギョーム＝ヒヤシンス・ブージャンの「ファン・フェレディン王子のロマンシアへの驚くべき旅」といった幻想文学からの引用がもたらす衒学的な雰囲気もまた、当時の国産ファンタジーには あまり見かけられないものだった。こうした濃厚な世界設定もまた、『ドラゴンスレイヤー』シリーズの大きな魅力だったのだ。









1 記念すべき『ドラゴンスレイヤー』第1作のタイトル画面。このロゴマークはシリーズを通じて使われ続けたシンボルマークでもあり、見覚えがある人も多いはず。また、ステッカーやジャンパーなど、とにかくさまざまなグッズが作られた。

2 シリーズの2作目となる『ザナドゥ』のプレイを進めていくと見られる、伝説の聖剣ドラゴンスレイヤーのありかを示す古文書。登場キャラクター同士の会話などはほとんどないものの、こういった部分でストーリー性や世界観を感じさせてくれた。

3 シリーズ第4作となる『ドラスレファミリー』では、なんとゲームの序盤から最終ボスであるキングドラゴンことディルギオスの姿(壁画)を確認することができた。これは単なる背景演出ではなく、封印されているディルギオスの覚醒の刻が迫っているという設定で、最終的にはここからワープをして、ディルギオスとの最終決戦を行うことになる。

4 「ドラゴンスレイヤーV」でもある『ソーサリアン』には、『ドラゴンスレイヤーIII』にあたる『ロマンシア』をモチーフにしたシナリオも用意されている。画面写真で戦っているのは、『ロマンシア』のシナリオのボスである邪竜ヴァイデス。

PCゲームの歴史を変えた「ドラゴン退治」の英雄譚



ドラゴンスレイヤー

- 発売日：1984年9月10日
- 機種：PC-8801
- メディア：フロッピーディスク/カセットテープ
- ジャンル：A・RPG
- 価格：フロッピーディスク版¥7,200(税別)
  カセットテープ版¥4,800(税別)

【備考】
- PC(PC-8001mkⅡ、FM-7、X1など)、スーパーカセットビジョンといった多くの機種でも発売された
- 初期のPC版にはいくつかのバージョンが存在し、システムの微調整やマップ変更などが施されていた
- プロジェクトEGG(PC)でPC-8801版の2バージョン(「Level1.1」「Level2.0」)がダウンロード販売中

【関連ページ】

- 広告ギャラリー➡P.234
- キャラクター辞典➡P.516

日本ファルコムの代名詞ともいうべき「ドラゴンスレイヤー」シリーズの第1作目であり、A・RPGというジャンルの草分け的存在でもある。ゲームの目的は王冠を奪還することで、その過程で強大なドラゴンと戦うことになる。非常にレトロな作品だが、独特のパズル的要素と相まって、シンプルながら奥深いゲーム性を持つ。発売当初はほとんど設定がなかったが、ゲームブックや公式本によって歴史やキャラクター名が決まり、世界観が深まっていった。



のちのちまで使われる伝統のロゴマーク

⬅デモ画面に表示されるロゴマーク。当時はまだA・RPGという言葉がなく、本作や「ザナドゥ」は「A NEW TYPE REAL TIME ROLE-PLAYING ADVENTURE」と銘打たれていた。

ただクリアするだけではない自由なプレイが可能

➡ゲームの目的は4つの王冠を集めて家に持ち帰ること。だが、当時のプレイヤーは、タイムアタックやアイテムを使わない縛りプレイなど、独自のアプローチで自由に楽しんでいた。



SYSTEM PICKUP

■半リアルタイムのターン制
プレイヤーが行動する、もしくは画面右下にあるゲージ(制限時間)が溜まると敵も動くというターン制で、プレイ感覚はリアルタイムに近いゲーム性を持つ。

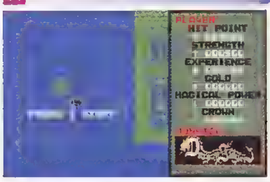
■成長と魔法
敵を倒して経験値を溜めて家に戻ると、レベルが上がって成長する。それによって、さまざまな魔法も習得できる。

■パズル要素
特定のアイテムやアクションにより、壁などの障害物を動かしたり、壊したりできる。むやみに動かすとハマることもある。

■エンディング
機種によってエンディングの有無が異なる。ここで掲載しているバージョンはエンディングがなく、エンドレスに続くが、メッセージとともにゲームが一区切りつくバージョンも存在する。

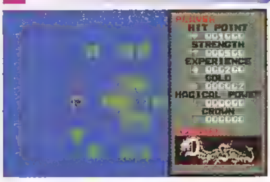
GAME PLAYBACK 01 ゲームスタート～ENDING

01 ゲームスタート



高らかに音楽が鳴り響いたあと、ゲームがスタート。まずは敵と戦うために剣が必要となる。すぐ右側に剣が見えるが、壁が邪魔でそのままではたどり着けない。ちょっとした工夫が必要だ。ちなみに剣は複数入手してても意味はなく、1つ持つだけでいい。

02 GOLDを使って体力を回復



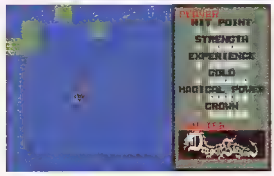
すぐ下に落ちているGOLDを回収して家(HOUSE)に持ち帰ると、体力がそのレベルの上限を超えて増加する。また、指輪を持てば壁を動かせるようになり、探索範囲が一気に広がる。家も動かせるので、状況に応じてうまく動かしながら進めていこう。

03 モンスターを倒してレベルアップ



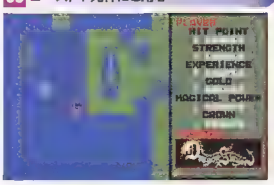
敵を倒して経験値を溜めて、家に戻ればレベルアップ。体力の最大値が上がるほか、魔法を覚えたり、斜め移動ができるようになったりする。魔法はRETURNキーで確認&使用ができるほか、デモ画面に表示されるショートカットキーでも使うことができる。

04 便利なアイテムを集めよう



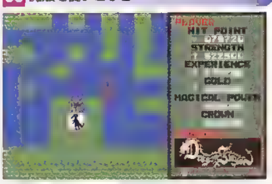
指輪を利用して剣を取ったあとは、パワーストーンを探そう。これを家に持ち帰ると攻撃力がかなりアップする。ほかにも、宝箱を開けるためのカギ、敵の侵入と攻撃を防ぐ十字架、魔法使用時に消費する魔法の壷など、さまざまな便利なアイテムが存在する。

05 ゴーストや死神にご用心



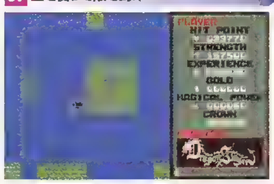
地形を無視してマップ内を縦横無尽にかけめぐるゴーストは、アイテムを持ち去って別の場所に置いていってしまう厄介者。また、宝箱から時折出現する死神にとりつかれると、魔法が封じられてしまう。その場合は、十字架を通過して死神を消してしまおう。

06 魔法を使いこなせ



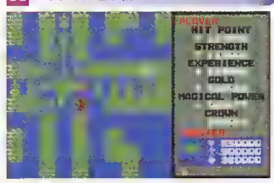
壁を壊すことができる「BREAK」の魔法を覚えると、さらに探索の幅が広がる。この魔法を覚えるまでは、ひたすらレベルアップを目指すこと。そのほか、周囲の敵の動きを止める「FREEZE」や、一定時間マップ内を自由に移動できる「FLY」なども重宝する。

07 壁を使って敵を封印



敵のなかには、経験値やGOLDなどを減少させるいやらしい敵も存在する。そういった相手には、なるべく囲まれないように工夫して戦うことが重要となる。場合によっては、敵が出現する墓の周囲を壁で囲んでしまい、敵の発生を抑えるテクニックが有効だ。

08 ビオラインとの戦い



機が熟したと感じたら、三ツ首ドラゴンのビオラインを倒そう。それぞれの首に攻撃することになるが、真正面から挑むと炎で黒コゲにされてしまう。そのため、斜めから攻撃するのが有効だ。ちなみに尻尾に乗ると、スタート地点まではじき飛ばされてしまう。

09 王冠を奪還せよ



ビオラインを倒すと背景が黒くなり、ビオラインが守っていた王冠をゴーストが持ち去ってしまう。それと同時に、モンスターがすさまじい勢いで湧き出してくるため、王冠の回収はなかなか難しい。魔法などをフル活用して、持ち去られた王冠を探し出そう。

ENDING

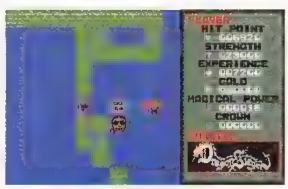


王冠を1つでも持つと、魔法を使えなくなるので危険だ。王冠を4つ集めて家にたどり着けば、敵がすべて消えてフェイズクリアとなる。一応の区切りではあるが、特にスタッフロールなどはなく、そのまますぐ、難易度が上がった次のフェイズへと移行する。

TOPICS

どこかで見たキャラクターが登場？

本作の発売当初は明確なストーリーがなく、世界観も固まっていなかった。そのためか、ちょっとした遊び心が敵キャラクターのデザインに反映されている。こんな部分から当時の空気をうかがい知るのも、面白いかもしれない。



⬆このサングラスは、もしやあの人？　当時のゲームは遊び心があるデザインも多かった。

※：掲載しているパッケージはPC-8801版。掲載している画面写真はPC-8801版の「Level1.1」。



ロマンシア

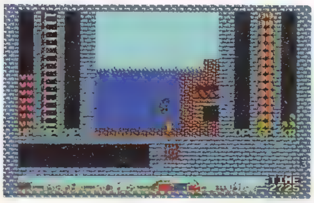
- 発売日：1986年10月6日
- 機種：X1/X1C/X
- メディア：フロッピーディスク/カセットテープ
- ジャンル：A・RPG
- 価格：¥6,800（税別）

【備考】
- PC（PC-8801、PC-9801、MSX2、Windowsなど）、FCといった多くの機種でも発売された
- FC版は東京書籍、Windows版はアンバランスから発売された
- プロジェクトEGG（PC）でPC-8801、MSX版、MSX2版がダウンロード販売中

【関連ページ】
- イラストギャラリー➡P.136
- 広告ギャラリー➡P.236
- キャラクター辞典➡P.516

冒険に壁はつきもの!?　ハマり上等の超難易度A・RPG

主人公のフレディを操作してロマンシア王国を襲う異変の原因を探る、謎解き主体のA・RPG。「ドラゴンスレイヤーJr」という位置づけで発表され、『ドラゴンスレイヤー』シリーズの3作目となる。パッケージに「難易度★6の脅威」と記されているように、とにかく謎解きが難しく、当時のプレイヤーを大いに悩ませた。



ひらめきが頼りの謎解きを重視した作品

⬅ジャンルはA・RPGとなっているが、敵を倒すと重要パラメータのカルマが下がるという性質上、戦闘を行う機会は少ない。基本的にノーヒントで挑む謎解きが大部分を占める。

PROLOGUE

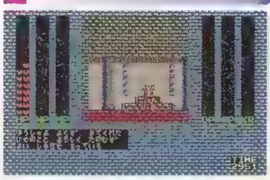
とある国の王子であるファン＝フレディは、剣の腕を頼りに世界を旅して回る冒険の途中、北方の広大な森の中にあるロマンシア王国を訪れる。町を見て回ったフレディは、姫であるセリナが隣国アゾルバの方角へと連れ去られ、その行方を追った救出隊が消息を絶ったという噂を耳にする。また、この国に疫病がはびこっている様子も目の当たりにすることに。相次ぐ問題で疲弊するロマンシアの惨状を見た彼は、国王ファネッサ3世へ会いに行き、姫の救出や疫病問題などへの協力を申し出るのだった。

SYSTEM PICKUP

- **WP（ウェポンポイント）**
  ポイントを使うことで、前方に刃を飛ばす遠距離攻撃の「飛剣」を使える。最大値は15で、ファネッサ3世との会話で回復できる。
- **DP（ディフェンドポイント）**
  敵の攻撃を受けた際、このポイントを消費することでダメージや吹き飛びを抑えられる。最大値は30で、盾屋などでGPを消費することで回復できる。
- **GP（ゴールドポイント）**
  ロマンシア王国における通貨。ライフやDPを回復するときに使用する。最大値は30。
- **KR（カルマ）**
  ポイント数により一部の人との会話が変化。謎解き全般に影響する重要な要素で、基本的にポイントが多いほど有利に攻略できる。最大値は30で、人の悩みを解決するなど、善行を働くと増えていき、物を盗んだり敵を倒したりといった悪行を行うと減っていく。

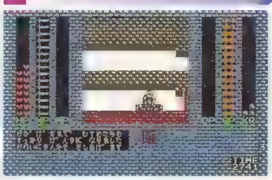
GAME PLAYBACK 01 ファネッサ3世との謁見～12 クリフト4世を正気に戻す

01 ファネッサ3世との謁見



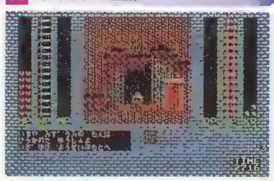
城を訪れたフレディは、ファネッサ3世から武器の援助を受ける。彼との会話からはセリナ姫の安否を気使う様子がうかがえたが、無策で敵地に飛び込むわけにはいかない。そこで、まずは疫病に苦しむ住民達の力となるため、城下町で情報を集めることにする。

02 疫病の治療



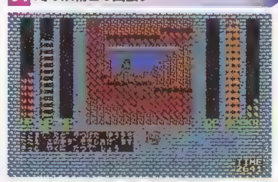
湖を隔てた右側の教会の神父から、病に苦しむ人々を救ってほしいと、万病に効く寿齢の薬を託される。薬は10個しかないようだ。その薬を使って富豪の家の3人の娘の病を治療すると娘達は無事に助かり、富豪はお礼だといって金貨を30枚もくれるのだった。

03 湖の番人との会話



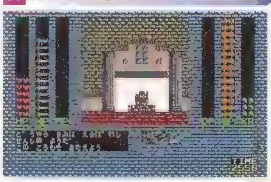
次にフレディは、ひらめきに従って湖の底の杭を真ん中、左、右の順で踏んだのち、湖の近くの洞窟を訪れる。そこには瞑想中の老人がおり、彼に話しかけると地下への入口が開いたことを教えてくれる。どうやら杭は、地下へ入る資格を試すものだったようだ。

04 湖の妖精との出会い



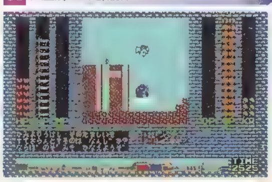
湖の地下を進んだフレディは、そこで妖精と出会う。妖精はフレディの勇気を称えるとともに、鍵を与えてくれる。これまでの善行によりカルマが5に達したフレディは、住民達から認知され始め、彼を「選ばれし戦士」だと認識する者も出始める。

05 祈りの経典と仙人の衣



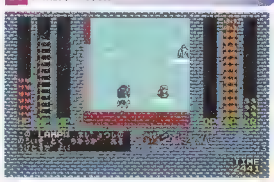
再び神父のもとを訪れると、病人の救助に尽力したことを称えられ、祈りの経典をくれる。その後、湖の左側にある教会を訪れたフレディは、病気の司祭に寿齢の薬を差し出して、お礼に仙人の衣をわたされる。この衣は、冒険中に何度も活躍することになる。

06 天上界への旅立ち



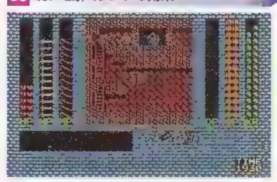
フレディの活躍で疫病は沈静化する。いよいよアゾルバ王国に向かおうとするフレディだが、その途中で老人に話しかけたところ、唐突に命を奪われてしまう。だが、仙人の衣を持っていた彼の魂は消滅せず、その魂は天使となって、天上界へと誘われることに。

07 天上界の神殿



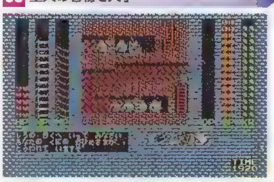
天上界までやってきたフレディは、地上に降りようと試みるが、天使の状態では戻ることができないようだ。天上界を探索して神殿を見つけたフレディは、そこで賢者と出会い、天使や魔物の呪いを解く力があるランプと、それを扱うためのMPを入手する。

08 呪いを解くランプの効果



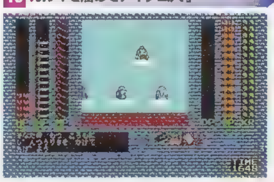
寿齢の薬により元の肉体に戻ったフレディは、いよいよアゾルバ王国の探索に乗り出すことに。不気味な雰囲気に包まれたアゾルバ王国に人はおらず、多くの魔物が徘徊している。砦の地下では多数の邪剣士に襲われるが、ランプを使って窮地をしのぐことに。

09 聖人の巻物を入手



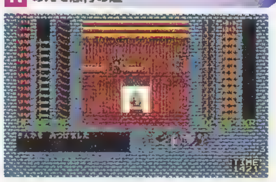
ランプの効果で魔物は老人へと姿を変える。魔物はアゾルバ王国の住民が変化させられた姿だったのだ。その後、砦の地下を進むと4人の聖人がおり、それぞれ巻物をくれるが、本物は1つだけで、残る3つは偽物。どれが本物かというヒントはまったくない。

10 カルマを溜めてアイテム入手



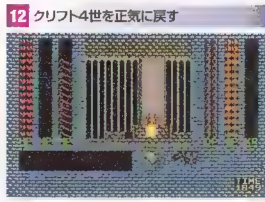
巻物には呪いがかけられていたが、湖の番人や天上界の賢者によって解除される。なお、魔物の呪いの解除などでカルマが30に達したフレディは、賢者から仙人の衣に神通力を施してもらえる。また、別の賢者からは、一定時間空を飛べるウイングがもらえる。

11 あえて悪行の道へ



アゾルバ王国の国王クリフト4世は、カルマが高い人間を魔物に変える力を持つため、ここであえてカルマを下げることが必要になる。なお、カルマを減らす際は、小作人の家の2階で窃盗を働くと効率がよい。大量の金貨も入手できるので、非常にお得だ。

12 クリフト4世を正気に戻す

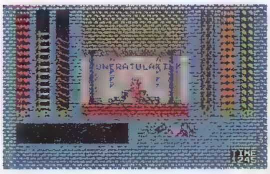


アゾルバ王国の城に侵入したフレディは、悪の魔術師と化したクリフト4世に、神通力が宿る仙人の衣を着せる。すると、クリフト4世が善王だった頃の姿を垣間見せる。フレディは衣の効果が切れる前に、セリナ姫が捕らわれている城の奥へと急ぐ。

※．掲載しているパッケージはPC-8801版。掲載している画面写真はPC-8801版。

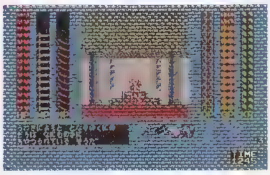
GAME PLAYBACK 13 セリナ姫の救出～ENDING

13 セリナ姫の救出



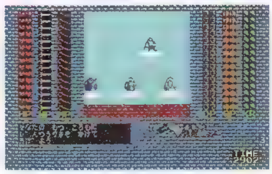
クリフト4世が仙人の衣の力で正気を保っているうちに、城の奥で助けたセリナ姫とともに城を脱出したフレディは、無事にロマンシア王国へと帰還する。それはロマンシア王国に、ようやく平和が訪れた瞬間だった。こうして、第一部は幕を閉じる。

14 新たな旅立ち



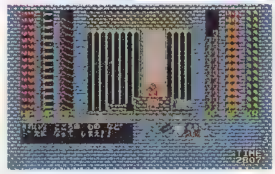
ロマンシア王国の危機を救ったフレディだが、彼の物語はまだ終わらない。クリフト4世を操っていたのは何者だったのか？　そして、セリナ姫をさらった目的は？　その黒幕の正体を突き止めるため、フレディは再びアゾルバ王国の城へと向かう。

15 再び天上界へ



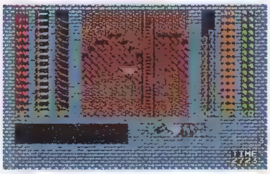
湖をはさんだ左側の教会の司祭から、再び仙人の衣をもらったフレディは、寿齢の薬を持って天上界へ。賢者から仙人の衣に神通力を施してもらえば、アゾルバ王国に乗り込む準備は完了。こうしてフレディは、敵の巣窟であるアゾルバ王国へと乗り込むのだった。

16 ブタになったフレディ



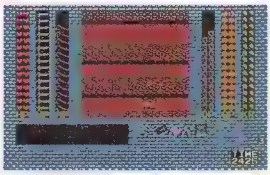
アゾルバ城で再びクリフト4世と対峙したフレディだったが、呪いの力でブタ（チャダ）へと姿を変えられてしまう。そのまま城の奥へ進むことになるが、幸いなことに魔物はブタを侵入者だと認識できないのか、攻撃されることなく安全に進むことができる。

17 地下迷宮へのチャレンジ



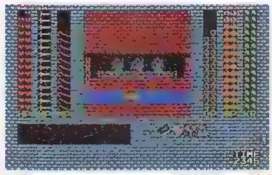
城の奥に広がる地下迷宮は迷いやすいうえに、道を間違えると穴に落ちてゲームオーバーとなる危険地帯だ。なお、天上界の賢者からもらえる水晶玉があればマップを見られるが、アイテムの所持数は限られているので、道を覚えて進むのがセオリーとなる。

18 突撃！　溶岩城



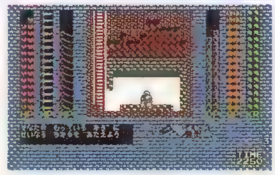
地下迷宮を抜けると、そこは溶岩地帯。仙人の衣で身を守りながら進んでいくと、巨大な溶岩城へと到達する。なお、仙人の衣を使わずに溶岩に触れるとライフが減るのはもちろんのこと、なんと仙人の衣に火がつき、衣が燃えて消滅してしまうので注意！

19 3人の魔術師の待ち伏せ



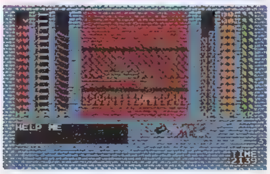
溶岩城の内部を進んでいくと、3人の悪の魔術師が待ち構えている。ここで魔術師の横を通り抜けるとランダムでアイテムが盗まれてしまい、重要なアイテムを盗まれてしまうとクリア不可能になる。近くの水路を通ることで、彼らをやり過ごすのが正解となる。

20 鍵に聖なる力を付与



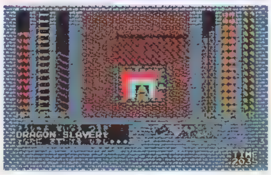
水路を出たのち、通路を戻って岩を調べると、隠し部屋を発見。そこには聖人がいて、妖精からもらった鍵に聖なる力を宿してもらえる。ちなみにこの岩には仕掛けがあり、隠し部屋に入れるのは、残りタイムの下2ケタが「00」のときのみとなっている。

21 さまざまな罠を越えて



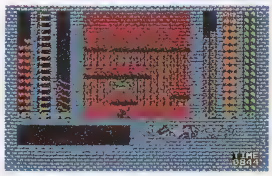
溶岩が吹き出す通路や、残りタイムの下2ケタが「09」か「00」以外だと地獄に落とされる場所、どこからともなく聞こえてくるがまったくクリアには関係ない「HELP ME」という声など、数々の罠がフレディを襲う。もちろん、すべてノーヒントだ。

22 呪われたドラゴンスレイヤー



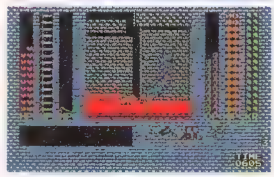
迷宮の奥では、聖なる鍵を使うことで2人の聖人と出会える。1人からは聖剣ドラゴンスレイヤーが与えられるが、呪いがかかっており、解除しなければ使えないようだ。もう1人からは、竜の仮面の下に何かがあるという意味深な情報を聞ける。

23 王女の首飾りを入手



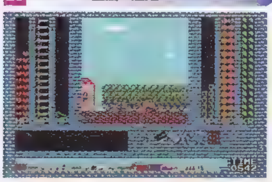
竜の仮面は、溶岩城の入口付近にある。聖人の教えに従って、来た道をひたすら戻り、その仮面の下をのぞいたフレディは、王女の首飾りを発見する。この首飾りは、どんな場所からでもロマンシア王国へと戻れるという、非常に便利なアイテムとなる。

24 邪竜ヴァイデス出現



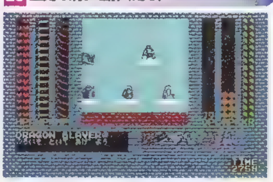
ついに溶岩城の最深部へと到達したフレディ。そこには、ひときわ大きな竜の仮面がかけられていた。その仮面を取ろうとすると、そこから巨大な邪竜ヴァイデスが現れる。応戦しようとするフレディだが、並みの剣ではまったく歯がたたなかった。

25 ロマンシア王国へ逃走



戦況を立て直すため、王女の首飾りでロマンシア王国へと帰還してファネッサ3世を頼るフレディ。しかし、ヴァイデスはすさまじい力で地中を掘り進んで、またたく間にロマンシア王国に出現。フレディはブタの姿のまま、どんどんと追い詰められていく。

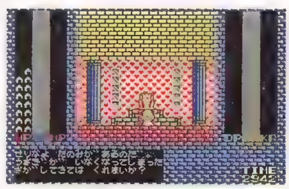
26 聖剣の呪いを解くために



ついに天上界にまで逃げたフレディだが、ヴァイデスは天上界まで追ってくる。賢者に助けを求めたところ、巻物を使うことでドラゴンスレイヤーの呪いを解けるという。こうして剣の呪いを解いたフレディは、寿齢の薬で元の姿に戻り、最終決戦へ挑むことに。

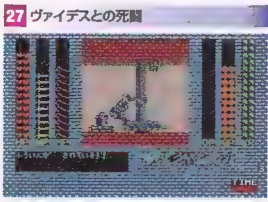
TOPICS
移植やリメイクの際の変更点について

MSX2版などには主人公がセリナ姫になる隠しモードが用意されており、ストーリーが変わる。ライセンス作品となるWindows版はグラフィックや演出が強化されており、オリジナル版とはかなり違う感覚で楽しめる。



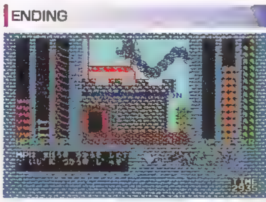
⬆セリナ姫モード（P.611）は、救出対象がウサギになるいった違いが見られる。

27 ヴァイデスとの死闘



ヴァイデスの弱点は尻尾で、それ以外の部分にはダメージを与えられない。ウイングで空を飛びながら、隙を見て背後をとるか、剣を飛ばして尻尾に当てる戦い方となる。一方、ヴァイデスの攻撃は体当たりのみだが、どこまでも追ってくるのでやっかいだ。

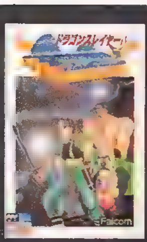
ENDING



ヴァイデスはダメージを受けた部位が切断されてゆき、最後は頭だけになる。残った頭を攻撃するとヴァイデスは観念し、フレディに降伏するのだった。ヴァイデスの背に乗ってロマンシア王国へ凱旋するフレディ。ついに、真の平和が訪れたのだ。

TOPICS
コミックやドラマCDなどでも大人気に

1988年には、角川書店のドラゴンコミックスから「ロマンシア 浪漫境伝説」（作：円英智／原作：寺田憲史）というコミックが発売された。なんと、捕らわれたフレディ王子を腕利きの美少女剣士セリナが救出に向かうという大胆なアレンジがなされているが、その一方で「魔物は人間が変化させられた姿」など、ゲームの設定もしっかりと生かされていた。この作品は正統派ファンタジーとして人気を呼び、1991年にはサウンドドラマとオリジナル曲で構成されたドラマCD「SOUND MOVIE 浪漫境伝説 ロマンシア」が発売された。



ドラゴンスレイヤーⅣ ドラスレファミリー

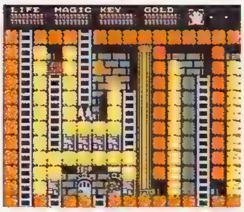
・発売日：1987年7月9日
・機種：MSX2
・メディア：ロムカートリッジ
・ジャンル：A・RPG
・価格：¥6,800（税別）

【備考】
・PC(MSX)、FCでも発売された
・FC版はナムコから発売された
・プロジェクトEGG(PC)でMSX2版がダウンロード販売中

【関連ページ】
・イラストギャラリー➡P.140
・広告ギャラリー➡P.236
・キャラクター辞典➡P.517

シリーズ第四弾は、一家で力を合わせてドラゴン退治

「クラウン（宝冠）」と「ドラゴン」というシリーズの2大キーワードを引き継いだ、シリーズ4作目にあたるA・RPG。ウォーゼン一家のなかからダンジョンに向かわせるキャラクターを選択して、4つのクラウンを集めることに。最終的にドラゴンスレイヤーを手に入れて、復活したドラゴンを倒すことが目的となる。



ダンジョン内はトラップや仕掛けなどギミックだらけ

⬅ダンジョンの構造は、複数のブロックで道がふさがれていたり、針の山が長々と続いていたりするなど、クラウンにたどり着くまでの障害が各ルートでかなり特徴的。そのため、キャラとルートの組み合わせを考える必要がある。

PROLOGUE

はるか昔、とある小さな森の片隅に木こりの一家が住んでいた。いつものように平穏な日々を送っていたある日、ペットのポチが何か尖ったものをくわえて帰ってくる。それはなんと、地中深くに埋められているはずのドラゴンのウロコだった。これを見た父のゼムスと母のメイアはドラゴンが復活しようとしていると悟り、家族で協力してドラゴンを再び封じることを決意する。こうして、ドラゴンを倒せる唯一の武器「ドラゴンスレイヤー」と、それを手に入れるためのクラウンを探す冒険の幕が上がった。

SYSTEM PICKUP

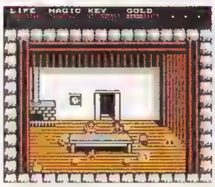
■アクション
基本アクションは、移動、ジャンプ、攻撃の3つとなる。ジャンプの高さのほか、攻撃の威力や射程もキャラごとに一長一短。攻撃はMAGICを消費して行うため、ゼロになると攻撃できなくなる。また、所持できるアイテムの種類も各キャラで異なり、選択中のアイテムにより、アクションが追加されたり変化したりする。

■INN（宿屋）
ゴールド（お金）を払ってLIFEとMAGICを回復でき、利用時は所持できるアイテムを3つ選び直すことができる。ダンジョンの特定の場所にいくつか存在する。

■SHOP（店）
ゴールドを払ってアイテムを購入できる。どの店も2種類のアイテムを売っており、品揃えや値段が異なる。場所によっては高価な物が安く手に入ったり、掘り出し物があったりする。

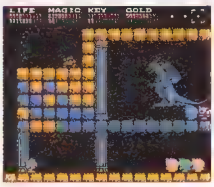
GAME PLAYBACK 01クラウンを探しに地下へ～ENDING

01 クラウンを探しに地下へ



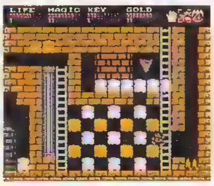
開始時は、まずキャラクターを選ぶ。ロイアスを除く4人なら誰から始めてもよいのだが、ひとまずゼムンを選択し、最初のクラウンを取りに、いざダンジョンへ。

02 壁画の間からそれぞれの道へ



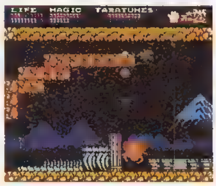
ここはルートが4つに分岐している壁画の間。各ルートにクラウンがあるので、ブロックを動かす、ジャンプ力があるといったキャラの長所が生かせるルートを目指す。

03 ブロックをどかしながら進む



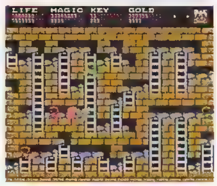
グローブを持っていれば、ゼムンはブロックを動かせる。ブロックがある場所によっては、道ができるようにうまく動かさないと進めないといったパズル要素がある。

04 タラチュネス襲来



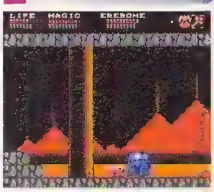
1つ目のクラウンを手に入れると、タラチュネスとのバトルに突入する。ゼムンの攻撃は射程が短いため、下に降りて接近戦を挑む。倒せば自動的に家へと戻される。

05 ポチで2つ目のクラウン探し



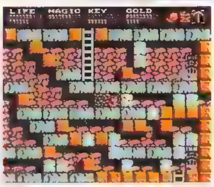
ポチは通常の敵に接触してもダメージを受けない長所があるため、敵が多く出現するルートを選ぶ。突破が難しいような場所は特になく、道中は比較的楽に進める。

06 悪霊のエレボーンとのバトル



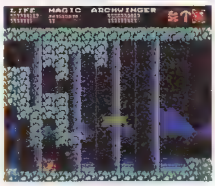
2つ目のクラウンを守るボスは、悪霊のエレボーン。魔法弾を発射しながら近づいてくるが、体当たりで受けるダメージは小さい。ボスに密着し、一気に攻撃をして倒す。

07 3つ目のクラウン探し



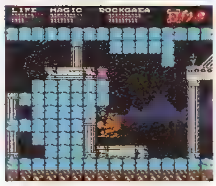
3つ目のクラウンを取りにいくのは長女のリルル。高低差の激しいルートで、ブロックも多くある。リルルの場合は、マトックでブロックを破壊しながら進むことになる。

08 強敵アークウィンガー戦



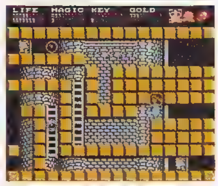
クラウンを手に入れるとアークウィンガーとのバトルになる。空中を飛び回りつつ大量の弾を撃ってくるため、弾のダメージを無効化するシールドがないと結構苦戦する。

09 4つのクラウンが集まる



最後のクラウンを取りに向かうのはメイア。魔法を駆使して道中を進んでいく。ボスのロックガイアを倒せば、クラウンが4つになり、冒険もいよいよ大詰め。

10 最後の主役は長男のロイアス



クラウンを4つ手に入れたら、ロイアスがドラゴンスレイヤーを探しにいく。これまで道中の至るところで見かけたセリナ姫の肖像画は、ワープポイントとなっている。

11 ドラゴンスレイヤーを入手



数あるセリナ姫の肖像画のうち1カ所だけが、ドラゴンスレイヤーがある部屋につながっている。これを手に入れたら、あとはディルギオスとのバトルを残すのみ。

12 ディルギオスとの最終決戦



壁画の間でドラゴンスレイヤーを掲げると、最後のボスであるディルギオスがいる部屋にワープ。復活をとげたディルギオスと、世界の運命を賭けた戦いが始まる。

ENDING



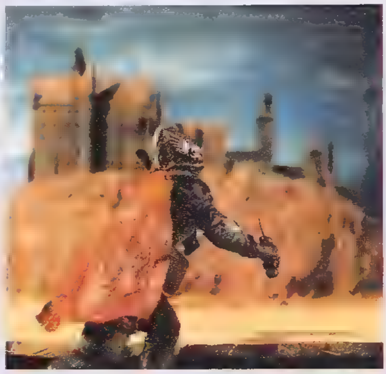
ドラゴンスレイヤーの力をもって、ついにディルギオスを撃破。ウォーゼン一家の活躍により、世界の平和は保たれた。最後には各キャラクターの回想シーンが流れる。

TOPICS

FC版「ドラスレファミリー」との違い

この作品はFCでも発売されている。ベースのシステムは同じだが、ダンジョン内にある宝箱の中身が一部異なるため、MSX2版をプレイした人は少々戸惑うかもしれない。また、隠しSHOPへの行き方も異なり、FC版では1つ下のエリアから壁を壊すことで行ける。一方、MSX2版は肖像画からのワープでしか行けないため、利用できるのはロイアスだけとなる。ちなみに、店内の音楽も双方で異なる。

※：掲載しているパッケージはMSX2版。掲載している画面写真はMSX2版。



The outline of Xanadu Series

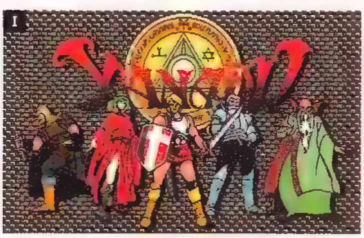
ザナドゥ シリーズの概要

発売後、数年にわたってPCゲーム雑誌の人気ランキングの上位を占有し続けて、日本におけるRPGブームを牽引したモンスタータイトル。『ザナドゥ』とその続編『シナリオII』のPCゲーム版の総売り上げ本数は40万本以上とされており、この記録は今も昔もPCゲームの歴史に残る出来事として語り継がれている。「ドラゴンスレイヤー」と並んで日本ファルコムの名前を爆発的に広めた本シリーズの概要を紹介していこう。

シリーズの特徴

40万人以上を熱中させた自由な成長システム

『ザナドゥ』は「ドラゴンスレイヤー」の続編として1985年に発売された。すでに大ブレイクしていたシリーズの続編でありながら、偉大なる前作を超えるほどの人気となった理由は、キャラクターの成長システムの自由度の高さにあった。主人公のパラメータを割り振ることで戦士にも魔法使いにもでき、お気に入りの武器や魔法を使い込めば、その熟練度が上がってどんどん強くなっていく。何度遊んでも異なる遊び方ができるゲーム性の高さは多くのPCゲーマーを熱中させ、その翌年に発売された『シナリオII』も大ヒット。「ドラゴンスレイヤー」シリーズの不動の人気を確立するに至った。なお、2005年にはシリーズ20周年記念作品として、『ザナドゥ・ネクスト』が発売。この作品は海外展開の一環として、PC版とは内容が異なるNokiaの携帯端末N-Gage版が存在する。



⬆戦士や魔法使いが立ち並ぶタイトル画面。どんな主人公になるかは、プレイヤーの遊び方しだいだ。

ライセンスやメディアミックス展開

コミカライズや音楽展開など多くの分野で新境地を開拓

PCゲームとして絶大な人気を誇った『ザナドゥ』だが、意外なことに家庭用ゲーム機ではほとんど展開されなかった。ライセンス作品となるFC版『ファザナドゥ』はストーリーもシステムもオリジナル版とは異なるものとなっており、オリジナル版が移植されたのはセガサターン版だけとなる。ちなみに1987年には、ホビージャパンからボードゲーム版「XANADU 伝説乃宝剣」が発売された。

ゲーム以外の展開としては、1987年に角川ドラゴンコミックスより発売された『ザナドゥ ドラゴンスレイヤー伝説』が有名。ゲームのコミカライズ展開の始まりとなる作品で、アニメ化もされた。また、この時期には公式の書籍が多数発売され、『ザナドゥファイル』(JICC出版局)や『ザナドゥ・データブック』(MIA)、『ファルコムバイブル』(宝島社)は、ゲームブックとともに「ドラゴンスレイヤー」シリーズのバックグラウンドとなる設定を固め、ひいては『ザナドゥ』シリーズの濃厚な世界観を開示した重要な資料となっている。

そして『ザナドゥ』といえば忘れてはならないのが音楽だ。1986年にヘヴィメタルバンドのアンセムによるイメージ曲「XANADU」が発売され、「ALL OVER XANADU」(アポロン音楽工業)も名盤として人気が高い。こういった展開により、日本ファルコムの音楽は一気に注目されていった。

シリーズの関係性

『ドラゴンスレイヤーI～V』と同一の世界観を共有

「ドラゴンスレイヤーII」に位置する『ザナドゥ』は初期の「ドラゴンスレイヤー」シリーズと同じ世界観に属しているが、描かれる事件や時系列は必ずしも整合性がとられておらず、それぞれ独立している。また、『ザナドゥ』シリーズ内でも作品により設定が異なる場合もある。なお、『ザナドゥ』シリーズと『風の伝説ザナドゥ』シリーズは世界観のつながりが暗示されているが、明言はされていない。

●シリーズの時間軸や関係性

ザナドゥ

シリューガの星に導かれた勇者が、ザナドゥ王国を襲った邪竜ガルシスを討伐する物語。関連書籍によれば、この戦士は「ドラゴンスレイヤー」の主人公の生まれ変わりとなる。

⬇『ザナドゥ』の数十年後

ザナドゥ・シナリオII

霊体として、骨だけの姿になって復活を果たしたガルシスとの戦いが描かれる。関連書籍によっては、前作と本作の主人公と同一人物と解釈されることもある。なお、「リバイバル ザナドゥ2リミックス」では、物語が大きくアレンジされた。

⬇『ザナドゥ』の数百年後

ザナドゥ・ネクスト

第1作から数百年後、元騎士の青年と、その幼なじみである少女シャルが、聖剣ドラゴンスレイヤーの伝説を追う物語。『シナリオII』の直前から分岐した、「if」の歴史が描かれる。

●主な関連タイトル

タイトル	発売日	ハード・OS	発売元	ダウンロード販売	掲載P
ザナドゥ	1985年11月1日	PC-8801	日本ファルコム	EGG ※1	P.355
ザナドゥ・シナリオII The Resurrection of Dragon	1986年10月1日	PC-8801/mkIISR	日本ファルコム	—	—
ファザナドゥ	1987年11月16日	FC	ハドソン	VC	—
リバイバル ザナドゥ	1995年4月28日	PC-9801	日本ファルコム	EGG	—
リバイバル ザナドゥ2リミックス	1995年12月8日	PC-9801	日本ファルコム	EGG	—
ザナドゥ（『ファルコムクラシックス』に収録）	1997年11月6日	セガサターン	日本ビクター	—	—
メモリアルゲームズ ザナドゥ	1998年12月4日	Windows95/98	アンバランス	—	—
完全復刻版 ザナドゥ	2002年8月30日	Windows95/98/2000/Me/XP	日本ファルコム	—	—
ザナドゥ・ネクスト	2005年10月27日	Windows98/2000/Me/XP	日本ファルコム	—	P.356

※1：販売されているのはFM-7版、PC-9801版の「リバイバル ザナドゥ イージーバージョン」。

当時を振り返る! ザナドゥシリーズ

40万人が熱狂した怪物タイトルの誕生前夜

1985年、パソコン雑誌に異様な、しかしながら否応なく読者の目をひきつける新作ゲームソフトの広告が掲載された。

「Dragon Slayer II Xanadu(ザナドゥ)」

画面写真も何もなく、ウリとなる要素をサインペンで殴り書きしただけのような粗っぽい広告だったが、トレーニンググラウンドを加えると11層からなる広大な地下迷宮、90種類におよぶ個性豊かなモンスター、392種類のキャラクターパターンという、圧倒的なスペックの羅列がまず度肝を抜いた。これは従来のカセットテープに比べて容量が大きいうえに読み込み速度も飛躍的に向上した、当時の最新記録媒体のフロッピーディスクを活用することによって実現したものだった。

折しも、PCゲームが第一の最盛期にさしかかろうとしていた1980年代の半ば頃は、『ザ・ブラックオニキス』や『ハイドライド』といった人気作品の続編がユーザー間で何かと話題を集めていた。そんななか、日本ファルコムの新作ソフトが、A・RPGという新ジャンルを開拓した『ドラゴンスレイヤー』の続編だと発表されたこと自体が、PCゲーマーの大注目を集める要素たりえたのだった。先カンブリア紀の終わりの生物進化を思わせるほど爆発的な発展を続けていたPCゲーム市場において、前人未到の40万本セールスを達成した『ザナドゥ』をめぐる熱狂は、こんな具合に幕を開けたのである。

はたして1985年の11月。ついに発売された『ザナドゥ』は、ユーザーの期待を裏切らなかった。当時のパソコンの性能限界から生まれたものとはいえ、黄や青の組み合わせで表現されたモノトーンの地下世界を背景に、黒、赤、白のキャラクターが動きまわる組み合わせは、くっきりと際立つコントラストとなって目に焼きついた。これにスラヴ風の物悲しい旋律を持ったBGMが加わることで、視覚と聴覚の双方に鮮烈な印象を与えたのだ。なお『ザナドゥ』の音楽は、アレンジを加えられつつ、『ザナドゥ』の名前を冠する後続作品において効果的に使用され続けている。

当然ながら、そのゲーム内容も当時のPCゲーマーに絶賛されることになる。プレイヤーキャラクターが戦士と魔法使いという2種類のレベルを持っていて、武器や防具も使い込むことによって成長するという本格的なシステムは、多くのRPGを遊んで目が肥えつつあったプレイヤーを唸らせた。そして、迷宮内に出現するモンスターやアイテムが有限であったことも、ゲームバランスの向上に役立った。計画的にキャラクターを成長させていかないと、倒すべき相手、つまり経験値やアイテムをくれるモンスターの姿が消えてしまった無人の迷宮内で、太刀打ちできないボス敵を前に呆然と立ち尽くすことにもなりかねないのである。こうしたハマリを回避するためには、後半に入手できる武器の育成に備えてわざと序盤のモンスターを残しておくといった工夫が必要とされた。これ以上難易度を上げるとクリア不可能、これ以上難易度を落とすと面白味を損なってしまうというギリギリのところで平衡を保つという絶妙のゲームバランスが本作の最大の魅力であり、『ザナドゥ』の人気が単なるデータ量に裏打ちされたこけおどしではないことを示していた。

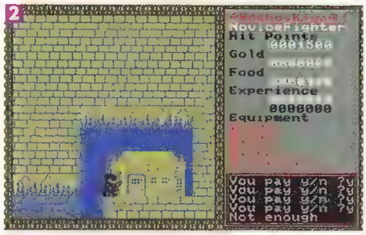
PCゲーマーにとっての終わらぬ夢『ザナドゥ』

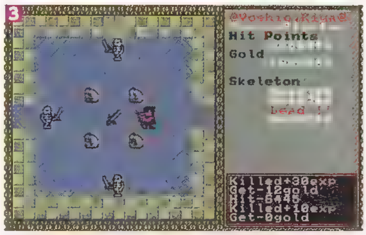
この作品のタイトルとして使われた「ザナドゥ(桃源郷)」という言葉が、18世紀から19世紀にかけて活躍した英国のロマン派詩人、サミュエル・テイラー・コールリッジの幻想詩「忽必烈汗(クーブラ・カーン)」からとられたことはよく知られている。この54行詩は、1798年の夏、コールリッジが数時間の午睡の内に夢見た幻像を、その記憶が消え去る前に詩の形で書きとめたもの。だが、途中までしか書きとめられず、未完となっている。

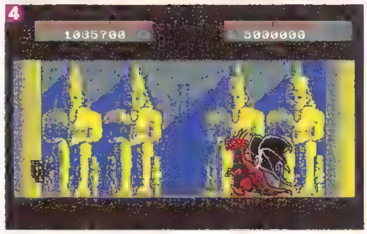
『ザナドゥ』のマニュアルに掲載された設定において、ガルシスが到来した暗黒時代に救世主の出現を王に予言したサミュエルの名は、コールリッジに由来する。同様に、ザナドゥ王国に繁栄をもたらし、のちにガルシスとそのモンスター群に占拠されることとなる壮麗な地下迷宮を築いたと設定されているクーブラ・カーン王の名は、実在の人物からとられている。その人物は、日本では「フビライ(クビライ)・ハン」の名のほうが通りがよいかもしれない。モンゴル帝国を築いたチンギス・ハーンの孫であり、元朝中国の初代皇帝となる人物だ。彼が現在の内蒙古にあるドロンノールの地に造営させた都が上都(シャンドゥ)で、『東方見聞録』を著したマルコ・ポーロがフビライ皇帝に謁見したとされるのもこの都なのである。このシャンドゥが転じてザナドゥとなり、その都市の美しさは桃源郷として例えられることになる。

「忽必烈汗」が未完の詩でありながら文学史に名を残したように、『ザナドゥ』もまたPCゲーマーの終わらぬ夢として、未来永劫、語り継がれていく作品なのかもしれない。









1『ザナドゥ』ファンにはおなじみの「隠しネーム」。キャラクターメイキング時に入力する名前に応じて、さまざまな能力やアイテムが与えられた。主に開発スタッフの名前や日本ファルコム作品のキャラクター名が該当する。遊び心あふれる裏技のような隠し要素は、当時のPCゲームに多く見られた。

2地下迷宮へ入る直前のレベル0のどこかに存在する魔法のアイテムショップ。これも『ザナドゥ』のよく知られる隠し要素の1つとなる。貴重なアイテムが売られているので、うまく活用すると有利にゲームを進めることができるが、ズルをした形とみなされて、クリア後の終了認定証はもらえない。

3フィールドや塔の中にいるモンスターやアイテムの数は有限となるので、ご利用は計画的に！　この限られた資源を考えながら遊ぶことは「リソース管理」と呼ばれた。これほどまでに貴重な宝箱やアイテムにうかつにも魔法をぶつけてしまい、消滅させてしまったときの悲しさといったら……。

4ゲームの最後に待ち構えるキングドラゴンことガルシスの威容。弱点となる鼻先を狙って、ガルシスといったいどのくらいの回数を戦ったことか。そのぐらい、多くのユーザーが何度も何度も遊び込んだゲームといえる。ちなみに、実はドラゴンスレイヤーを持っていない状態でも倒すことはできなくもないのだが、とんでもなく苦労することは必定だ。



ザナドゥ

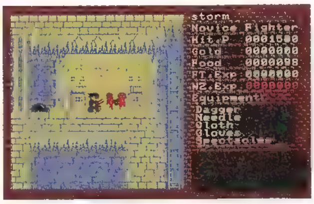
- 発売日：1985年11月1日
- 機種：X1/X1C/X
- メディア：フロッピーディスク
- ジャンル：A·RPG
- 価格：¥7,800（税別）

【備考】
- 他のPC（PC-8801、FM-7、MSXなど）でも発売された
- のちにシステムが微調整されたリバイバル版、難易度が下がったイージーバージョンが発売された
- プロジェクトEGG（PC）でFM-7版、PC-9801版「リバイバル ザナドゥ イージーバージョン」がダウンロード販売中

【関連ページ】
- イラストギャラリー➡P.141
- 広告ギャラリー➡P.237
- キャラクター辞典➡P.518

多くのゲーマーに衝撃を与えたPCゲーム最大のヒット作

『ドラゴンスレイヤー』の続編として登場したA·RPG。多くのPCで発売され、当時のPCゲーム史上の最高記録となる40万本以上のセールスを記録した。自由度が高いキャラクターメイキングや豊富なアイテム、10層からなる地下迷宮など、そのゲームボリュームは当時としては圧倒的で、のちのRPGにも多大な影響を与えた。



自分だけの遊び方ができる自由度の高さも魅力

⬅ゲーム中は誰も助言を与えてくれず、シナリオも皆無。誰にでもクリアできるゲームではないが、遊び方や攻略法は自由で、多くのプレイヤーから圧倒的な支持を得た。

PROLOGUE

美しく平和に満ちた地上の楽園「ザナドゥ（桃源郷）」。しかしその恵まれた日々は、魔王ガルシスの襲来により終わりを告げた。魔王の下僕による激しい攻撃の前になすすべもなく、ザナドゥの王ジュリデンは降伏を余儀なくされた。それ以後数十年にわたり、魔王に法外な貢物を献上し続ける屈辱の歳月を過ごしていたが、3つのシリューガの星が1つに合わさり救世主が現れるという、300年に一度の好機が訪れる。ジュリデン王はこの予言にすべてを託し、勇者の資質を持つ若者達を王城に集めるのだった。

SYSTEM PICKUP

■**キャラクターメイキング**
道場では、お金を払うことで7つの能力値を上げられる。当時、自分でキャラクターの能力値を決められるゲームは珍しかった。

■**カルマ**
いわゆる「業」のことで、倒すべきではない相手を倒したり、お金がないのにセーブしようとすると増加する。これがゼロでないと、寺院に入れないなどのデメリットがある。ブラックポーションを使うとカルマを下げられる。

■**戦闘**
武器攻撃は体当たりで行う。魔法を使えば遠距離から攻撃可能。

■**主人公の成長**
武器で敵を倒すと戦士の経験値、魔法で敵を倒すと魔法使いの経験値を獲得でき、寺院でレベルアップできる。また、武具や魔法には熟練度が設定されており、使い込むほど強くなる。

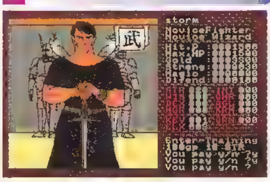
GAME PLAYBACK 01 王に謁見して、名を名乗る～ENDING

01 王に謁見して、名を名乗る



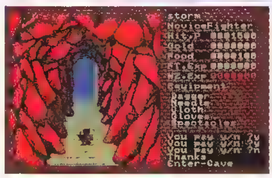
夢による啓示に導かれ、王城の前へとやって来た主人公。この時点では名も知られていない若者であり、アイテムは一切所持していない。王に謁見して名乗りを上げる（キャラクター名を決める）ことで、地下迷宮の探索に必要な装備一式をもらえる。

02 道場へ行き能力を鍛える



ダンジョンに入る前に、王からもらった3500ゴールドを使い、道場で能力を鍛える。「武」の道場で腕力、「識」の道場で知性、「智」の道場で智恵、「功」の道場で器用さ、「捷」の道場で敏捷さ、「魅」の道場で魅力、「魔」の道場で魔法抵抗力をアップすることが可能。

03 地下迷宮へ進む



地下迷宮での目的は、4つのクラウンの入手、聖剣ドラゴンスレイヤーの入手、そしてキングドラゴンのガルシスの討伐。なお、一度地下迷宮へ降りたら、町には戻れない。次の地下レベルへ進むには、迷宮内の寺院で主人公のレベルを上げていく必要がある。

04 グレルジャイアントとの戦い



レベル5の迷宮には大きな塔があり、この奥には巨大なクラゲのようなボスモンスターのグレルジャイアントが待ち受けている。グレルジャイアントには、この時点で買える最強の魔法のティルトが有効だ。倒すとクラウンを入手できる。

05 カルティケーヤとの戦い



レベル7の迷宮にある塔の奥では、クラウンを守るボスモンスターと戦うことに。6本の腕を持つカルティケーヤには、魔法屋で購入できるディグティルトかデスの魔法が有効。知性を高めておいたうえで、これらの魔法の熟練度を上げておくのが有効だ。

06 クラーケンジャイアントとの戦い



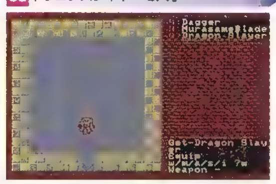
レベル3の迷宮内にある塔の奥では、巨大なタコのようなボスモンスターのクラーケンジャイアントが待ち受ける。この敵を倒せばクラウンを入手できる。初めてレベル3に到達した時点ではまず倒せないので、カルティケーヤを倒してから戻ってこよう。

07 シルバードラゴンとの戦い



最後のクラウンは、レベル9の迷宮にある最も大きな塔にいるシルバードラゴンが守っている。この敵には、熟練度を高めたデスの魔法が有効だ。なお、この塔はガルシスの拠点となっているが、ドラゴンスレイヤーがない現時点では、それ以上進む必要はない。

08 ドラゴンスレイヤーを入手



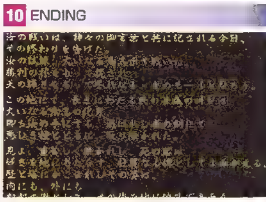
4つのクラウンを持っており、さらにカルマがゼロなら、レベル10の迷宮にある塔に入れる。ある程度の強さになっていると寺院で聖剣ドラゴンスレイヤーのありかを示す地図を見せてくれるので、これに従って塔を進み、ドラゴンスレイヤーを手に入れる。

09 ガルシスとの決戦



竜殺しの剣と呼ばれるドラゴンスレイヤーだけが、ガルシスを斬り裂くことができる。すべての準備が整ったら、レベル9の塔へ向かい、奥へ進んでガルシスとの最終決戦に挑む。ここまでたどり着いた勇者なら、必ずや勝利を手にすることができるはずだ。

10 ENDING



汝の戦いは今日、終わりを告げた。民の苦痛の叫びは、汝の手にする選ばれし者の剣にて、悪しき種とともにとり除かれた。重苦しく築かれし死の砦は、輝きを地にもたらす碑としてよみがえる。その姿は英知の徴（しるし）として、その姿を地に映すだろう。

TOPICS

第2の戦いを描いた『シナリオⅡ』も登場

本作の翌年に発売された『ザナドゥ・シナリオⅡ』では、ダンジョンのマップが一新され、システムにも細かい調整が加えられている。物語の舞台は、ガルシスとの戦いから数十年後の世界となり、見たこともないモンスターが地の底に湧き出して、ガルシスが復活したという噂が広がっていた。それが本当なら、誰が再びガルシスを倒せるというのか。かの勇者は、もはやこの世の人ではなかったのだ。父ジュリデンのあとを継いだ若き王は、ガルシスの存在を確かめるため、新たな勇者を集めて地下迷宮へ送り込む。

※：掲載しているパッケージはPC-8801版。掲載している画面写真はFM-7版。



ザナドゥ・ネクスト

・発売日：2005年10月27日
・機種：Windows98/2000/Me/XP
・メディア：DVD
・ジャンル：A·RPG
・価格：¥6,510（5%税込）

【関連ページ】
・イラストギャラリー➡P.142
・広告ギャラリー➡P.239
・キャラクター辞典➡P.518

『ザナドゥI』の世界観を引き継ぐ正統なる続編

『ザナドゥＩ』の数百年後の世界を舞台に展開する、自由度が高い育成システムが特徴のA・RPG。『ザナドゥＩ』とはゲーム性が異なっているが、聖剣や王冠など、世界観やアイテムには共通するものが多く存在する。システム的には武器の熟練度が引き継がれており、初代の音楽をアレンジしたものも使われている。



霧とともに現れる古城 その謎を解くために島を探索

⬅街で人々の話を聞いたり、各地にある遺跡を探索したりして、奇岩城に関する情報を集めていく。レベルアップは敵を倒して経験値を溜めるオーソドックスな方式だが、ボーナスポイントなどにより育成の自由度は高い。

SYSTEM PICKUP

■**ガーディアン**
任意にガーディアンを宿すことで、最大HPや獲得経験値のアップなど、多彩な効果を得られる。

■**スキル**
武器の装備時には固有のスキルを使用可能。武器の熟練度が100%を超えるとスキルを習得し、別の武器でも使えるようになる。

■**ボーナスポイントによる成長**
レベルアップ時にはボーナスポイントを6取得し、これを好きなパラメータに割り振れる。

PROLOGUE

オーウェル湖に霧がかかると、突如湖面に姿を現す謎の古城、それが奇岩城。正体を確かめようと、城を目指す者があとを絶たないが、船で近づこうとすると、決まって幻のように、その姿は消えてしまうという。

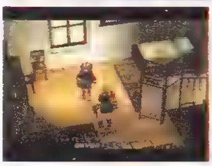
騎士が没落しつつあった時代、主君を失い、騎士としての己のあり方を見出せずにいる青年がいた。彼は知己の少女シャルに誘われるまま各地を旅し、とある街へと向かう途中、霧の中に浮かび上がるその城を見た。その城とそこで待ち受ける運命がどのような意味を持つのか、何も知らないままに……。



⬅騎士戦争により自分の道を失った主人公。騎士の誇りを取り戻せるか？

GAME PLAYBACK 01ハーレックの街での情報集め～15王冠レビックを入手

01 ハーレックの街での情報集め



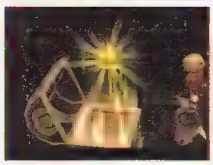
霧の湖に現れる古城と、そこに眠る聖剣。その調査にやってきたシャルと主人公は、遺跡や土地の伝承を調べていけば、手がかりが見つかるかもしれないと考え、ハーレックの街の人々に話を聞く。

02 リーゼとの出会い



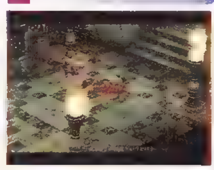
精霊堂では、女司祭リーゼがガーディアン降霊の儀式を行っている最中だった。それを見届けたあと、最近見つかったという街外れの遺跡の話をすると、遺跡の扉を開く鍵をわたしてくれる。

03 王冠ザグリュイレスを入手



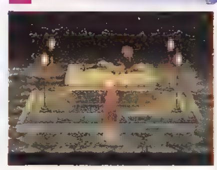
さっそく街外れの遺跡の調査へと向かう主人公。遺跡の内部はさほど広くはなく、調査は順調に進んでいく。そして奥にある宝箱から王冠と一枚の石板を入手し、遺跡をあとにしようとするが……。

04 立ちふさがる剣士



謎の剣士が現れ、盗賊まがいの行為とは騎士も堕ちたものだと非難される。彼は王冠をわたせと迫り、それを断る主人公を容赦なく斬り捨てると、王冠を奪って去る。主人公は瀕死の重傷を負う。

05 ガーディアンの降霊



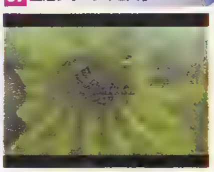
動けない体となった主人公だが、聖剣があれば体はよみがえるという。ガーディアンを降霊させることで一時的に動けるようになった主人公は、聖剣を入手して騎士の誇りを取り戻すことを決意する。

06 アニエスとの出会い



街の外にあるクローヴァー遺跡で、アニエスと名乗る女トレジャーハンターと出会う。主人公の戦いぶりを見た彼女は、一方的に主人公をパートナーに任命。遺跡の調査で協力体制をとることに。

07 王冠クォージィを入手



クローヴァー遺跡の北部を探索中、石像が老人に変化するという不思議な現象を目にする。さらに奥へ進むと、王冠の力を得た巨木の怪物ベリルアードが出現。これを倒し、王冠を入手する。

08 剣士と不思議な老人



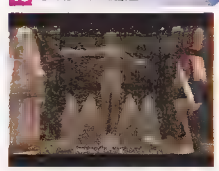
以前に主人公を斬り捨てた謎の剣士ドヴォルザークが、再び王冠を奪いに現れる。だが、先ほど石像から人間となったティオバルトと名乗る老人がドヴォルザークの戦いを止め、主人公に謝罪する。

09 王冠と聖剣の関係



街へ戻った主人公はシャルに、王冠を見つけたことと、剣士と老人に会ったことを報告する。それを聞いたシャルは、王冠と聖剣は関係があり、ほかの王冠を探せば何かわかるのではと考える。

10 時を奪われた者達



千古の迷道で、女性の石像を前に会話するドヴォルザークとティオバルト。彼らの話によると、女性の名前はベアトリーチェ。彼らの仲間は、時を奪われたまま、島の各地で石化されているという。

11 王冠タイロンを入手



ティオバルトの話によると、この先にベアトリーチェが封印したモンスターがいるという。それは、巨大なクモ型の怪物スコルチュラだった。主人公はそれを撃退して、王冠を手に入れる。

12 リーゼの破魔矢



街の港で湖を眺めているリーゼ。霧の中をさまよう奇岩城は、孤独に耐えかねて救いを求めているようだと語る。主人公なら城を霧の呪縛から解き放ってくれると、お守りとして破魔矢をくれる。

13 強さを求める者



魔粧の森を抜けて進む主人公の前に、ドヴォルザークが現れる。彼は戦いには常に勝ち続けなければならないと考えており、騎士を名乗るならば生きてその証を立ててみよと告げ、立ち去っていく。

14 姫と黒き花嫁の所在



イーグリット山でベアトリーチェとアバターラハに遭遇。彼らは自分達が仕えるフローレット姫の石像を見つけたと語る。そして、彼らを石化させた黒き花嫁がどこにいるかも判明したという。

15 王冠レビックを入手

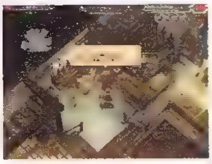


イーグリット山の頂上にたどり着いた主人公の前に、焔の魔神エビルブルムが現れ、襲いかかってくる。それを撃退して王冠を手に入れた主人公は、街に戻ってシャルに報告するのだった。

※：掲載しているパッケージはWindows98/2000/Me/XP版。掲載している画面写真はWindows98/2000/Me/XP版。

GAME PLAYBACK 16 巫女姫の弓を入手~ENDING

16 巫女姫の弓を入手



シャルによると、これで島のほぼ全域を回ったことになるという。街で情報を集めることにした主人公は、道具屋でアニエスが変わった弓を売ろうとしているのを目撃。これを買い取ることにする。

17 湖底の遺跡へ



水中でも息ができる不思議な石を使い、オーウェル湖に潜って進むと、湖底の遺跡にたどり着く。そこに待ち受けている巨大な目玉の怪物アスコモイドを倒して奥へ進むと、巨大な水門があった。

18 奇岩城出現



巫女姫の弓を装備し、水門の奇妙な模様に向かってリーゼの破魔矢を放つと、水門が開いて大量の水が流れ出した。そしてオーウェル湖の水が引いていき、湖の底に沈んでいた奇岩城が姿を現す。

19 不思議な障壁と女性の像



奇岩城の前には、アニエスの姿があった。彼女は城に入ろうとしたが、障壁が張りめぐらされており、先へ進むことができないという。そして障壁の向こうには、リーゼそっくりの石像があった。

20 障壁を解く手がかり



街に戻ってシャルに相談すると、まだ石化が解けていない人のところに行けば手がかりがあるかもしれないとのこと。リーゼに石像のことを聞いてみるが、何かを言いかけて口ごもってしまう。

21 にらみ合う2人



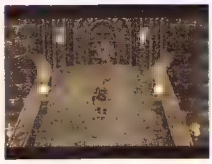
街の近くの男性の石像があった場所へ行くと、石像はすでに消えており、地下へ続く入口が開いていた。そこではドヴォルザークが、シュトゥルムという名の男とにらみ合っていた。

22 ザナドゥ・ラビリンスへ



地下の「狭間」から城の内部に行けるが、そこにはドヴォルザークが500年前に封印した裏切者のローレライがいるという。それでも進みたいのは姫を救うためだと聞き、シュトゥルムは道を開ける。

23 ガンダルチュアの依頼



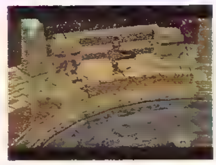
迷宮の奥で、ガンダルチュアと名乗る男が待っていた。彼はドヴォルザークの仲間だといい、この先にある時の狭間を抜けて奇岩城へ行き、城内にある障壁解除装置を探してほしいと主人公に頼む。

24 シリューガの星



主人公が時の狭間に入ったあと、ガンダルチュアのもとに石像にされていた4人が集まる。ティオバルトは3つのシリューガの星が1つに合わさったのが見え、この戦いですべてを見定められるという。

25 ドヴォルザークの敗北



時の狭間の奥には、先行したドヴォルザークが倒れていた。ローレライに戦いを挑んだが、敗れてしまったという。「弱者は生き残れぬ」と言ったにもかかわらず、無様な姿をさらす自分を自嘲する。

26 ローレライとの戦い



怠惰と快楽に溺れるザナドゥの民を滅ぼすため、黒き花嫁とともにガルシスに馳せ参じたというローレライ。激戦の末、彼女を倒した主人公は、狭間を抜けて奇岩城に入り、障壁の破壊に成功する。

27 黒き花嫁リーゼロット



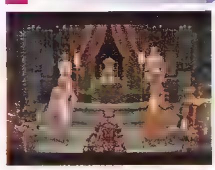
奇岩城の大広間で、黒き花嫁が現れる。その正体は、精霊堂の司祭リーゼことリーゼロットだった。彼女はガルシスのために聖剣を葬ると言いつつも、聖剣のありかの手がかりを教えて立ち去る。

28 フローレットと七導師



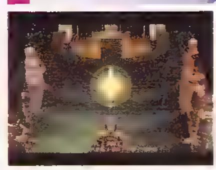
精霊堂には石像にされていた者達が集まっており、主人公に会ってもらいたい人がいるという。それはリーゼそっくりの女性で、名はフローレット。自分は、黒き花嫁の双子の妹だという。

29 500年前の戦いの真相



伝説ではガルシスを倒した英雄となっているフローレット。しかし、事実は異なっていた。彼女は七導師とともにガルシスを追い詰めたが、黒き花嫁に虚を突かれ、石像にされてしまったという。

30 聖剣ドラゴンスレイヤー



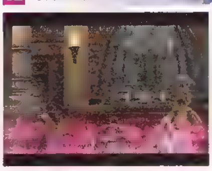
シリューガの星が1つに合わさったとき、聖剣の継承者が現れるという。フローレットは主人公を継承者と選定し、ガーディアンとして自らの身に封印していたドラゴンスレイヤーを託すのだった。

31 シャルの想い



聖剣を手にして体が治った主人公を見て、安心して涙ぐむシャル。ガルシスと戦うという主人公に、あとどれだけ心配すればいいのと詰め寄るが、すぐに気を取り直して、明るく見送るのだった。

32 奇岩城の奥へ



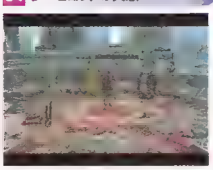
奇岩城の奥に黒き花嫁が待ち受けており、間もなくガルシスが再臨すると告げる。そこに導師達が現れるが、魔法で動きを封じられてしまう。主人公は、ガルシスが待つ城の屋上へと案内される。

33 魔王ガルシス復活



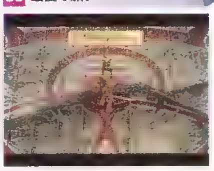
ガルシスは、なぜかリーゼロットの体にガーディアンとして封印されていた。姿を現したガルシスは、自分と主人公はあの女にしてやられたのだという。そしてガルシスとの決戦が始まった。

34 リーゼロットの真意



500年前、リーゼロットは魔王を欺いて力を得て、自分の体に封じようとした。だがフローレット達が魔王に戦いを挑み、このままでは全滅すると考え、時を封じる術を魔王ともども施したという。

35 最後の願い



リーゼロットの体は魔王と同化しつつあった。魔王を封じるには、聖剣で彼女の体を貫き、フローレットが剣を媒介に封印すればよいという。主人公はためらいながらも、剣を手にするのだった。

ENDING



双子の姉妹は、不死鳥となって永遠に魔王を封じる道を選んだ。主人公とシャルは今も旅を続け、人々のために剣を振るい続けている。それが、最後の騎士としてのあり方であると信じて……。

TOPICS

石板に書かれた『ザナドゥⅠ』の秘密

石版には、『ザナドゥⅠ』について記されたものがいくつか存在する。「選ばれし者たち」は、魔王ガルシスの襲来から、聖剣の勇者が魔王ガルシスを倒すまでの大筋。「四つの王冠」は、レビック、クォージィ、タイロン、ザグリュイレスの王冠に関する設定。「悲劇の名工」は、ザナドゥ王国の地下に迷宮要塞を築き上げたザイゼンについて記されている。ちなみに「驟雨来たりなば」では、『ザナドゥⅠ』の戦いから数年後、ガルシスの体が蘇生を始めたとあり、それを封じるためにジュリデン王は自らの娘の体に魔王ガルシスを封印した。そして、その後数百年にわたって平和が続いたとされている。『ネクスト』の世界では、『シナリオⅡ』の出来事は正史として記録されていないようだ。

ザナドゥ王国の歴史を読み解ける



➡聖剣ドラゴンスレイヤーや、七導師について触れている石板も存在する。『ザナドゥⅠ』をプレイした人には、とても興味深い内容となっている。



The outline of The Legend of Xanadu Series

風の伝説ザナドゥ シリーズの概要

PCエンジン スーパーCD-ROM²用のA・RPGとして1994年に発売された『風の伝説ザナドゥ』は、日本ファルコム初の家庭用ゲーム機への参入タイトルであり、さまざまな新たな試みがなされていた。このシリーズは、PCゲームのメガヒットシリーズである『ザナドゥ』の流れをくむと同時に、『ドラゴンスレイヤー』シリーズの最後を飾る作品ともなっている。その独特なゲームシステムを中心に、シリーズの概要を紹介しよう。

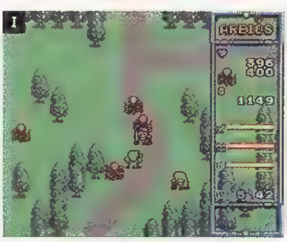
シリーズの特徴

新旧のアイデアを生かしたクオリティが高いA・RPG

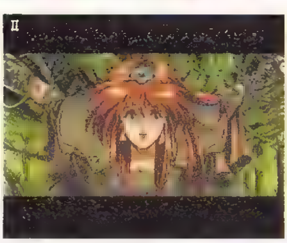
『風の伝説ザナドゥ』は、ハドソンへライセンス提供を行ったPCエンジン作品の大ヒットを受けて、日本ファルコムが初めてPC以外のゲーム機で自社開発した作品となる。メディアがCDであることを生かして、当時のPCでは難しかったムービー(人気声優を起用)を導入したり、高音質なサウンドを実現したりしているのが特徴となる。

ゲームシステムとしては、経験値によるレベルアップがないのがユニークなところ。装備品を使い込むことで熟練度が上がって強くなる成長システムが採用されており、これは『ザナドゥ』から踏襲された要素となる。

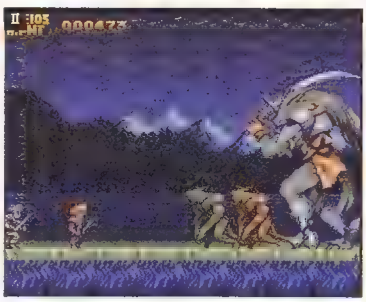
通常フィールドではトップビューの体当たりアクションで進行するが、ボスとの戦闘はサイドビューに切り替わる。2本の異なるゲームが入っているような仕様で、その贅沢さは多くのユーザーを驚かせた。また、A・RPGでありながらパーティプレイが導入されているのも特徴で、通常フィールドではパーティメンバーにオートで戦闘させることができる。サイドビューのボス戦でも仲間がサポートしてくれるうえに、コントローラをつなげば2人同時プレイも可能だ。ちなみに、『I』の最終ダンジョンは全31フロアにもおよぶ恐ろしいほど広大な迷路で、今なお語り草になっているほど難易度が高かった。



➡仲間に戦闘をまかせると、キャラクターそれぞれが異なるアクションを見せる。仲間がザコ敵を一掃していくさまは、見ているだけでも爽快だ。



➡ボリューム、ビジュアル、音楽など、すべての面でPCエンジンの性能をフルに生かし切ったシリーズとして名高い。特にアニメ演出のレベルは高い。



⬆ボスとの戦いは、サイドビューの横スクロールアクションで展開。コマンド入力により、必殺技を使うことができる。

ライセンスやメディアミックス展開

ある意味で時代を先取りしたボーイズラブなドラマCD

人気声優を起用している本シリーズは、いくつかのドラマCDが制作された。「風の伝説ザナドゥII ヒロイン達の誕生日」(1995年発売)のほか、日本ファルコムのオールスターキャストが登場する「TARAKO ぱっぱらパラダイス」(1995年発売)が発売され、それらにはなんと主人公アリオスとダイモスのボーイズラブ風のエピソードまで収録されている。ダイモスの誕生日にまつわるギャグテイストのものだが、これが発売された時代を考えるとブームを先取っている感がある。

シリーズの関係性

続編の登場によってヒロイン論争が複雑化?

『風の伝説ザナドゥ』シリーズは、『ザナドゥ』を含む『ドラゴンスレイヤー』シリーズとの直接的な関係性はない。その一方で、本シリーズの『I』と『II』は完全に同じ世界観を描く続編となっている。『I』では勇者の末裔であるアリオスが邪竜ダルダンディスを倒すまでが描かれ、『II』ではその約3年後を舞台に、女神や聖剣ドラゴンスレイヤーが役割を全うして消滅するまでの物語が描かれる。なお、『I』のラストでクレーネ・ジュエルを破壊したことで、世界からは魔法の存在が消えてしまい、同時に大陸を包んでいた結界も消えたことから、『II』では新大陸への渡航が可能になったという設定になっている。

余談ながら、本シリーズを語るうえでよく話題になるのが、本作のヒロインが誰なのかということ。『I』では物語のカギを握る聖女ソフィアがヒロインとして描かれていたが、『II』になるとソフィアの出番はほとんどなく、美しく成長したツンデレな魔法少女のピュラーがアリオスへ迫る展開となる。続編で新ヒロインが登場する物語は多いが、ヒロインが交代するというケースは珍しい。

●シリーズの時間軸や関係性

風の伝説ザナドゥ
英雄の末裔アリオスが、イシュタリア王国を襲う邪竜ダルダンディスと戦う。そして、世界に魔法をもたらすクレーネ・ジュエルを破壊する。

⬇「I」の約3年後

風の伝説ザナドゥII
新大陸へ旅立って行方不明となったリュコスを探すため、あとを追うアリオス。そこで、破壊神ルーゴンの復活をたくらむ者と戦うことになる。

●主な関連タイトル

タイトル	発売日	ハード・OS	発売元	ダウンロード販売	掲載P
風の伝説ザナドゥ	1994年2月18日	PCエンジン スーパーCD-ROM²	NECホームエレクトロニクス	EGG/VC	P.359
風の伝説ザナドゥII	1995年6月30日	PCエンジン スーパーCD-ROM²	日本ファルコム	EGG/VC	P.362



風の伝説ザナドゥ

- 発売日：1994年2月18日
- 機種：PCエンジン スーパーCD-ROM²
- メディア：CD
- ジャンル：A・RPG
- 価格：¥7,800（税別）

【備考】

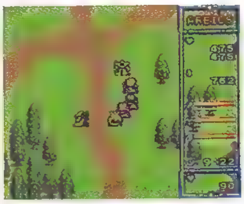
- PCエンジン スーパーCD-ROM²版はNECホームエレクトロニクスから発売された
- プロジェクトEGG(PC)、バーチャルコンソール(Wii)でPCエンジン スーパーCD-ROM²版がダウンロード販売中

【関連ページ】

- イラストギャラリー➡P.146
- 広告ギャラリー➡P.240
- キャラクター辞典➡P.521

PCエンジンの特徴を生かした大ボリュームのA・RPG

伝説の勇者の末裔アリオスが、宿命に導かれて壮大な冒険を繰り広げるA・RPG。PCエンジンの性能とCDの大容量だからこそ実現した、全12章で構成された膨大なシナリオや豪華声優陣によるボイス演出、100曲を超える音楽などが話題を呼んだ。なお本シリーズは『ドラゴンスレイヤー』シリーズ最終作の『Ⅷ』にあたる。



敵との戦いはシンプルながらも独特の成長システムを採用

⬅通常フィールドでは『イース』シリーズ同様、体当たりで敵を攻撃するシステムで、半キャラずらしも存在。経験値やレベルは存在せず、武器や防具の性能と熟練度により、攻撃力と防御力が決定。HPはダメージを受けることで最大値が上昇する。

SYSTEM PICKUP

■熟練度

武器は敵を攻撃、防具はダメージを受けることで、少しずつ熟練度が上がり、性能がアップする。

■時刻

ゲーム内では刻一刻と時間が経過し(約5秒で1時間)、朝～夜へと明るさも変化する。時間帯によって発生するイベントもある。

■サイドビューのボス戦

ボス戦はサイドビューのアクションとなり、斬撃やジャンプ、防御などを駆使して戦う。

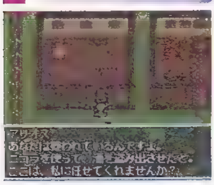
PROLOGUE

一千年の昔、無限の魔力を秘めたクレーネ・ジュエルを携えて、邪竜ダルダンディスが飛来した。9日間におよぶ戦いの末、聖剣を持つ勇者アイネアスが邪竜を倒し、人々は彼を王として迎えた。これが400年の歴史を誇るアステル王朝の幕開けである。それから一千年の時が流れ、すべては伝説となった。ただ、世界の果てのサランダの峰にさらされた邪竜の骨と、その額に刺さったアイネアスの剣だけが、真実を今に残している……。

そして今、アイネアスの子孫で王国軍の百騎長であるアリオスは、西の辺境マクリアでカコースが率いるモンスターと戦っていた。だが部隊は壊滅し、部下のダイモスはアリオスを逃がして1人で敵軍に特攻する。あとを追おうとするアリオスだが、突然現れた紫の髪の男によって気絶させられ、イクティア島へ運ばれた。

GAME PLAYBACK 01 2つの村の争い～15 イエティの異変

01 2つの村の争い



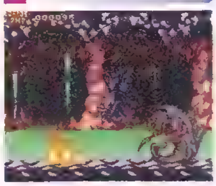
イクティア島にあるボルダ村とカスタ村では、リンゴ酒とブドウ酒のうまさをめぐって対立していた。それを見かねたアリオスは、争いを鎮めるために奔走する。

02 北の洞窟のモンスター



半年ぶりに来た貿易船で島から出ようとした矢先、北の洞窟からモンスターが湧き出たという報告が入る。何が起きたのかを調べるため、アリオスは洞窟へと向かう。

03 ヴォーミットが復活



洞窟では、その昔閉じ込められたモンスターのヴォーミットが暴れていた。アリオスはそれを倒し、島に平穏を取り戻す。村の人々は反省し、協力して暮らすことを誓う。

04 ヤギ飼いヴォルフの正体



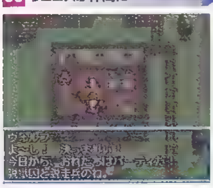
クロロス村にいるダイモスを助けるため、船を借りたいというアリオスに、ヤギ飼いのヴォルフという青年が協力する。その正体は、神出鬼没の大泥棒リュコスだった。

05 捕らわれのダイモス



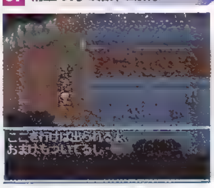
ダイモスは、クロロスの東にある絶望の洞窟に幽閉されているが、結界によって近づけない。森の精霊を呼んで結界を解くため、クロロスのシスターを捜すことに。

06 リュコスが仲間に



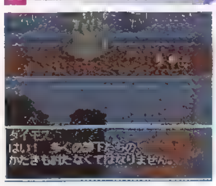
船を調達するため、わざと逮捕されたリュコスと再会。ダイモスを助けるのは友としての義務だと言うアリオスに、自分もいつか友と呼ばれたいと、仲間になる。

07 精霊の力で結界を解除



クロロスのシスターのマチアは教会の地下に隠れていた。マチアに呼び出された森の精霊カジムはわがままを言うが、女神にお仕置きされて反省し、結界を解く。

08 忠臣ダイモスを救出



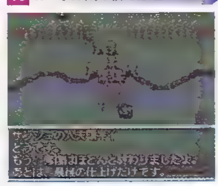
結界が消えて、ダイモスのもとにたどり着けたアリオス。彼もパーティに加わり、洞窟の奥にいるメイドーブルを倒す。そして、マクリア王直轄地へと向かうのだった。

09 ゼナ将軍との出会い



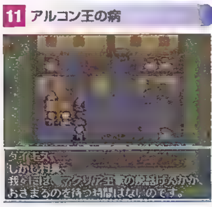
兵を借りるために、マクリア城へ行くアリオス。橋が流されていたが、なんとか城に着き、ゼナ将軍に会って相談する。将軍は、陛下にお願いしておくという。

10 ルートル川の橋を修理



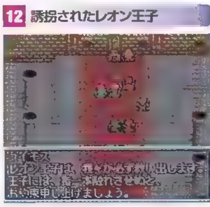
ゼナ将軍に橋が流されたと話すが、聞いていないという。アリオスは書記官のバートに橋を修理するように迫り、あちこち奔走しつつ、ようやく橋が修理される。

11 アルコン王の病



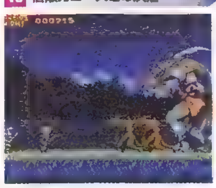
ゼナ将軍は王に謁見を申し出たが、病気のため会えないという。サンジュ村の村長によると、それは病気ではなく、王妃のエレーニといさかいがあったせいだという。

12 誘拐されたレオン王子



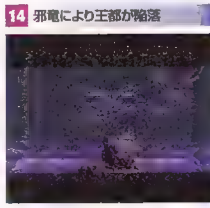
サンジュ村の村長の紹介状により、マクリア王に謁見。そこに王妃が戻ってきて、レオン王子がさらわれたという。王子を救うため、アリオスはハルカス洞窟へ向かう。

13 宿敵カコースとの決着



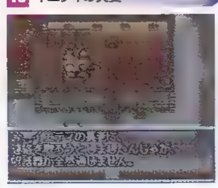
王子をさらったのは、辺境の地の戦いでアリオスを追い詰めた宿敵カコース。これを倒して王子を救出したアリオスは、兵を借りることを辞退して、王都へ戻ることに。

14 邪竜により王都が陥落



その頃王都では、クレーネ・ジュエルが邪悪な力に染まり、魔法の力が失われていく。その混乱に乗じて、何者かが邪竜ダルダンディスを復活させてしまう……。

15 イエティの異変

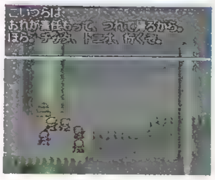


ビスキオ村では、本来は優しいイエティ達が突然おかしくなり、人々を襲ったという。そして3人の子供が、イエティの村へ行ったまま帰ってこないらしい。

※：掲載しているパッケージはPCエンジン スーパーCD-ROM²版。掲載している画面写真はPCエンジン スーパーCD-ROM²版。

GAME PLAYBACK 16 プリズム氷洞の探索～40 パヴェル長官を救出

16 プリズム氷洞の探索



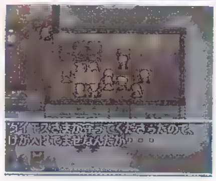
イエティの長老によると、子供達はアルゴスと一緒に秘密基地にいるとのこと。その場所はプリズム氷洞で、そこにいた赤毛の少女と協力して、子供達の救出に成功する。

17 ピュラーの使命



赤毛の少女ピュラーは、アリオスを捜していた。大賢者エナスの言いつけで、アリオスをギムノスへ連れていくのだという。そして、王都の異変をアリオス達に話す。

18 襲撃されるビスキオ村



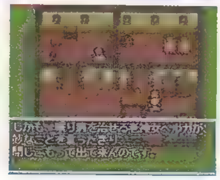
ビスキオ村が突然モンスターに襲われ、子供が1人捕まってしまう。アリオスはすぐにあとを追ってボラース氷洞へ行き、子供を救出してグラキエスを撃破なる。

19 アルゴスとピュラーが同行



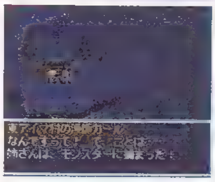
おかしくなっていたイエティ達は元に戻った。イエティの長老は、アルゴスを連れて行けという。ピュラーも、アリオスのお目付け役として同行することになる。

20 眠り病の流行



アイマ地区では、眠り病という千年前の病気が復活し、流行していた。それは女神トゥーンの怒りだという。アリオスはその原因を突き止めるため、調査を開始する。

21 女神トゥーンの審判



ヘルガという老神女によると、眠り病は「しとね島」で女神トゥーンの審判を受けないと治らないという。アリオスはしとね島に潜入し、モンスターの仕業だと推測する。

22 眠り病の原因が判明



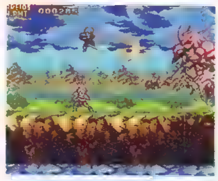
東アイマ村のミュラー医師によると、眠り病はモンスターの毒が原因だという。そこに突然見えないモンスターが襲いかかり、ミュラーが眠り病にかかってしまう。

23 眠り病の血清作り



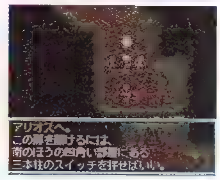
助手のハンスがミュラーのメモを発見し、眠り病の治療法が判明。アリオスは見えないモンスターを生け捕りにして、ハンスはその毒から血清を作ることに成功する。

24 女神トゥーンの正体



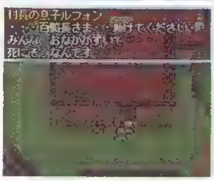
トゥーンは女神ではなく、千年前にアイネアスに封印されたモンスターだった。トゥーンを倒すことで眠り病の大もとを断ち切り、アイマ地区に平穏が戻る。

25 ヌースとの出会い



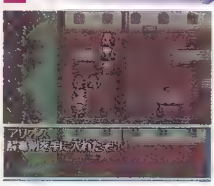
王都へ抜けられる幻惑の洞窟で、紫の髪の男と再会する。彼の名はヌースといい、ダイモスの友人らしい。王都へ行きたいが扉が開かず、その開け方を調べているという。

26 栄養失調に苦しむブローヌ村



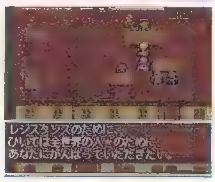
ブローヌ村の村長が幻惑の洞窟について何か知っていると聞き、村へ向かう。しかし村では食料が底を尽き、人々は栄養失調になっていた。アリオスはすぐに救助を呼ぶ。

27 毒に侵された伯爵



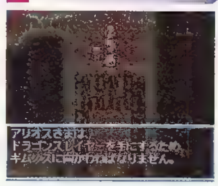
村の奥にあるサン・ボヌール伯爵邸では、モンスターの毒に侵されている伯爵がいた。アリオスは教会のシスターに解毒剤を作ってもらい、伯爵を治療する。

28 レジスタンスを結成



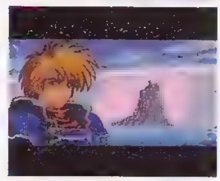
伯爵はアリオスに王都の惨状を語り、王都を取り戻すためレジスタンスを結成。そして伯爵が王都から持ってきた本から、幻惑の洞窟の扉を開ける方法が判明する。

29 ヌース達を救出



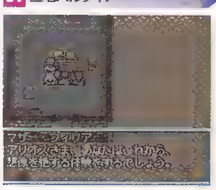
幻惑の洞窟で行方不明になっていたヌース達を救出。ヌースは自分の素性とアリオスに課せられた使命を語り、自分を臣下に加えてほしいと申し出るのだった。

30 王都の惨状



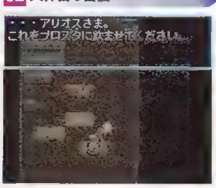
洞窟のボスのギャランローゼを倒して外に出ると、王都の偵察に行っていたリュコスが戻ってくる。王都には強力なモンスターが徘徊しており、町は跡形もなかったという。

31 聖地パルティアへ



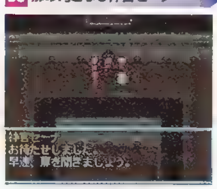
パルティア港の教会では、マザー・フィリアが待っていた。パルティア神殿の聖女ソフィアは、この日のことを予知しており、神殿でアリオスを待っているという。

32 大神官の苦悩



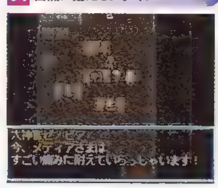
神殿の扉を開けられる「扉の司」プロスタが重傷を負い、神殿に入れない。大神官は、プロスタが生きている限り、別の者が扉の司の力を得ることはできないという。

33 扉の司となる神官セーナ



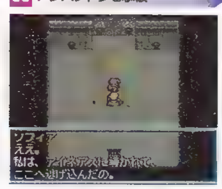
マザー・フィリアが、扉を開ける妙案を思いつく。プロスタを結婚させて還俗させれば、別の誰かを扉の司にできるという。神官セーナが新たな扉の司に任命される。

34 苦痛に耐えるメディア



パルティア神殿に入ると、1人の神官騎士が倒れていた。彼女にかけられた金縛りの魔法を解くため、抗魔法薬を作る。彼女はソフィアの守り役であるメディアだった。

35 アレハンドラを撃破



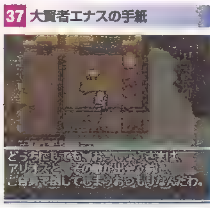
パルティア神殿の奥にはアイネアスの墓所があり、そこには聖女ソフィアが隠れていた。彼女を仲間に加え、神殿を襲撃した男の部下であるアレハンドラを倒す。

36 神殿を襲った謎の男



アリオス以外の男性は入れないはずの神殿に入ってきた、謎の男。彼はドラゴンスレイヤーを抜く方法をソフィアにたずねたあと、サランダの峰へと向かったという。

37 大賢者エナスの手紙



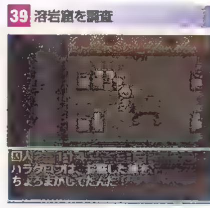
ギムノスに着いたアリオスは、大賢者エナスの家へ向かう。そこには「サランダへつながる扉のカギを預けたガレオスという人物に会え」という手紙が残されていた。

38 ガレオスの事故死



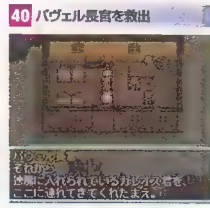
収容所へ行きガレオスの所在をたずねるが、発破の事故で死んだという。彼を知るフクロウじいさんにそのことを話すと、それは看守達の目を欺くための作戦らしい。

39 溶岩窟を調査



ガレオスは、サランダ山の噴火に備えて廃坑をシェルターに改造していたが、再び捕まってしまう。彼を助けるため、役人の悪事の証拠が隠されている溶岩窟へ向かう。

40 パヴェル長官を救出



溶岩窟には、前任の長官だったパヴェルが幽閉されていた。ハラグロフ長官の不正が暴かれ、囚人は全員解放された。役人達もシェルター作りに協力することになった。

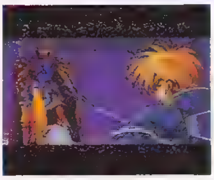
GAME PLAYBACK 41 アリオスの兄を名乗る男～ENDING

41 アリオスの兄を名乗る男



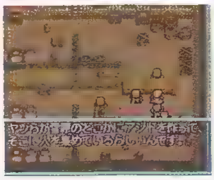
サランダの峰には大賢者エナスが倒れており、謎の男がいた。彼はジード・アイネアデスと名乗り、アリオスの兄だという。そして、自分の下僕をアリオスと戦わせる。

42 奪われたソフィアと聖剣



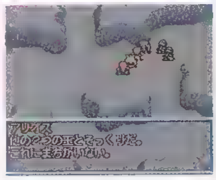
レグニードガードを倒し、ドラゴンスレイヤーを抜いたアリオスの前に、ジードが姿を現す。そしてドラゴンスレイヤーを奪い取り、ソフィアをさらって去っていく。

43 ダクル港での調査



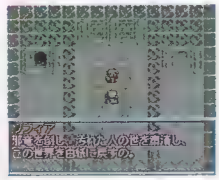
ジードの本拠地へ行きソフィアを救うため、ダクル港へ。そこでは人さらい事件が発生していた。ソフィアはさらわれた人とともに、雪原にある氷の塔にいるという。

44 雪原の結界



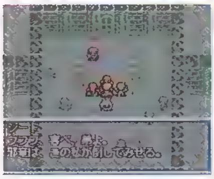
雪原ではところどころで吹雪が発生して行く手を阻まれるが、これはジードが張った結界だった。アリオスは赤、青、緑の3つの玉を手に入れ、氷の塔にたどり着く。

45 ソフィアの偽者



塔の中でソフィアを発見したが、様子がおかしい。ジードに協力するべきだとすすめてくるが、アリオスがそれを拒むと、モンスターへと変化して襲いかかってくる。

46 ジードの悲願



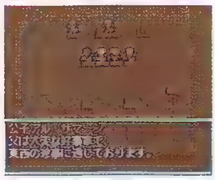
本当のソフィアがいる部屋にはジードがいた。彼は邪竜を倒して一族の悲願を果たしたいと言い、アリオスを殺そうとするが、ソフィアの力で吹き飛ばされる。

47 ドラゴンスレイヤーを奪還



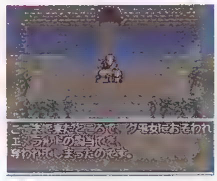
氷の塔のボスのフライブリュートを倒し、ドラゴンスレイヤーを取り戻して、ソフィアを救出。アリオス達は、大賢者エナスが言っていたかげろうの町へ向かうことに。

48 かげろうの町の手がかり



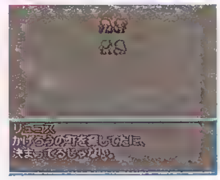
ラマバードの都で、かげろうの町について情報を集めるアリオス達。太守なら何か知っているかもしれないと聞き、太守が出かけたという北風殿へと向かう。

49 太守を襲うクモ女



太守は、北風殿の入口で倒れていた。太守を助けて話を聞くと、クモ女に襲われて、四風殿を開くカギであるエメラルドの胸当てを奪われてしまったという。

50 神殿に詳しい女商人リアラ



リュコスが、織物商人のリアラを連れて戻ってくる。彼女から四風殿のことを教わり、すべて調べてきたという。さらに、エメラルドの胸当ても見つけてきていた。

51 エメラルドの胸当ての謎



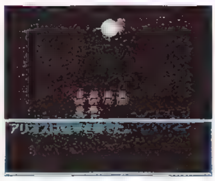
胸当てには古代文字で「星よ、我が道を守りたまえ」と書かれていた。その意味を書生のミッヒムが解き明かし、四風殿に入る方法が判明。アリオスは四風殿へ向かう。

52 四風神の試練



北風殿、南風殿、西風殿、東風殿では、かげろうの町へ入るための、風神達の試練が待ち受けていた。アリオスは見事これに勝ち抜き、風の竪琴を手にする。

53 かげろうの町へ



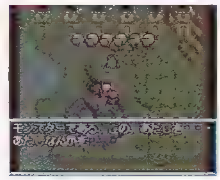
風神の言葉に従い、日没時、かげろうの町が通過する地点で、風の竪琴を奏でるアリオス。すると、アリオスとソフィアの2人だけが、空中へ舞い上がり消えていく。

54 聖剣のパワーアップ



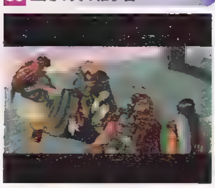
かげろうの町へと導かれたアリオスとソフィア。ここでは4人の風神が待っており、聖剣であるドラゴンスレイヤーを完全なものに覚醒させるための作業が行われる。

55 正体を現したリアラ



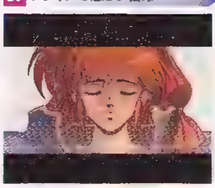
リアラの正体はジードの部下であり、ラマバードの太守を襲ったクモ女だった。アリオスからドラゴンスレイヤーを奪うため、正体を現して襲いかかってくる。

56 聖剣の真の継承者



アリオスとジード、どちらが力の継承者にふさわしいかを決める戦いは、アリオスが勝利した。ジードは己の間違いを悟り、アリオスに思いを託して息を引きとる。

57 ソフィアの悲しい宿命



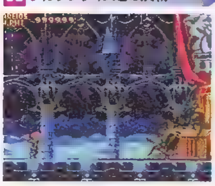
ドラゴンスレイヤーを真のものにするには、魂を吹き込む必要があり、その魂となるために生まれたのがソフィアだった。彼女は聖剣の魂となり、消えてしまう……。

58 邪竜が待つ最上階へ



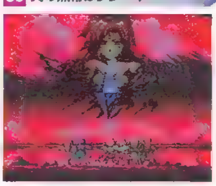
すべての準備が整い、邪竜ダルダンディスがいるイシュタリアの王城へと乗り込んだアリオス。覚醒したドラゴンスレイヤーを手に、最上階を目指して進んでいく。

59 ダルダンディスとの決戦



王城の31階で待ち受けている邪竜ダルダンディスは、アリオスのことを千年前の英雄アイネアスそのものだと言う。千年の因縁を断ち切るため、最後の戦いが始まる。

60 真の黒幕はクレーネ



邪竜を倒すと、クレーネ・ジュエルの魔力が具現化した存在が現れる。彼女は望む力をすべて授けるというが、アリオスは、人は自らの力で生きていけると、誘惑を拒む。

ENDING

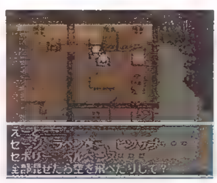


千年前の魔法のない世界に戻り、自分達の力で生きる道を選んだアリオス。そして突然ドラゴンスレイヤーが光を放ち、消えたはずのソフィアが姿を現すのだった。

TOPICS

『ドラゴンスレイヤー』シリーズとの関連性

本作には、『ドラゴンスレイヤー』シリーズに関連する小ネタが、ところどころに散りばめられている。これらのなかから、2つをピックアップして紹介しよう。ちなみに、5種類の薬草については『ソーサリアン』の薬、海賊の歌については『英雄伝説Ⅰ』に登場した海賊島のテーマが元ネタとなっている。



5種類の薬草

⬅大賢者エナスの家にある薬草箱を開けたときの「セージ、ラベンダー、ヒソップ…、セボリー、ベルベーヌ…全部混ぜたら、空を飛べたりして？」というセリフ。これらを調合するとFLYの薬ができることが元ネタ。



海賊の歌

➡ギムノス強制収容所で、ガレオスに会うために「海賊の歌」を覚えてこいと言われる。これを歌うときに流れる音楽は、海賊島のテーマが原曲だ。ちなみにこれ以外にも「ザナドゥ」シリーズをアレンジした音楽が存在する。



風の伝説ザナドゥII

- 発売日：1995年6月30日
- 機種：PCエンジン スーパーCD-ROM²
- メディア：CD
- ジャンル：A・RPG
- 価格：¥9,800（税別）

【備考】
- プロジェクトEGG(PC)、バーチャルコンソール(Wii)でPCエンジン スーパーCD-ROM²版がダウンロード販売中

【関連ページ】
- イラストギャラリー➡P.150
- 広告ギャラリー➡P.241
- キャラクター辞典➡P.521

前作の3年後を描く、新大陸でのアリオスの冒険

前作の戦いから3年後、新大陸を舞台にアリオス達が冒険を繰り広げる。ゲームシステムは前作と大きく変わらないが、マップ構造やイベントの見直しにより、大幅に遊びやすくなっている。ちなみに本作は「The Last of Dragon Slayer」と銘打たれ、『ドラゴンスレイヤー』シリーズとしてはこれが最後の作品となっている。



PCエンジン史上屈指の美麗なグラフィック

⬅PCエンジンの限界に挑んだ、緻密に描き込まれたグラフィック。幻想的で美しい背景やキャラクターの細かい仕草などは、当時すでに発売されていたPSなどの次世代機にも引けをとらない質感で、多くのファンを感嘆させた。

SYSTEM PICKUP

■必殺技

ボス戦は前作と同様にサイドビューで、今回はすべてのキャラクターに必殺技が追加された。対戦格闘ゲームのようなコマンドを入力することで、強力な必殺技を繰り出すことができる。

■操作キャラクターの変更

前作では1人プレイ時のボス戦で操作できるキャラクターはアリオスだけだったが、今回は操作するキャラクターを自由に変更することが可能となっている。

PROLOGUE

はるか昔、「先駆者」と呼ばれる者が世界を創造した。彼らはこの世界を去るとき、2人の神を残した。女神イシュタルは創造と平和を司ることで人間の進化のスピードを穏やかにし、破壊神ルーゴンは破壊と混迷を司ることで停滞しがちな進化を加速させた。2人の神は対極の存在であり、どちらか片方の存在がなくなればもう片方も消えてしまう。にもかかわらず、あるとき破壊神が、女神に戦いをしかけた。世界は混乱を極めたが、戦いは女神の勝利によって幕を閉じた。砕け散った破壊神の肉体は、世界の南へと落ちた。戦いの傷跡は大きく、裂けた大地は女神の創造の力をもってしても二度と元には戻らなかった。だが、破壊神は滅びたわけではない。女神イシュタルが存在するということは、破壊神ルーゴンも、いまだ存在していることを示しているのだから……。

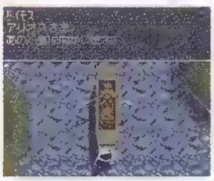
GAME PLAYBACK 01 ローランディア号で新大陸へ～15 バトル・ソウルを入手

01 ローランディア号で新大陸へ



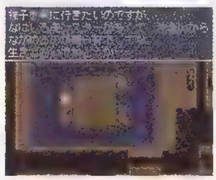
3年ぶりに戻った王都イシュタルで、リュコスが新大陸に向かったまま行方不明だと知らされたアリオス。彼を捜すため、アリオスとダイモスは新大陸へと向かう。

02 カローン島に上陸



リュコスが乗っていた船は、カローン島の暗礁地帯に乗り上げていた。船では近づけないため、とりあえずボートで島に上陸し、近くにあるセランの村へ向かう。

03 リュコスの行方



村長によると、リュコスはしばらく滞在したあと船で出発したが、すぐにモンスターに襲われて座礁したという。アリオスは、船に近づくための方法を模索する。

04 レアメルド号を発見



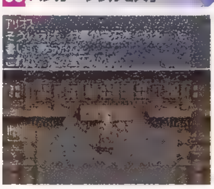
干潮になると驚くほど水位が下がり、暗礁地帯まで歩いて行けるようになった。リュコスの船であるレアメルド号はかなり傷んでおり、まるで幽霊船のようだった。

05 リュコスの航海日誌



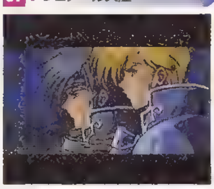
船長室には日誌が置かれていた。新大陸やセランの村での出来事が記されており、最後のページにはモンスターがこの船を狙っているという走り書きが残されていた。

06 ハンガー・ソウルを入手



日誌を読み終わると、宝石が転がり落ちた。これはリュコスがセランの村長からもらったもので、見ていると吸い込まれそうになる不思議な輝きを持つ宝石だった。

07 アシュナール大陸へ



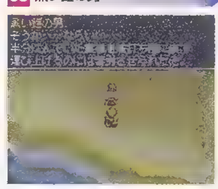
船の甲板で、ストームフライエルとラズダブイルを撃破。結局リュコスは見つからなかった。アリオス達は、このまま""すぐ近くにある新大陸を目指すことにする。

08 海に飲まれるアリオス



新大陸へと針路をとって進むさなか、激しい嵐に巻き込まれてしまう。アリオスは、海に落ちそうになった船員を助けようとして、自分が海に投げ出されてしまう。

09 黒い鎧の男



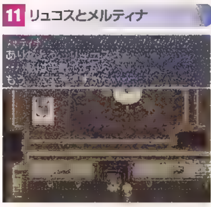
浜辺で目覚めたアリオス。その近くには黒い鎧を着た男がおり、彼がアリオスを運んでくれたらしい。そして、ここは新大陸アシュナールにあるラザンの港町だという。

10 ラザンの港町



港町でリュコスを捜していると、水竜亭の主人グラウルが2階にいると教えてくれる。リュコスはベッドに伏せており、メルティナという女性が看病していた。

11 リュコスとメルティナ



リュコスが旅立つと聞いて、泣きながら部屋に閉じこもってしまうメルティナ。リュコスは、アリオスの手伝いが終わったら必ず帰ってくると約束するのだった。

12 ダイモスと合流



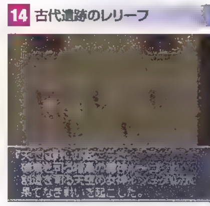
港に着いた定期便の貨物船から、ダイモスが降りてきた。ローランディア号が航海不能になったため、近くを通りかかった貨物船に便乗させてもらったという。

13 砂漠を調査



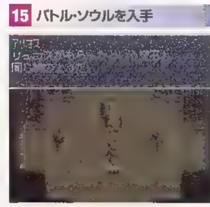
大陸の様子を探るため、港町周辺を歩き回ることにしたアリオス。砂漠へ通じるトンネルを抜け、ところどころにある仕掛けを作動させると、古代遺跡が姿を現す。

14 古代遺跡のレリーフ



古代遺跡の中で、いくつかのレリーフが立てられた部屋を発見するアリオス。レリーフには、女神イシュタルと破壊神ルーゴンに関する神話が記されていた。

15 バトル・ソウルを入手

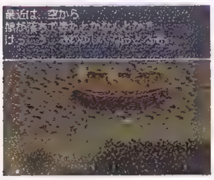


遺跡を守るボスのサンダーパトロナージを倒し、その先の部屋で宝石を発見。アリオスは、これがどんな目的で作られ、どんな役目を持つのか、調べることにする。

※：掲載しているパッケージはPCエンジン スーパーCD-ROM²版。掲載している画面写真はPCエンジン スーパーCD-ROM²版。

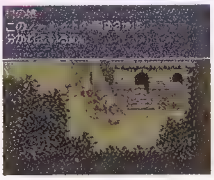
GAME PLAYBACK 16 女性だけの村～40 女神イシュタルの聖域

16 女性だけの村



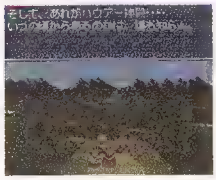
砂漠を抜け、森林地帯へやってきたアリオス。女性だけが暮らすカシス村では、少し前に空から降ってきた娘がいたらしいが、森へ行ったまま戻ってこないという。

17 道なき森へ



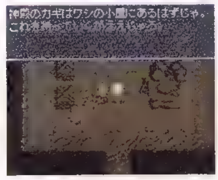
このあたりはノールゥトの森と呼ばれ、奥のほうは昼でも薄暗くて不気味だという。奥へ進むには洞窟を通り抜ける必要があるが、行く者はめったにいないらしい。

18 黒い鎧の男と再会



森を進むアリオス達の前に、黒い鎧の男が現れる。男は森の奥に見える神殿を指し、アシュナール大陸のことを知りたいなら神殿を調べろと告げて、去っていく。

19 ルトガー老人の依頼



洞窟内で、ハウアー神殿の管理者だという老人と遭遇。最近はモンスターが出るためここに避難していると言い、アリオスに神殿の様子を見てきてほしいと頼む。

20 ハウアー神殿へ



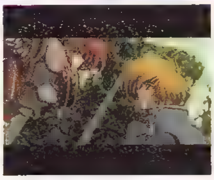
森の奥にある管理人小屋へ行き、神殿のカギを入手。これを使って神殿の扉を開け、内部の様子を探るアリオス。奥にはシードスパイラルという魔物が待ち受けていた。

21 フレイム・ソウルを入手



シードスパイラルを倒して先へ進むと、またも不思議な宝石を発見。これで3つ目となり、ダイモスはこの宝石を1つ1つ調べる必要がありそうだと意見を述べる。

22 ピュラーを救出



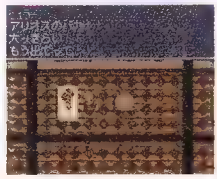
その神殿には若い女性が捕まっていた。それはピュラーで、アリオスを追って飛行術で新大陸までやって来たが、途中で魔法力が尽きて村に落ちてしまったという。

23 案内人を雇うため港町へ



アリオス達は、新大陸についてあまりにも無知なため、地理に詳しい人を雇うことにする。そのため、ローランディア号でラザンの港町へと向かうのだった。

24 ピュラーの憂鬱



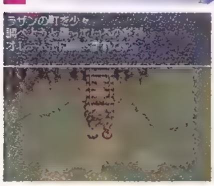
船酔いしたピュラーを見舞うアリオス。ピュラーはそばにいてくれるだけでいいと喜ぶが、「洗面器を借りてこようか？」という無神経な発言に怒り、アリオスを追い出す。

25 緑の鎧を着た男



ラザンの港に到着し、ピュラーの機嫌も直ったようだった。水竜亭へ行ってみると緑の鎧を着た男がいて、女将に何かたずねていたが、アリオス達を見て去っていく。

26 黒騎士ランディスが仲間に



町を出ると、またもや黒い鎧を着た男が現れる。彼はこの大陸の出身で、名はランディス。港町を調べたいので協力してほしいと言い、アリオスはこれを引き受ける。

27 地下水路の謎



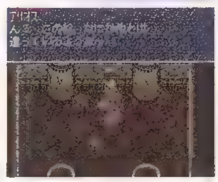
ラザンの地下には太古の都市が残されているという。アリオス達は地下水路を調べてみたが、特に何も発見できなかった。調査を切り上げ、宿屋で休むことにする。

28 遺跡への扉を発見



翌日は年に一度の大潮だった。海岸へ行くと、普段は海に沈んでいる扉を発見する。ここが、まだ誰も入ったことのない地下遺跡への秘密の入口だったのだ。

29 シックネス・ソウルを入手



地下遺跡の奥には、旧市街があった。そこに並ぶ家の中で地下へ続く隠し階段を発見。奥にいるマーダラデブトを倒すと、そこにはやはり不思議な宝石があった。

30 ランディスの思惑



これまでにアリオスが集めた宝石は4つだが、宝石がアリオスの手にわたるよう仕向けていたのはランディスだった。ただ、決してそれを奪うつもりはないという。

31 7つの魂



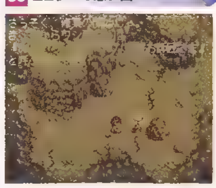
その宝石は「7つの魂」と呼ばれ、世界の未来を決定する代物だという。アリオスはこれまで何度も助けてくれたランディスを信じて、残りの宝石を探すことに協力する。

32 氷霧の連山へ



次の目的地は、氷霧の連山のなかでも最高峰とされるファグス山。そこにはエクトラの町からしか行けないが、ファグス山方面へ出るには通行許可証が必要となる。

33 ピュラーの思い出



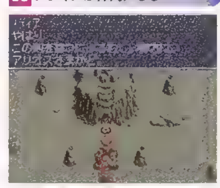
迷子のロミナを老人のもとに送り届けたアリオス。ピュラーは、ロミナが幼い頃の自分に似ていると言い、大賢者エナスのもとで修行した日々を思い出すのだった。

34 通行許可証を入手



アリオス達が町の外に出たがっていると聞いた老人は、孫娘を見つけてくれたお礼に通行許可証をわたす。この許可証で門を開けてもらい、ファグス山へ向かう。

35 メディアが仲間になる



ファグス山の山頂には、女性神官騎士のメディアが待っていた。彼女はソフィアの力によって、たった今ここに到着したと言い、アリオスにドラゴンスレイヤーをわたす。

36 竜騎士マーカスト



山頂にあるセルフ・ソウルを入手したそのとき、飛竜とともに緑の鎧を着た竜騎士マーカストが現れる。そして、5つの宝石とドラゴンスレイヤーをわたせと迫る。

37 リュコスが負傷



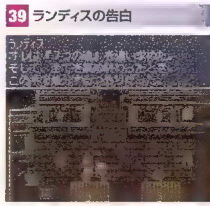
マーカストは、メルティナを人質にとっていた。リュコスが隙を突いて飛びかかり、メルティナは解放されるが、リュコスは槍で突き刺されて重傷を負ってしまう。

38 ゴートランドのミレーヌの町へ



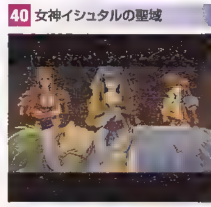
仕方なく、マーカストに宝石と聖剣をわたすアリオス。襲撃してきたランバーファーゴニルの撃破後、ケガをしたリュコスを運ぶため、近くにあるミレーヌの町へと急ぐ。

39 ランディスの告白



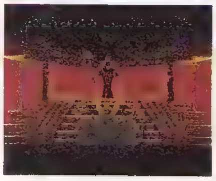
ミレーナの町の隠れ家にやってきたアリオス達。ランディスによると、7つの宝石は破壊神の復活に必要なもので、暗黒の島の支配者のアーグが狙っているという。

40 女神イシュタルの聖域



危篤状態となるリュコスだが、水晶渓谷の奥の聖域へ行けば、女神の力を借りて傷を癒せるという。メルティナは彼を助けたいと強く願い、アリオスに同行する。

41 マーカストの絶望



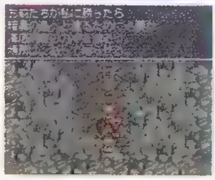
アーグの狙いは破壊神を復活させて、絶望と破壊のみが支配する楽園を創造することだった。それを知ったマーカストは、今までやってきた自分の過ちを悟り、絶望する。

42 2人の騎士のすれ違い



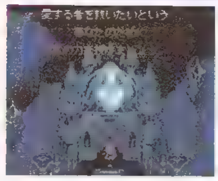
かつては友だったランディスとマーカスト。ランディスは、破壊神復活の件は自分にも責任があり、自分が敵の動きを封じておくから早く聖域へ向かえと告げる。

43 マーカストの償い



水晶渓谷ではマーカストが待っており、リュコスを傷つけた償いとしてアリオスに聖域の場所を教える。そしてリュコスが助かったら、自分と勝負してくれと言う。

44 女神イシュタルの力



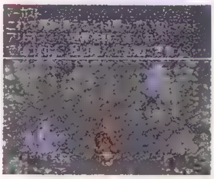
聖域で祈りをささげ、リュコスが助かるなら自分はどうなってもいいと願うメルティナ。女神イシュタルはその思いを聞き届けて、メルティナに魔法の力を授ける。

45 リュコスを治療



隠れ家に戻り、女神から授かった魔法の力でリュコスを癒すメルティナ。そしてダイモスは、旧採掘場跡で待っているというマーカストの言葉をアリオスに伝える。

46 マーカストとの決着



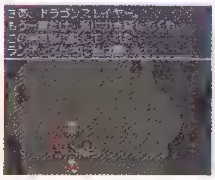
マーカストは、敵としてアリオスに倒される道を選ぶ。そしてアリオスに世界を救ってくれと頼み、飛竜アンセルムにこれからはアリオスが主だと伝えて、力尽きる。

47 海底洞窟へ



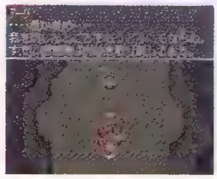
マーカストから受けとった海底洞窟の鍵を使って洞窟に入り、先行しているランディスを追うアリオス。ランディスは、洞窟の奥で重傷を負って倒れていた。

48 ランディスの最期



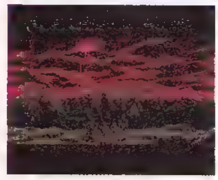
ランディスは、アーグから奪い返したドラゴンスレイヤーをアリオスにわたす。だが突然アーグが姿を現して、強大な力でランディスを消し去ってしまうのだった。

49 アーグと対決



激戦の末、アーグを倒したアリオス。だが、破壊神はすでに肉体を取り戻しており、その復活は間近だという。洞窟が崩れ始めたため、アリオス達は急いで出口を目指す。

50 終末の玉座



洞窟から出ると、巨大な穴があった。それは大昔に破壊神が空から落ちてきた際にできた終末の玉座と呼ばれる穴で、その底には破壊神が待ち受けているという。

51 ドラゴンスレイヤーが覚醒



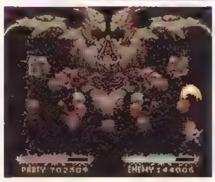
聖域で手に入れたイシュタルの石がドラゴンスレイヤーにはめ込まれ、ソフィアの力なしで剣の力が覚醒する。破壊神の力と引き合い、剣が目覚めたのだという。

52 破壊神の城へ



飛竜アンセルムに乗り、大穴の底へ向かうアリオスとメルティナ。ビュラー達は飛行術で下りていく。そこは地獄のような場所で、奥には破壊神がいる城があった。

53 最後の戦い

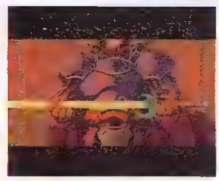


女神イシュタルにすべての力を授けられ、ドラゴンスレイヤーは真の力を発揮する。そして、アリオスと破壊神ルーゴンとの壮絶な戦いは、アリオスの勝利に終わる。

ENDING



古き時代が終わり、世界は新しい時代を迎える。神々の加護も、聖剣の力も失われた。管理者であるソフィアには人として生きるための、新たな未来がもたらされる。



アリオス達はイシュタリアに戻るが、リュコスは大陸との橋渡しとして残ることに。アリオスは自らの力で世界を築くと決意して、聖剣を海に沈めるのだった……。

TOPICS

ユニークな隠しイベントをチェック

本作には物語の本筋とは関係ないが、キャラクター同士のやりとりを楽しめたり、強力なアイテムがもらえたりする隠しイベントが存在する。そのなかから4つのイベントをピックアップして紹介しよう。

●水竜亭の歌姫

第1章でダイモスと会う前に港湾施設の船員の話を聞き、宝石職人の家でブローチを購入してメルティナにわたす。ダイモスと合流後、荷物整理中の船員と何度か話したあと、町娘、女の子の順に話して水竜亭へ行くと、メルティナの歌を聴ける。



⬅町の人々からメルティナの歌についての話を聞いたあと、水竜亭へ行く。



⬅メルティナが一番好きだという歌。リュコスは「メルの歌は最高」だと喜ぶ。

●メルティナとビュラーの歌

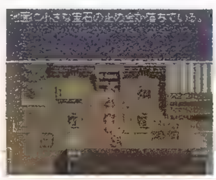
第3章でビュラーをお見舞いしたあと、リュコスと話す。水竜亭へ行ってすぐに外へ出て、荷物整理の船員と会話後、水竜亭でメルティナに会う。町娘と話したあとにランディスを仲間にして、女の子と話してから水竜亭でメルティナに会うと発生。



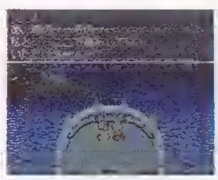
⬅一曲歌ってと言うビュラーに、メルティナが一緒にどうですかと誘う。

●シェリルとのドキドキイベント

第4章のエクトラの町で、町の入口、武器屋、ダイソンの家の順で娘(シェリル)とぶつかって、その際に落とす物を拾っておく。それをシェリルに返して、もらった鍵で扉を開ける。そこで老人から通行証をもらい、外に出て空映えの大湖を見たあと、冒険家ガイヤやシェリルと話し、宿屋に泊まってシェリルに会うと発生する。



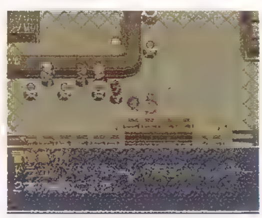
⬅シェリルの落とし物は、落としたときに光った場所を調べれば入手できる。



⬅このイベント後にもう一度シェリルに会うと、アーマーペンダントをもらえる。

●ドラゴンスゲイヤー&ドラゴンツレイヤーの秘密

序章で干潮時に滝の裏の洞窟へ行き、3つの宝箱の仕掛けを解いて進むと、ドラゴンスゲイヤーを入手できる。第3章では、砂漠の遺跡があった場所に宝物庫の入口があり、隠し通路を奥へ進んでいくとドラゴンツレイヤーを入手できる。どちらも攻撃力1のなまくらな武器で、単体では役立たずだが、この2本を第4章で冒険家ガイにわたすと、インサニティウェポンという武器と交換してもらえる。これは最大HPの半分が攻撃力になる特殊な武器で、本作中でもトップクラスの強力な武器となる。



⬆「スゲイヤー」に「ツレイヤー」と、ダジャレめいた武器名となっている。

当時を振り返る！ 日本ファルコムの音楽

『ザナドゥ』から始まった日本ファルコム音楽の歩み

日本ファルコムのゲームに音楽らしい音楽がついたのは、1985年発売の『ザナドゥ』が最初であった。PSG音源やFM音源によるアンニュイなバロック志向のサウンドは、素朴ながらも非常に印象的で、「日本ファルコムの音楽は素晴らしい」という認識を生む契機となる。そしてその認識を決定的なものとしたのが1987年発売の『イース』だ。この音楽こそ、曲想・技術・音色という3つの側面から「日本ファルコムらしさ」を打ち立てた金字塔といえる。当時、ゲーム音楽といえばアーケードゲームこそが真骨頂であり、パソコンや家庭用ゲーム機の音楽は少々劣るとみなされていたが、『イース』の繊細かつ大胆なサウンドは、そんな不見識を打ち破るのに十分なものであった。FM音源の音色もまた、見事なまでに洗練されており、のちに「ファルコム音色」の通称で多くのFM音源フリーク達に愛用されることになる。

『イース』が打ち出したポップ&ロックな作風は『ソーサリアン』に継承され、『英雄伝説』や『ブランディッシュ』でさらなる深化と洗練をとげてゆく。その一方で、『スタートレーダー』で実験色豊かなアプローチを見せたり、『ダイナソア』で叙情性重視のしっとりとしたサウンドに挑戦したりと、さまざまなサウンドの実践が行われていった。

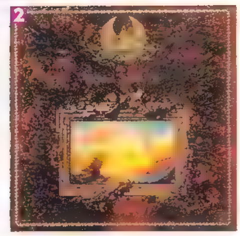
バンドブームを支えたJ.D.K.BANDの活躍

FM音源時代の日本ファルコム人気を支えたのは、熟成された音楽性だけでなく、積極的なアレンジバージョンの制作とバンド活動によるインパクトでもあった。当時はゲーム音楽バンドブームの全盛期。コナミの矩形波倶楽部、セガのS.S.T.BAND、タイトーのZUNTATAなど、次々にバンドが立ち上がっていくなかで、日本ファルコムもやや遅れながらJ.D.K.BANDをスタートさせる。このバンドのデビューは1990年発売の「イースⅢ J.D.K.Special」に収録されたアレンジ曲となる。このバンドは多くの意味で異色の存在だった。ブームを支えた多くのバンドがアーケードゲームメーカーを母体としていたのに対して、J.D.K.BANDはパソコンゲームメーカー発祥となる。また他社のバンドは実際にゲーム音楽を作曲したスタッフが中心だったが、J.D.K.BANDは社外のプロミュージシャンだけで構成されていた。よく混同されがちだが、日本ファルコム作品の作曲をしているのは、jdkという社内のスタッフ（初期の名称はJ.D.K.）であり、J.D.K.BANDは日本ファルコムの音楽を専門にする社外のミュージシャンである。このように特異なポジションにあることから、アレンジと演奏に専念できたおかげで、J.D.K.BANDはヘヴィメタル&プログレ路線をどのバンドよりも真摯に追求することができたともいえるだろう。多くの場合はオリジナル曲が強く尊重されるなか、オリジナル曲だけでなくアレンジ曲も等しくファンから愛されているというのは、日本ファルコムならではの大きな特色である。なお、このバンドは1996年にいったん活動を停止したが、2007年よりメンバーを一新した新生jdkBANDとして復活をとげて、今なお高い人気を誇っている。

FM音源以降の日本ファルコムサウンド

PCエンジンで発売された『風の伝説ザナドゥ』のようにCDの生音を生かした名曲もあったとはいえ、長きにわたって日本ファルコムサウンドのアイデンティティを支えてきたのは、間違いなくFM音源の存在であった。しかし1996年発売の『ブランディッシュVT』を最後に、その時代は終焉を迎えることになる。次なるサウンドの屋台骨は何になるのか……。Windows時代の初期、しばらくは旧作のリメイクが続いたため、そのサウンドの先行きははかりかねるものがあったが、2001年の『ツヴァイ!!』あたりから、徐々に方向性が固まり始める。この作品ではアコースティック感あふれるケルティック・サウンドが鮮烈な個性を発揮し、FM音源卒業後にやや陰りがあった打ち込み技術にも飛躍的な向上が見られた。次なる転機は2003年の『イースⅥ』となる。ここでは旧来のファルコム節が無理のない形で現代型のサウンドへと昇華されることになる。この新境地によって日本ファルコムの音楽は、ノスタルジックなファン層にも新たなファン層にも訴求力を持つようになった。同様の路線は『イース フェルガナの誓い』や『ザナドゥ・ネクスト』において、アコースティック性を充実させながら、さらなる発展をとげていく。そして、極めつけはもちろん『空の軌跡』だ。アップテンポなものからメロディアスなものまで、とにかく完成度が高い。それまでの作風を生かしつつ、シンフォニーからジャズ、シンセロックまであらゆる要素が投入され、現代の日本ファルコムサウンドが完成したといえる。

1 

2 

3 

4 

1 1987年に発売された、記念すべき日本ファルコム初のレコード化である「ALL OVER XANADU」。アレンジャーに藤原いくろう氏を起用した、シンセ&シンフォニックな11曲。これまで再販されておらず、極めて入手困難な一品だ。

2 「イース」のサウンドを詰め込んだ、1987年発売の「MUSIC FROM Ys」。こちらもゲーム音楽界に日本ファルコムありと知らしめた、歴史的な1枚といえる。のちの日本ファルコムミュージックのみならず、ゲーム音楽全体に絶大な影響をおよぼした、まさにエポックメイキングな音楽だ。

3 ミス・リリアこと杉本理恵やミス・フィーナこと南翔子などが歌ったイメージソングも忘れがたいものがある。掲載している写真は、杉本理恵のデビューアルバムである「LILIA」。なお、1991年にはイメージソングを集めた「FALCOM VOCAL COLLECTION」が発売されて好評を得たが、なかでも森口博子が歌う「ソーサリアン」のイメージソングは隠れた名曲とされ、評価が高いものになっている。

4 「ツヴァイ!!」や「軌跡」シリーズなど、2000年以降の日本ファルコム音楽はハズレがないが、あえてイチオシしたいのがPSPでリメイクされた「ブランディッシュ ダークレヴナント」のサウンドトラック。ファンキー&ロッキンな熱い作り込みが冴える、今風の日本ファルコム音楽の真骨頂といえる。



The outline of Sorcerian Series

ソーサリアン シリーズの概要

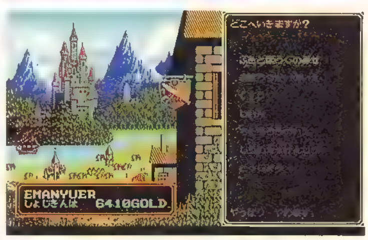
「シナリオの数だけ世界がある」というキャッチコピーで知られる『ソーサリアン』は、1987年に『ドラゴンスレイヤー』シリーズの第5作目として発売された。基本パッケージは一種のOS(オペレーティングシステム)として設計されており、追加で発売されるシナリオやユーティリティーディスクによってゲームが拡張していった。今なお多くのファンに支えられる本作の歴史や概要についてチェックしていこう。

シリーズの特徴

革新的な要素が満載の特異な魅力を持つA・RPG

『ソーサリアン』のコンセプトは、『ザナドゥ』で行った『シナリオⅡ』の追加発売をベースにしたもので、ゲーム本編の発売後に追加プログラムを利用してさまざま要素を拡張していくというユニークな構想だった。基本パッケージをOSとしてシナリオを追加していくことで、PC-9801版だけで考えても約50本のシナリオが提供されるというロングスパンでの作品展開となった。これはとても画期的な仕組みで、現在のオンラインゲームなどに近い手法といえる。

そういった基本構造の斬新さが評価される一方で、世界観やゲームシステムの完成度の高さも見逃すことはできない。「ソーサリアン」とは、魔法研究が盛んなペンタウァという街を拠点とする冒険者達の通称という設定で、練り込まれた世界観は多くのユーザーを魅了した。そして、キャラクターメイキングの自由度の高さもポイントだ。プレイヤーは、クラスや性別、60種類もの職業などを自由に選んで自分だけのソーサリアンを作ってパーティを組み、冒険へ挑むことになる。こういった自由度の高さは圧倒的で、多くのユーザーは『ソーサリアン』の世界にのめり込んでいった。また、年齢の概念を導入したことでキャラクターが世代交代していく流れのほか、7種類の星で魔法を作ってアイテムに宿したり、5種類のハーブで魔法の薬を作ったりと、ちょっとしたリアリティを持ったシステムも本作ならではのもの。まるでペンタウァの世界が実在するかのように感じさせる、不思議な魅力を持つ作品といえる。



⬆冒険者が集うペンタウァの街。仮想の世界でありながら、当時の多くのユーザーはこの世界で生きることを夢見た。

ライセンスやメディアミックス展開

今なお展開が続いている『ソーサリアン』の世界

『ソーサリアン』はいくつかの家庭用ゲーム機にも移植された。メガドライブ版はシナリオがオリジナルだったこと、ドリームキャスト版はフルポリゴンで演出されたことで話題を呼んだ。また、日本ファルコム自身がWindowsでリメイクしているほか、ライセンス作品として『ソーサリアンオンライン』というネットゲームも展開中。またPC-9801版やメガドライブ版を収録した『ソーサリアン・コンプリート』も発売されている。

ゲーム以外の部分では、音楽面で根強い人気を持つ。1988年に同時発売された「ALL SOUNDS OF SORCERIAN」や「MUSIC FROM SORCERIAN」、「SORCERIAN SUPER ARRANGE VERSION」を皮切りに、とにかく大量の音楽アルバムが発売されてきた。また、角川書店から発売されたコミック版も有名。1シナリオ1冊ずつの描き下ろしで、なんと15冊以上も発売された。

●主な関連タイトル

タイトル	発売日	ハード・OS	発売元	ダウンロード販売	掲載P
ソーサリアン	1987年12月20日	PC-8801mkⅡSR	日本ファルコム	EGG ※1	P.370
ソーサリアン ユーティリティーディスク Vol.1	1988年7月22日	PC-9801	日本ファルコム	EGG	—
ソーサリアン 追加シナリオ Vol.1	1988年7月22日	PC-9801	日本ファルコム	EGG	—
ソーサリアン 追加シナリオ Vol.2 戦国ソーサリアン	1988年10月21日	PC-9801	日本ファルコム	EGG	—
ソーサリアン 追加シナリオ Vol.3 ピラミッドソーサリアン	1988年12月23日	PC-9801	日本ファルコム	EGG	—
ソーサリアン NEWシナリオ Vol.1 宇宙からの訪問者	1989年6月8日	PC-9801	ブラザー工業	EGG	—
セレクテッド・ソーサリアン 1	1989年12月8日	PC-9801	ブラザー工業	EGG	—
セレクテッド・ソーサリアン 2	1990年1月30日	PC-9801	ブラザー工業	EGG	—
ギルガメッシュ・ソーサリアン	1990年2月9日	PC-9801	ブラザー工業	EGG	—
ソーサリアン	1990年2月24日	メガドライブ	セガ	VC	—
セレクテッド・ソーサリアン 3	1990年4月12日	PC-9801	ブラザー工業	EGG	—
セレクテッド・ソーサリアン 4	1990年5月24日	PC-9801	ブラザー工業	EGG	—
セレクテッド・ソーサリアン 5	1990年7月13日	PC-9801	ブラザー工業	EGG	—
ソーサリアン	1992年7月17日	PCエンジン スーパーCD-ROM²	ビクター音楽産業	—	—
ソーサリアンフォーエバー	1997年6月27日	Windows95	日本ファルコム	—	—
ソーサリアン 七星魔法の使徒	2000年4月27日	ドリームキャスト	ビクターインタラクティブソフトウエア	—	—
ソーサリアンオリジナル	2000年11月9日	Windows95/98/2000/Me	日本ファルコム	—	—
ソーサリアンオンライン	2006年11月16日	Windows2000/XP	電遊社	—	—
ソーサリアン・コンプリート	2010年9月30日	WindowsXP/Vista/7	D4エンタープライズ	—	—

※1：販売されているのはPC-9801版。

TOPICS

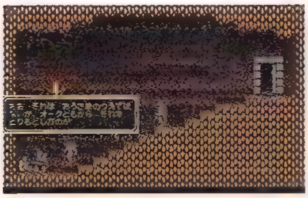
大きな広がりを見せた『ソーサリアン』のシナリオをリストアップ

『ソーサリアン』は基本システムとシナリオを別々のディスクで管理する方式がとられていたため、本編発売後に次々と新しいシナリオが追加されていった。ここではPC-9801版として発売された7本の関連シリーズの概要を紹介する。基本シナリオを含めて、全部で49本ものシナリオが用意されており、当時としてはとにかく圧倒的なボリュームだった。また、PC-9801版の『基本シナリオディスク』が発売されたのが1988年で、追加シナリオの一区切りとなる『セレクテッド・ソーサリアン5』が発売されたのが1990年と、約2年という期間にわたってシリーズ展開が続いたのも異例のことだった。

なお、本書には掲載していないが、メガドライブ版やドリームキャスト版、Windowsでリメイクされた『ソーサリアンフォーエバー』などにも、それぞれオリジナルのシナリオが収録されている。なかには名作AVG『太陽の神殿』をモチーフにしたシナリオなどもあり、『ソーサリアン』の世界観の広さが感じられるだろう。

基本シナリオディスク (P.370)

『ソーサリアン』の基本から応用まで、冒険のひととおりが詰まっている。3枚のディスクに計15本のシナリオが収録。それぞれ独立した物語となっているため、どれから遊ぶのも自由だ。ただ、シナリオの難易度には大きな差があるので、まずは簡単な「天の神々たち」を遊ぶのがセオリーとなる。



←シリアスなものからコミカルなものまで楽しめる。

追加シナリオ ディスク Vol.1 (P.375)

拡張ディスクである『ユーティリティーディスク』と同日に発売された、5本のシナリオからなるシナリオディスク。物語に連続性がないオムニバスな作りで、シリアスなシナリオだけでなく、王女から愛犬の捜索を依頼されるというコミカルなものも収録されている。

戦国ソーサリアン (P.376)

日本の戦国時代をモチーフとしたシナリオディスク。難易度はかなり高めで、基本シナリオを遊び終えたプレイヤーを対象としている。また、シナリオがオムニバスではなく、連作となっているのも特徴。5本のシナリオがすべてつながっており、「武田信玄の章」から順番に遊んでいくことになる。

ピラミッドソーサリアン (P.377)

ペンタウァから遠く離れたギルバレス島が舞台となるシナリオディスク。従来のシステムとは異なり、ギルバレス島の隣にあるサンダース島を拠点として、1つずつシナリオをクリアしていくことになる。ちなみに、ギルバレス島とサンダース島を行き来している間は年月の経過が進行しない。

宇宙からの訪問者 (P.378)

日本ファルコム以外から発売された最初のシナリオディスクで、宇宙から飛来した未知なる物質が関係する壮大なシナリオとなっている。基本的にどのシナリオからでも遊べるが、最終話にあたる「未知なるものへ」だけは、ほかのシナリオをすべてクリアしてからでないと遊べない。

ギルガメッシュ・ソーサリアン (P.379)

世界中で奴隷狩りを行うシュメール王国での出来事が描かれたシナリオディスク。『戦国ソーサリアン』や『ピラミッドソーサリアン』と同様、シナリオを1つずつ順番にクリアしていく構造になっている。空を飛ぶ箱舟やシュメール王など、ギルガメッシュ神話がモチーフとなっている。

セレクテッド・ソーサリアン (P.381～383)

PCゲーム雑誌のコンプティーク誌上で実施されたシナリオコンテスト(ユーザーからシナリオを募集)の入選作品をシナリオディスクとしてゲーム化したもの。毎回、2本のシナリオとディスクマガジンが収録されており、合計5回発売された。いい意味でアクが強い、個性派のシナリオが多い。



←多くのファンが自慢のシナリオを送って参加した。

シナリオINDEX

本書ではPC-9801版『ソーサリアン』の『基本シナリオディスク』から、追加シナリオディスクとして販売された『セレクテッド・ソーサリアン』までの計49本のシナリオについて、回想録を掲載している。

【基本シナリオディスク1】
・消えた王様の杖 …… P.370
・失われたタリスマン …… P.370
・ルシフェルの水門 …… P.371
・呪われたオアシス …… P.371
・盗賊たちの塔 …… P.371
【基本シナリオディスク2】
・暗き沼の魔法使い …… P.372
・ロマンシア …… P.372
・紅玉の謎 …… P.372
・暗黒の魔道士 …… P.372
・呪われたクィーンマリー号 …… P.373
【基本シナリオディスク3】
・天の神々たち …… P.373
・氷の洞窟 …… P.373
・メデューサの首 …… P.373
・囚われた魔法使い …… P.374
・不老長寿の水 …… P.374
【追加シナリオ Vol.1】
・魔性の島 …… P.375
・いけにえの神殿 …… P.375
・悪魔に魅いられた花 …… P.375
・ああ、ジョセフィーヌは今何処 …… P.375
・アマゾンの剣 …… P.375
【戦国ソーサリアン】
・武田信玄の章 …… P.376
・織田信長の章 …… P.376
・豊臣秀吉の章 …… P.376
・真田幸村の章 …… P.376
・徳川家康の章 …… P.377
【ピラミッドソーサリアン】
・血ぬられた王家の秘宝 …… P.377
・魔の下僕ガッシュの陰謀 …… P.377
・心を失った姫君 …… P.377
・嘆きの神殿 …… P.378
・魔王ギルバレスの迷宮 …… P.378
【宇宙からの訪問者】
・愛と悲しみのバンパイヤ …… P.378
・海は広いな …… P.379
・食虫植物の森 …… P.379
・未知なるものへ …… P.379
【ギルガメッシュ・ソーサリアン】
・双頭の魔犬 …… P.379
・二酒のナルキッソス …… P.379
・白夜に消えた村人 …… P.380
・復讐の黒き勇者 …… P.380
・呪われた国ペンタウァの悲劇 …… P.380
【セレクテッド・ソーサリアン1】
・美しき花嫁 …… P.381
・銀の灯が消えた街 …… P.381
【セレクテッド・ソーサリアン2】
・パンドラの箱 …… P.381
・灼熱のワナ …… P.381
【セレクテッド・ソーサリアン3】
・時の神殿 …… P.382
・呪われた遺跡 …… P.382
【セレクテッド・ソーサリアン4】
・闇に消えた女神 …… P.382
・妖夢幻伝説 …… P.382
【セレクテッド・ソーサリアン5】
・それゆけ！ドトーのトライアスロン …… P.383
・封印 …… P.383

TOPICS

自分が生きた証を残す世代交代システム

キャラクターが歳をとって寿命で死ぬと、その子供に一部のステータスと、すべてのアイテムが受け継がれる。これにより、世代を重ねることでパーティ自体がどんどん強くなっていく仕組みだ。ちなみに、キャラクターを不老不死にする裏技もある(P.528)。



↑寿命はクラスによって異なる。ファイターやウィザードは60歳、ドワーフは100歳、エルフは200歳からOLDになって老衰が始まり、寿命による死の危険が近づいてくる。

TOPICS

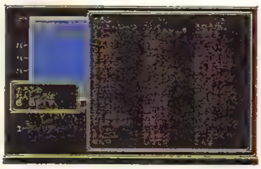
星やハーブの組み合わせで魔法や薬を作成

『ソーサリアン』における魔法は、武器や防具といったアイテムに星を宿す形で使えるようになる。この際、7種類の星の組み合わせによって異なる魔法が宿る仕組みになっている。自分のお気に入りのアイテムに好みの魔法を宿すことができるため、世界に1つだけのものを作り出すという楽しみにもつながっている。このほか、5種類のハーブを組み合わせることで、さまざまな効果を得られる薬を調合できる。状態異常を回復できるオーソドックスなものから、無敵状態になったり、空を飛べるようになったりする特殊な効果を持つものまで、薬の効果は多岐にわたるものとなる。

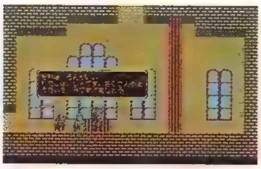
TOPICS

圧倒的な職業選択の自由！　『ソーサリアン』には全60種類もの職業が存在!!

職業の種類の多さは『ソーサリアン』の大きな特徴の1つ。発売当時、他のゲームの職業は戦士や魔法使いといった戦闘用のものばかりだったのに対して、靴屋や泥棒、パン屋といった職業も選べる『ソーサリアン』の自由度の高さは驚くべきものだった。ちなみに攻略という点の結論としては、ステータスが減少しない農夫や織り子、カゴ作りなどがオススメとなる。



←年収と経験値はあくまで基本値。実際はブレがある。



←クリアに特定の職業が必要となるシナリオも存在。

●選択できる職業

職業名	年収(GP)	経験値	備考
悪魔払い(あくまばらい)	10	50	ウィザードの男性しかなれない限定職業で、いわゆるエクソシスト。INTとMGRが上昇するのでオススメ
医者(いしゃ)	16	44	ドワーフ以外の男性がなれる職業で、現実の世界同様、エリート系となる。スパイ、泥棒に次いで年収が高い
糸つむぎ(いとつむぎ)	6	54	ドワーフの女性しかなれない限定職業。DEXは上昇するが、ドワーフの特徴であるSTRが減少してしまう
歌うたい(うたうたい)	6	54	ADULT以下のドワーフ以外の女性がなれる。ドワーフの女性は、音痴ということなのだろうか？
占い師(うらないし)	6	54	ウィザードとエルフがなれる職業。一部のシナリオ攻略に必要な職業にもなっている
踊り子(おどりこ)	8	52	YOUNGのエルフの女性限定職業。残念ながら、露出度が高くなったりするわけではない
織り子(おりこ)	5	55	ファイター以外の女性がなれる、布を織る職業。KRMが上昇して、減少するステータスがないのが魅力
鍵屋(かぎや)	6	54	ADULT以上のドワーフがなれる。高いDEXが必要になるが、上昇するステータスもDEX。ちょっと残念
カゴ作り(かごづくり)	8	52	OLDのファイターとドワーフがなれる、いぶし銀の職業。DEXが上昇し、減少するステータスがないのが魅力
鍛冶屋(かじや)	15	45	ファイターとドワーフの男性がなれる職業。ただし、ある程度VITを上げておく必要がある
家政婦(かせいふ)	6	54	女性であれば誰でもなれるポピュラーな職業。KRMのみが上昇する。ちなみに、特に何かを目撃することはない
紙すき(かみすき)	10	50	OLDのウィザードとドワーフがなれる。非常に高い技術が要求されるようで、高いINTとDEXが必要となる
髪結い(かみゆい)	6	54	ADULT以上の女性がなれる。減少するステータスがなく、KRMが上昇するのが魅力
狩人(かりゅうど)	10	50	ウィザード以外の男性がなれる。いかにも弓矢で遠距離攻撃ができそうだが、残念ながら攻撃方法は変わらない
看護婦(かんごふ)	8	52	ドワーフ以外の女性がなれる。女性版の医者といえるが、年収はちょっと低め
きこり(きこり)	6	54	ADULT以下のファイターとドワーフの男性がなれるパワー重視型の職業。DEXとINTが下がってしまう
祈祷師(きとうし)	15	45	ウィザードとエルフの男性がなれる。MGRが上昇する数少ない職業でもある。なぜか女性には向いていないようだ
御者(ぎょしゃ)	5	55	ファイターとドワーフがなれる職業で、VITとDEXが同時に上昇する。残念ながら、ゲーム中に馬車を操る機会はない
吟遊詩人(ぎんゆうしじん)	8	52	ウィザードとエルフの男性がなれる、ある意味で冒険者の定番職業。STRは下がるが、INTとKRMが上昇する
靴屋(くつや)	6	54	OLDでウィザード以外のクラスがなれる。INTの上昇が高いのでエルフにオススメ。それなりに高いDEXが必要となる
坑夫(こうふ)	10	50	ADULT以下のファイターとドワーフの男性がなれる。ポピュラーな部類の力仕事。INTが下がるので注意
コック(こっく)	4	56	ウィザードとエルフがなれる。上昇するのはDEXだけだが、減少するステータスがない。ファイターとドワーフは料理が苦手？
粉ひき(こなひき)	4	56	ADULT以下のファイターとドワーフがなれる職業。ステータスの変化や年収、経験値は炭焼きと同じとなる
産婆(さんば)	12	48	ADULT以上のファイターとウィザードの女性がなれる。なぜかサンバを踊ることまで得意になるようだ
仕立屋(したてや)	10	50	ファイター以外の女性がなれる職業。DEXは上昇するが、STRが減少する。服などの仕立ては男性には難しいようだ
写本(しゃほん)	10	50	OLDのウィザードとエルフの男性がなれる。若造にはできない重要な仕事のようで、高いINTが要求される
商人(しょうにん)	12	48	ドワーフ以外なら誰でもなれる職業。成功するかはともあれ、商売を始めるのは簡単ということか。ちなみにSTRが下がる
スパイ(すぱい)	20	40	ADULT以下でドワーフ以外の男性がなれる職業。泥棒と同じ年収だが、KRMは減少しない
炭焼き(すみやき)	4	56	ファイターとドワーフがなれる職業で、VITの上昇値は高いが、INTが下がる。ステータスの変化や年収、経験値は粉ひきと同じ
石工(せっこう)	8	52	ADULT以下のドワーフがなれる職業で、VITが上昇する。やはりドワーフといえば、こういう細工が得意なイメージがある
船員(せんいん)	8	52	ADULT以下のファイターとドワーフの男性がなれる。船の仕事は多岐にわたるのか、VITとDEXがバランスよく上昇する
宣教師(せんきょうし)	2	58	ウィザードだけがなれる限定職業。僧侶と並んで年収は最低だが、経験値は多い。お金よりも修行が大事ということか
葬儀屋(そうぎや)	3	57	OLDのファイターとウィザードの男性がなれる。年収は低いが、ステータスが減少しないのが利点
僧侶(そうりょ)	2	58	ウィザードだけがなれる限定職業。年収は最低だが、INTとKRMが上がる。お金よりも大事なものがあるということだろう
大工(だいく)	8	52	ファイターとドワーフの男性がなれる職業で、PRTとVITが上昇する。若者から老人まで、ずっと続けられる職業の1つ
チーズ作り(ちーずづくり)	6	54	ファイターとドワーフの女性がなれる。チーズを作るためには、女性の細やかな性格と、ある程度の腕力が必要となるようだ
調教師(ちょうきょうし)	10	50	ADULTのドワーフとエルフがなれる。なぜADULT限定なのか、そして何を調教するのか。いろいろと謎が深い職業だ
彫刻家(ちょうこくか)	15	45	OLDのみがなれる職業。芸術家を目指すためには、かなりの年齢が必要らしい。ただし、高いINTも必要となる
通訳(つうやく)	12	48	ドワーフとエルフがなれる職業。INTが上昇するので、ドワーフに魔法を使わせたいときなどに有効
道化師(どうけし)	5	55	YOUNGのウィザードとエルフがなれる。DEXとKRMが上昇する。若さゆえにできる道化もあるということか
闘士(とうし)	15	45	YOUNGのウィザード以外のクラスがなれる職業。ベテランの闘士もいそうな気がするが、この世界では若者限定となる
泥棒(どろぼう)	20	40	どの年齢、性別、クラスでもなれる職業。年収はよいが、悪事を働いているわけだからKRMが下がってしまう
農夫(のうふ)	10	50	どの年齢、性別、クラスでもなれる職業。VITしか上昇しないが、減少するステータスもない。安定なので、悩んだらこの職業で
墓守り(はかもり)	3	57	OLDの男性がなれる。PRTが上昇し、減少するステータスがないのが利点。ただ、幽霊に会いそうで怖そうな職業ではある
剥製作り(はくせいづくり)	8	52	OLDのファイターとドワーフがなれる。かなり高い技術が必要なようで、靴屋、鍵屋以上に高いDEXが必要になる
花屋(はなや)	5	56	ドワーフ以外の女性がなれる職業。DEXが上昇し、減少するステータスがないのは嬉しいところ
パン屋(ぱんや)	5	55	ドワーフ以外のクラスがなれる。多くの人が一度くらいは夢見る人気職業。あまりステータスの上がりがよくないのが残念
宝石細工師(ほうせきさいくし)	15	45	OLDのドワーフだけがなれる限定職業。骨細工師同様、この職業に就くためには高いDEXが必要となる
牧童(ぼくどう)	8	52	YOUNGなら誰でもなれるが、歳をとったら許されない職業というのが切ない。INTが下がってしまうのが難点
骨細工師(ほねさいくし)	12	48	OLDのドワーフだけがなれる限定職業で、高いDEXが要求される。なお、一部のシナリオを攻略するために必要
無職(むしょく)	8	52	どの年齢、性別、クラスでもなれる職業。というか、職業なのか？　なぜか年収は高いが、KRMが下がるので早く職を探そう
薬剤師(やくざいし)	8	52	ADULT以上のドワーフ以外のクラスがなれる職業で、高いINTが必要条件となる
薬草取り(やくそうとり)	6	54	ウィザードとエルフがなれる職業。薬草を見分けるためには、なんらかの魔法的な知識が必要となるようだ
弓師(ゆみし)	10	50	OLDのファイターとエルフがなれる職業。弓を使って戦うのではなく、弓を作るお仕事。狩人とはかなり意味合いが違う
用心棒(ようじんぼう)	15	45	YOUNGのウィザード以外の男性がなれる職業。STRとPRTが上昇する前衛向けの職業だ。これも若者限定の職業となる
傭兵(ようへい)	8	52	ADULT以下のウィザード以外の男性がなれる職業で、接近戦向きのステータスがバランスよく上昇する
漁師(りょうし)	8	52	ADULT以下のファイターとドワーフがなれる職業で、VITの上昇値が大きい。海の男は強いようだ
錬金術師(れんきんじゅつし)	6	54	ウィザードの男性だけがなれる限定職業。大幅にINTが上昇するが、STRが減少する
ワイン作り(わいんづくり)	4	56	ADULT以下のすべてのクラスがなれる。年収こそ低いが、取得できる経験値の多さが魅力。老人になると引退するようだ
渡し守(わたしもり)	8	52	ADULT以下のファイターとウィザードの男性がなれる職業で、VITの上昇値が高い。船の船頭のような職業となる

※：一部の職業の名称は、リメイクの際に変更された新しい名称に変えて掲載している。

当時を振り返る! ソーサリアンシリーズ

フロッピーディスクの中にある剣と魔法の世界ペンタウァ

優れたRPGは、そこに世界の息吹を感じさせてくれる。一方的な物語ではなく、自律した世界の存在を感じさせてくれると言い換えてもよい。それは、自分がゲームを始める前から存在していて、遊び終えたあとも世界は続いていくような感覚。まるでペンタウァの街が本当に存在していて、いつまでも新しいシナリオが発売され続けて、決して終わることがないゲーム……。1980年代後半のPCゲーマーにとっての『ソーサリアン』とは、まさにそんなゲームだったといえる。

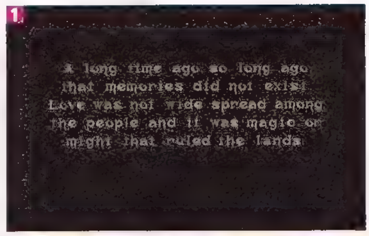
『ソーサリアン』を大まかに説明すると、サイドビューで展開するパズル要素を含んだA・RPGとなる。基本的に1話完結型のオムニバスストーリーとなり、大きな物語が終わりを迎えることはない。全15本の基本シナリオのクリア後に出現する「ドラゴンとたたかう」でキングドラゴンを倒すことでスタッフロールを見ることはできるが、それはあくまでもおまけ要素だ。それでは、いったい何が目的なのか。その答えの1つは、世界観を楽しむこと。本作はキャラクターメイキングの自由度が高いため、自分なりのこだわりの設定を詰め込んで冒険者(ソーサリアン)を作り上げることができる。自分自身の分身、あるいは願望を詰め込んだソーサリアンとなって冒険できるという感覚は、そうそう体験できるものではなかった。当時のゲームはストーリー性が乏しいか、逆にストーリー性が強すぎて主人公にあらかじめ多くの設定がなされているため、純粋な自分の分身として楽しみにくい作品が多かった。主人公を個人ではなく、ソーサリアンという冒険者全体という概念と位置づけてシナリオが展開するからこそ、ユーザー各自が自分なりの想像を広げる余地が残されていた。このバランス感覚は、『ソーサリアン』独特のものといえる。

新シナリオや雑誌に刺激された僕の私の『ソーサリアン』

『ソーサリアン』には、シナリオと呼ばれる無数のクエストが用意されている。特筆すべきは、そのバリエーションと拡張性の高さだ。基本シナリオとなる15本からして、定番ともいえるオーク退治を扱う「消えた王様の杖」、怪事件を解決する推理シナリオ「呪われたクィーンマリー号」、同名の大ヒットゲームをちょっとひねって再現した「ロマンシア」など、シリアスからパロディまで幅広いシナリオが用意されていた。「シナリオの数だけ世界がある」とのキャッチコピーどおり、シナリオの雰囲気に合わせてグラフィックや敵もがらりと変わる。個人差はあるだろうが「不老長寿の水」の巨大生物の体内めいた不定形のドロドロとした紫色のダンジョンも、「紅玉の謎」の深い森の緑も非常に忘れがたい。設定的には、ペンタウァの街を拠点として、ソーサリアンはさまざまな地方へおもむいて冒険をしている。無数のシナリオの広がりは、まさしく世界の広がりでもあったのだ。だからこそ、のちに日本を舞台とした『戦国ソーサリアン』、SFをテーマとした『宇宙からの訪問者』などが発売されても、それは違和感なく許容されることになった。

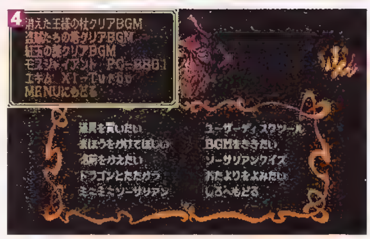
これだけさまざまなシナリオを遊んでいると、ユーザー1人1人もシナリオのアイデアを思いつく。ノートにあらすじを書いてみたり、ボス敵のイラストを描いてみたりと、自分だけのソーサリアンワールドが広がっていく。一時は、ユーザーが自分でシナリオを作れるシナリオエディタの発売も予告されたが、これは残念ながら発売には至らなかった。だが、そのかわりにファンを喜ばせたのが、PCゲーム雑誌のコンプティークで行われたシナリオコンテストだ。読者から募集したシナリオから入選作が選ばれ、『セレクテッド・ソーサリアン』として発売されることになった。それが当時のユーザーにとって、どれだけ衝撃的で、どれだけ嬉しかったことか。自分達が大好きなゲームの世界を自分達で考えることができて、それが実際にゲームとなる可能性。自分自身で世界を作り出すことができるという夢。多くのPCゲーマーは『ソーサリアン』というゲームを通じて、終わらない物語を楽しんでいたのだった。

2011年現在、自律した世界を持つゲームに対する1つの答えは、ネットワークゲームとなるだろう。大勢の人間が介在するネットワーク世界が構築されれば、そこには当然、自律した世界が生まれ、世界はいつまでも続いていく。1987年のあの頃、まだコンピュータ上のネットワークはほとんど存在しなかったが、それでも大勢のPCゲーマーが『ソーサリアン』という世界に対して抱いていた共通認識のようなものは存在した。そのネットワークらしきものは、直接的なつながりは少なく、雑誌や友人との会話などで想像を広げるようなあやふやなものだったが、だからこそ各自の思い出としては強く残るものになっている。あのとき考えた、僕の私の「ソーサリアン」。その思い出がある限り、『ソーサリアン』が終わることはないだろう。









1 1980年代の後半に、何度この画面を見たことか……。『ソーサリアン』の世界観を示す英文が表示されたオープニング画面。そのバックには、無数の星がまたたいている夜空が表示されている。派手さこそないものの、ここで流れる音楽の秀逸さもあって、非常に印象に残るオープニングとなっている。

2 キャラクターメイキングの際は、クラスと性別のほかに職業と年齢も選べる。職業は冒険に出ていない日常生活での職業を示すもので、紙すきやワイン作りなんて職業まであった。職業により収入が変わるほか、特定のシナリオをクリアするための条件ともなった。老衰や寿命に関連する年齢の概念は、キャラクターの設定を考える際に邪魔に思うこと(せっかくの美少女キャラがおばさんになっていくなんて……)もあったが、その縛りを生かして、逆にユニークな設定を考えつくことも多かった。

3 アイテムには、魔法の館で7つの星の魔力を宿らせることで魔法を宿せる。星の組み合わせで攻撃や防御、回復など、さまざまな魔法が生まれ、なかには特殊な隠し魔法も存在する。

4 『ソーサリアン』の世界を広げる「ユーティリティーディスク」。いわゆるファンディスクで、音楽を聴けたり、レアなアイテムを入手できたりするほか、すごろくのミニゲームまで用意されていた。



ソーサリアン

・発売日：1987年12月20日
・機種：PC-8801mkⅡSR
・メディア：フロッピーディスク
・ジャンル：A・RPG
・価格：¥9,800（税別）

【備考】
・PC（PC-9801、X1 turboなど）、メガドライブといった多くの機種でも発売された
・メガドライブ版はセガなど、日本ファルコム以外によるライセンス販売も多い
・プロジェクトEGG（PC）でPC-9801版が、バーチャルコンソール（Wii）でメガドライブ版がダウンロード販売中

【関連ページ】
・イラストギャラリー➡P.154
・広告ギャラリー➡P.242
・キャラクター辞典➡P.528

自由度が高いゲーム性と圧倒的なシナリオ数を誇る名作

サイドビューのA・RPGで、『ドラゴンスレイヤー』シリーズの第5作目。莫大な数のシナリオと自由度が高いキャラクターメイキングによって、とてつもない幅広さを持った作品として人気を呼んだ。追加のコンテンツやシナリオを楽しめる拡張ディスクが発売され、当時としては長期にわたってシリーズ展開が続いていった。



自分だけのキャラクターでさまざまな冒険を楽しめる

⬅自分好みのキャラクターでパーティを組んでシナリオを楽しめる。魔王退治という王道のものから、殺人事件の推理、果ては飼い犬の探索といった冒険まで用意されている。

PROLOGUE

昔々、誰一人として記憶していないぐらい、はるか昔のこと。愛などというものは、ごく一部の人々の間にしか存在しておらず、世界を支配しているのは、魔法と武力のみであった。そんな時代に、自らの力と勇気を試すために、いくつもの危険な冒険に身を投じる者達がいた。人々は、彼らのことをこう呼んだ。「ソーサリアン」と。

そして今、多くの冒険者が集うペンタウァの街に、また新たな旅人（プレイヤー）がソーサリアンになることを夢見てやって来たのだった。

SYSTEM PICKUP

■キャラクターメイキング
クラスはファイター、ウィザード、ドワーフ、エルフの4つから選ぶことができ、性別や年齢も任意に選べる。経験値を溜めたら王様にレベルを上げてもらい、その後、道場で任意の修業を行ってステータスを強化することになる。

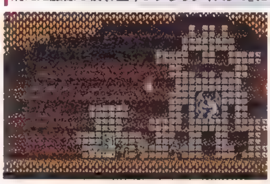
■年齢
キャラクターはゲーム中に歳をとり、外見や能力が変化。老人（OLD）になると能力値が徐々に減少して、寿命が来ると死ぬ。

■ドラゴンと戦う
15本の基本シナリオをすべてクリアすると挑める隠しシナリオ。ここで戦うキングドラゴンを倒すとスタッフロールを見られる。

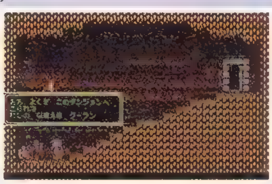
■ソーサリアンシステム
基本ディスクがあれば、拡張ディスクによって新コンテンツや新シナリオを楽しめるという、当時の夢のシステム。

GAME PLAYBACK 『基本シナリオディスク1』

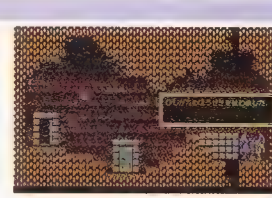
消えた王様の杖（『基本シナリオディスク1』に収録）



ペンタウァの街の平和を司る偉大な王。その王の杖が、野蛮なオークによって盗まれてしまう。平和の源が奪われ、街は荒廃する一方だった。乱れた街を元の姿に戻すため、ソーサリアンは、奪われた王様の杖があるという洞窟へ向かうことに……。



途中、先に潜入してケガを負った冒険者のグーランに遭遇。すでに彼はこれ以上冒険することができない状況だが、話すと洞窟の仕掛けに関する忠告が聞ける。どうやら、この洞窟は青い玉という宝石が扉の鍵となり、その扱い方が重要なようだ。

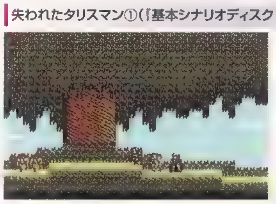


王様の杖が保管されている場所へは、酸の湖を抜ける必要があった。さらに、途中からは通路が細くなっており、ソーサリアンが通れる幅ではない。酸を抜き、通路を開けるためには、魔神像が持つ菱形の宝石を、ほかの魔神像にはめ込む必要がある。

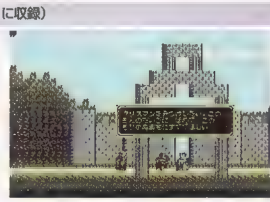


仕掛けを解除してヒドラを倒し、酸の湖を抜けた先に宝箱を発見。開けようとすると、上から大勢のオークが一斉に襲ってくる。これらをすべて倒したあと、あらためて宝箱を調べると王様の杖を発見。街へ戻って王様に献上すれば、シナリオクリアとなる。

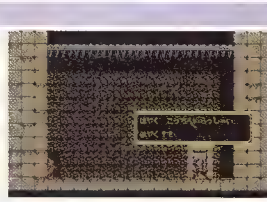
失われたタリスマン①（『基本シナリオディスク1』に収録）



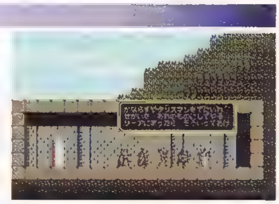
自然を操る石のタリスマンになんらかの異変が起こり、ペンタウァの街に異常気象が次々と発生していた。タリスマンのある森に住みついた邪神教の手によるものではないかという噂もあり、ソーサリアンはさっそくタリスマンの森へ調査に向かうのだった。



タリスマンが安置されていた場所へ行くと、すでに邪神教の手で奪われたあとだった。そのとき天の声が聞こえてくる。声は、自然の力を元に戻すためにタリスマンを納める器である金の台座を託すので、台座ごと底なし沼に捨てるように告げる。

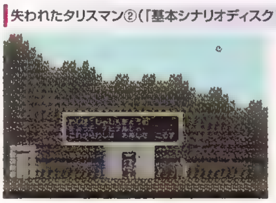


タリスマンの探索中に、邪神教によって釣り天井の罠にかかる。すると、邪神教から身を隠していたリーアという少女が助けてくれる。彼女は代々タリスマンを見守ってきた一族で、ソーサリアンにタリスマンの奪回と、叔父のジェノバンの救出を頼んでくる。

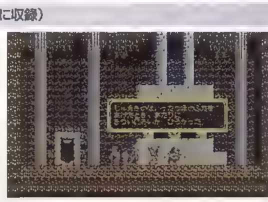


リーアの家の扉は鍵がかかっているため、何度か調べてから蹴破る。中に入るとリーアの叔父のジェノバンが捕らえられているが、彼を助けると、タリスマンの力を我がものにしようと飛び出していく。ちなみに、彼はまたすぐ捕まり、地下牢に捕らわれる。

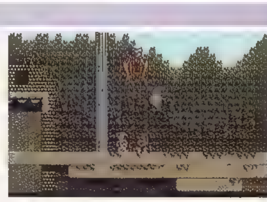
失われたタリスマン②（『基本シナリオディスク1』に収録）



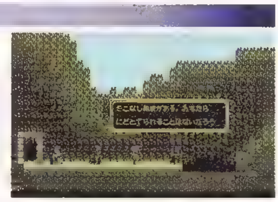
先に進むと邪神教の教祖デモテルとの戦いとなる。デモテルは、光の玉に変化して移動しながら攻撃してくる。この状態ではダメージは与えられないが、画面の上部に飛ぶハトの動きを見ると元の姿に戻る場所がわかるので、先回りして攻撃できる。



タリスマンの周りにはバリアが張られており、ソーサリアンでは解除できない。バリアを発生させていたのは、部屋で瞑想をしている男の力によるものだった。樹液の入ったツボを彼の近くで使えば、その男の集中力が解けて、バリアが消滅する。



タリスマンが安置されていた場所へ向かうと、タリスマンとともにバリアに封じ込められていた魔物のサンドマリボーが襲ってくる。ソーサリアンの頭上を反復横飛びするように跳躍して、砂を下に吐き出して攻撃してくる。画面端で落ち着いて倒そう。

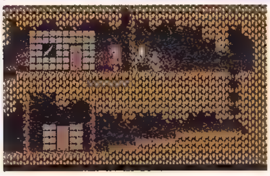


サンドマリボーを倒してタリスマンを金の台座に納めて、天の声が示したとおり、底なし沼にタリスマンを沈めればシナリオクリアとなる。ここで勘違いして、タリスマンを持ったままペンタウァに戻ってしまうと、クリアしたことにはならない。

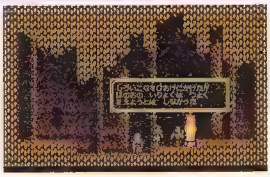
※：掲載しているパッケージはPC-9801版。掲載している画面写真はPC-9801版。

GAME PLAYBACK 『基本シナリオディスク1』

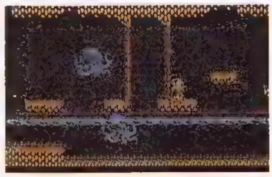
ルシフェルの水門(『基本シナリオディスク1』に収録)



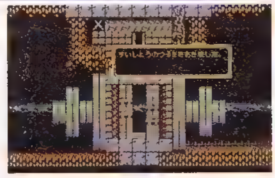
ペンタウァに流れるブラッディー・リバーが、モンスターの手によってふさぎ止められた。王国唯一の水源が枯渇すれば、数日中に飲料水が底を尽き、最悪の事態が訪れるだろう。ペンタウァに再び潤いを取り戻すため、ソーサリアンはルシフェルの水門へ向かう。



途中で、何度か火柱に遭遇する。この火柱は、ダンジョンに入って最初の部屋にある白い粉というアイテムを使うことで消すことができる。ただし、白い粉は一度使うとなくなってしまうので、火柱に遭遇するたびに、最初の部屋まで取りに戻る必要がある。

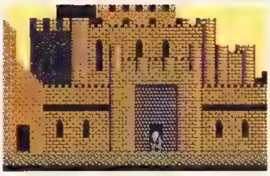


閉まっている扉を開けるためには、天使の名前がつけられた3本の剣が必要になる。そのうちの1本であるガブリエルの剣は、巨大モンスターのクラーケンによって守られている。同時に2体出現するうえに、剣を投げて遠くから攻撃もしてくる強敵となる。



最後にダンジョン内で見つけた銀の剣と水晶の剣を設置すれば、水門が動き出してシナリオクリアとなる。ちなみに、クリア後は剣を持ち帰っても問題ない。特に水晶の剣はMPを消費せずに回復魔法のHEALが使える優れた剣なので、ぜひ持ち帰ろう。

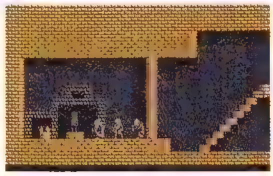
呪われたオアシス(『基本シナリオディスク1』に収録)



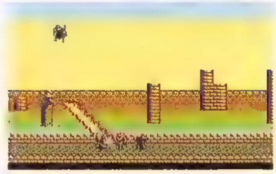
世界各地の珍品や貴重品が集まる貿易都市ヴァラージーの唯一の水源であるオアシスが、砂漠の王を名乗るルワンの手によって呪いをかけられてしまった。ペンタウァの交易ルートと、オアシスの人々のために、ソーサリアンは砂漠の城へ向かうのだった。



城の吹き抜けで、吊るされた牢に捕らわれた少女のキアラと出会う。彼女は、オアシスにかかった呪いを解く聖水が偽物か本物かがわかる能力があり、その力のせいで捕らわれていたようだ。彼女を助け出し、本物の聖水をわたすことがこのシナリオの目的となる。



城の地下で飯炊きの老婆のオルアラに遭遇。キアラの救出に協力的で、彼女を助け出したあとも、暗い部屋の内部が見えるようになる水晶の眼鏡をくれたり、隠し部屋の扉を開ける手伝いをしてくれたりと、何かとソーサリアンの手助けをしてくれる。



城の最上階にはオアシスに呪いをかけたルワンが待ち構える。彼は幻影で作り出した2体のゴールドドラゴンの炎で攻撃してきて、自身は2体の頭を飛び跳ねながら移動する。ゴールドドラゴンに攻撃は効かないので、本体のルワンを狙う必要がある。

盗賊たちの塔①(『基本シナリオディスク1』に収録)



ペンタウァのはずれにある、誰も訪れなくなった古城に、国を騒がせる盗賊団「青い風」が住みつき、近隣の町などで強盗や誘拐事件を重ねている。捕らわれた罪なき人々を助けるために、そして盗賊達の非道を止めるために、ソーサリアンは盗賊達の塔へ侵入する。



塔には捕らわれた人々が数多くいた。そのうちの1人のゾークという青年は、塔に入ったソーサリアンに協力的で、さまざまな形でソーサリアンの探索に協力してくれる。しかし、その裏には特別な思惑があることを、この時点では知るよしもなかった。



塔の中には、赤い玉と青い玉のどちらかを使うと開く扉がある。塔の下層にある牢は赤い玉を使うと開き、その奥にはカルーン王国のバロンが捕まっている。彼は、ソーサリアンに姫を助けてほしいと言い残すと、その場で息絶えてしまう。

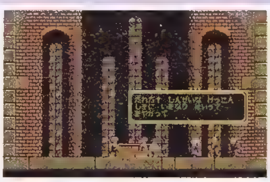


塔の最上階で、バロンが話していたカルーン王国の姫であるセーナと出会う。しかし、彼女をさらった盗賊団の頭領のカメロンによって、落とし穴から地下に落とされてしまう。そこでソーサリアンは、ゾークと書かれた白骨死体を発見するのだった。

盗賊たちの塔②(『基本シナリオディスク1』に収録)



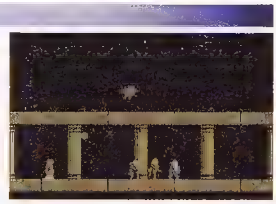
地下から地上に戻るためには、通路の番人がしかけたスイッチの謎を解かなければならない。そのヒントは、地下の白骨死体のそばにある。なお、一部のスイッチは、攻撃力が高くて強敵であるシャドードラゴンによって守られた部屋の奥にも存在する。



地下から戻って教会へ向かうと、ゾークが正体を現す。実はメジャーデーモンであり、カメロンを言葉巧みに操り、セーナをさらわせた張本人だった。だが、今持っている武器では、メジャーデーモンを倒すことができない。一度退却して、情報を集めることに。



塔内の老婆のクオレ・コアの話では、ガラティーンこそ、メジャーデーモンを倒せる唯一の剣だと教えてくれる。ガラティーンは地下にあるようだが、先ほどのルートはふさがれている。そこで、テュモーという男の部屋にある隠し通路から地下へ向かう。



地下にある本物のゾークの死体からガラティーンを入手して、メジャーデーモンと対決する。素早く飛び回っているが慎重に戦えば、さほど強い相手ではない。見事メジャーデーモンを倒して、セーナ姫にペンダントを返せば、シナリオクリアとなる。

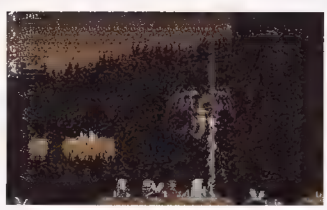
TOPICS

より美しく、より遊びやすくなって生まれ変わった『ソーサリアンオリジナル』

『ソーサリアン』はWindowsでリメイクされており、1997年に『ソーサリアンフォーエバー』として発売。それをベースに2000年には『ソーサリアンオリジナル』が発売された。オリジナルのものを含む20本のシナリオが楽しめるほか、アイテムを保管できる倉庫や、魔法の作り方を教えてくれる魔法学院などが追加され、初心者にも優しい作りとなっている。



⬅新たに追加された魔法学院では、美しいエルフのお姉さんが魔法の組み合わせ方を丁寧に教えてくれる。



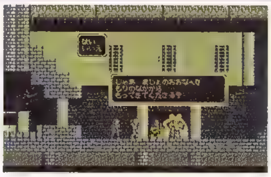
⬆背景やモンスターといったグラフィックの強化はもちろんのこと、サウンドも「FM音源最強版」としてよみがえった。まさにこだわりの逸品といえる。

GAME PLAYBACK 『基本シナリオディスク2』

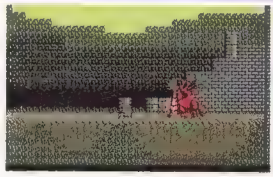
暗き沼の魔法使い(『基本シナリオディスク2』に収録)



ペンタウァのはずれにある暗き沼に、人間をだますことを生きがいとする年老いたドラゴンのフラジオレがいた。その調査に来たソーサリアンは、グンダという男から、フラジオレにたぶらかされて、姿を変えられた娘のリーザを助けてほしいと頼まれる。



醜いガマの姿に変えられたリーザは、こちらの言うことを聞いてくれそうにない。心を開いてもらうため、彼女のワガママを聞いてあげることに。このとき、リーザの家にある箱の中身を取ってしまうと完全に無視されるので、指示があるまで取らないように。



沼の奥でフラジオレと対峙。どうやらリーザを元に戻すつもりはないらしく、ソーサリアンと戦うため、魔法使いの姿から真の姿に変化する。フラジオレは魔法による攻撃がメインとなっているので、遠距離戦闘は不利。懐に飛び込んでの接近戦が有効だ。

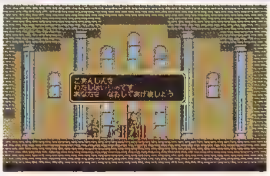


材料をすべて集めたら、ジャックの炎を使って鍋を煮込んでブラックポーションを調合し、リーザにわたす。すると、改心した彼女がガマの姿から元の美しい少女に戻り、真実を話してくれる。話を聞いたあと、グンダのもとへ戻ればシナリオクリアだ。

ロマンシア①(『基本シナリオディスク2』に収録)



緑豊かな北の王国のロマンシアで、王女のセリナ姫がさらわれる事件が発生した。ロマンシア国王であるファネッサ3世の救援を聞きつけたソーサリアンは、さっそくセリナ姫の救出へ。このシナリオでは、パーティメンバーに「占い師」と「医者」が必要になる。



王女を助けに行く前に、まずは病に苦しむロマンシア城下町の人々を救う。病人達は、医者のソーサリアンを先頭にすることで治療できる。治療したお礼として、宿屋の主人ディオンからは賢者の杖が、東の教会の神父ロラッドからは寿齢の薬がもらえる。

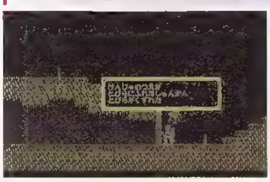


ロマンシアの湖にあるスイッチを真ん中、左、右の順に踏むと地下への道が開き、妖精リリィと出会う。彼女は湖の汚染に困っており、占い師を先頭にして湖を浄化すると、黄金の鍵をくれる。それを持った状態でディオンと話すと、仙人の衣がもらえる。



隣国のアゾルバ王国は、邪竜ヴァイデスの手によって荒れ果てていた。そんな城下町の一軒家に、ブタの姿に変えられたファン=フレディ(『ロマンシア』の主人公)がいるので、寿齢の薬を使って元に戻してあげよう。お礼に古代文字の巻物がもらえる。

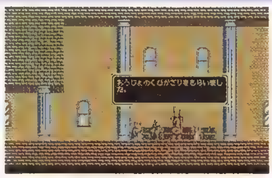
ロマンシア②(『基本シナリオディスク2』に収録)



次に城下町の隣にある山へ向かうことになる。入口の扉が封印されているので賢者の杖で開くと、その奥には牢屋に入った妖精ピピがいる。黄金の鍵で牢を開けて助けてあげると、あとでロマンシアの妖精のリリィの元へ来るようにと告げられる。



ロマンシアへ戻り、再びリリィに会いに行くと、ピピを助けたお礼として仙人の衣に魔法をかけてくれる。これでアゾルバ王国のクリフト4世にかかった呪いを解ける。さらに、火山の火口へ潜ることができ、その奥にある地下迷宮へも行けるようになる。

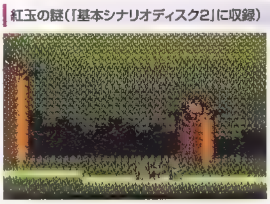


地下からセリナ姫を助け出して城に戻ると、ファネッサ3世からヴァイデスの討伐を頼まれる。仙人の衣の力で火口深くへ潜り、地下迷宮へ。そのままヴァイデスのもとに向かえるが、今のままでは倒すことは不可能。倒すためにはドラゴンスレイヤーが必要だ。

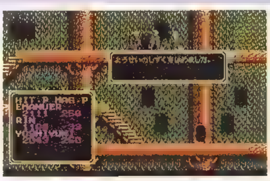


火山の奥深くにいる老人のティゲロからドラゴンスレイヤーをもらったら、いよいよヴァイデスとの最終決戦。尻尾から頭まですべて倒す必要があるので、かなり長期戦となる。ヴァイデスを倒してファネッサ3世に報告すれば、シナリオクリアとなる。

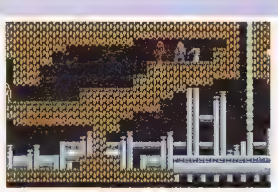
紅玉の謎(『基本シナリオディスク2』に収録)



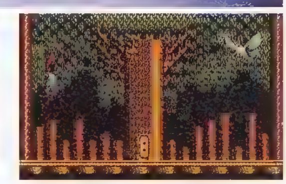
天に届くかのような大木が林立する森。そこに住むエルフ達は、古くから木こりや蚕で生計を立てて平和に暮らしていた。しかし森に落ちた紅玉によって、森の生物やエルフ達が狂暴化してしまう。ソーサリアンは紅玉をの謎を解き平和を取り戻せるのか？



エルフの古代文明があり、一部の通路は妖精の雫というアイテムを設置しないと移動できない。妖精の雫は、カラスによって巣に持ち帰られているので、木の上にある巣を調べていく。このとき、巣を守るため、大量のカラスに襲われることになる。

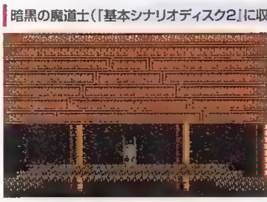


妖精の雫を使った先にいる蚕職人のテトを助けると、地下にいるニフト宛に手紙を書いてもらえる。ニフトにテトの手紙をわたすと、森のさらに上部へ向かうエレベータを起動してくれる。その最上部には、天秤のように吊るされた2つの部屋が存在する。

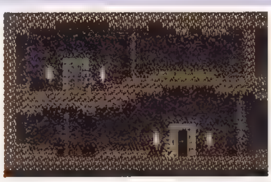


天秤を起動させて入った部屋には、紅玉の力により巨大化したボスモンスターのモスジャイアントが待ち受ける。毒針による攻撃と素早い体当たりをしてくるうえ、足場は常に波打つ最悪の戦闘状況なので、万全の体勢で挑もう。ボスを倒して紅玉を清めればクリア。

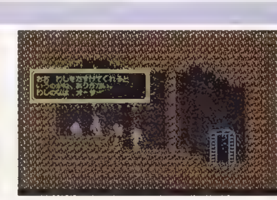
暗黒の魔道士(『基本シナリオディスク2』に収録)



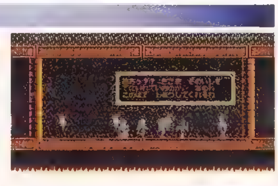
ペンタウァの支配を企み、半世紀前に滅ぼされた邪悪な魔法使いのゲディスが復活。ゲディスのライバルだった魔法使いのオーサーは、すぐに討伐に向かったが、年老いた彼はゲディスに返り討ちに合うかもしれない。ソーサリアンはオーサーのあとを追う。



オーサーは、すでにゲディスの手に落ちていた。まずは、その救出から始めることに。彼はゲディスの手先に捕らわれており、その牢屋は隠し通路の先にある。上の写真のように下の部屋でしばらく待つと、上に現れたモンスターが隠し通路に入っていく。



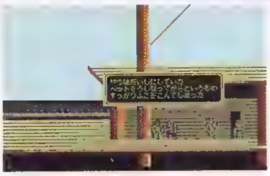
牢屋からオーサーを助け出すと、ゲディス討伐のため同行してくれる。彼は転送魔法を使うことができ、月の石と星の石を持っていれば、装置を使ってゲディスの待つ場所にも行けるようになる。しかし、今の段階ではゲディスを倒すことはできない。



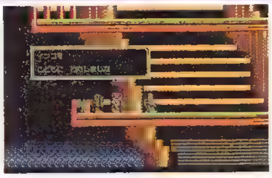
星の石を使ってワープした先の部屋の装置を動かして、ゲディスを倒すために必要な太陽の石を入手。ゲディスは強力な範囲魔法による遠距離攻撃と、ワープによるヒットアンドアウェイで襲ってくるので、接近戦に持ち込めるように距離を調整することが大事だ。

GAME PLAYBACK 『基本シナリオディスク2』『基本シナリオディスク3』

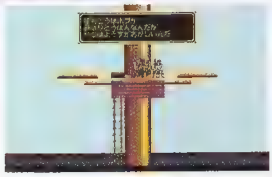
呪われたクィーンマリー号①(『基本シナリオディスク2』に収録)



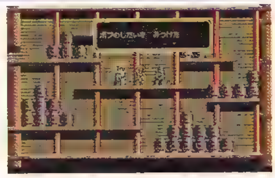
ダンジョンでの冒険が多く、ストレスが蓄積してきたソーサリアンは、大海原で冒険をしようと思いつく。ペンタウァの港でクィーンマリー号に乗せてもらえるように頼むと、船で起こった殺人事件に悩まされている船長ギオノが、ある条件を提示する。



条件は船長の息子のトム(トーマス・レオン)を船から降ろすことだった。しかし、冒険心が強くて頑固なトムは船から降りようとしない。どうやら、トムの飼っているインコが逃げ出したらしい。そのインコを探し出してあげれば、彼は船を降りてくれる。

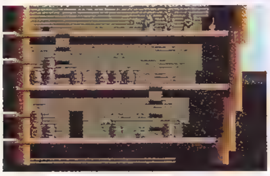


トムを船から降ろすと、いよいよ船が出港。ここで、船長から船で起こった殺人事件の犯人の調査を頼まれる。まずはクィーンマリー号の全船員に会い、それぞれの行動を探ることに。船員のキリーに話すと、どうやらボブの様子がおかしいと教えてくれる。



デビッドの部屋に行くと、金の壺を盗むボブを目撃。その後、自室で一夜を明かして、翌日に再びキリーに話を聞くと、ボブが前日に金の壺を海に捨てているのを目撃したとのこと。そこで、ボブに会うために船倉へ行くと、彼は何者かに殺されていた……。

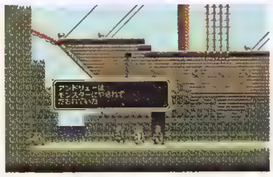
呪われたクィーンマリー号②(『基本シナリオディスク2』に収録)



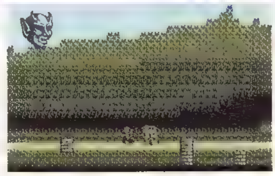
船倉の隠し部屋に行くと、アンドリューがボブを殺したことを証明する血の付いた斧が見つかる。犯人を船長に報告して、ひとまず事件は一件落着。その後、自室に戻って休んでいると、突然船が揺れだして、ソーサリアンは意識を失ってしまう。



気がつくと、船から投げ出され、どこかの島に流されてしまっていた。あてもなく奥に進むと、謎の神殿を発見する。神殿の柱には、金の壺に封じた悪霊についての記述が書かれていた。そこへ突然アンドリューが現れ、これ以上詮索するなと警告してくる。



船が流れ着いた場所に行くと、先ほど会ったアンドリューがおり、命を落とす。どうやら彼もまた、この呪われた島の悪霊にとりつかれていたようだ。すでに彼についていた悪霊は、船長に乗り移っている。船倉にある聖水を船長にかけ、悪霊を払おう。



島の奥では、この呪われた島の悪霊であり、クィーンマリー号で起こった事件の元凶であるアークデーモンがその姿を現す。口から強力な光線を放つ強敵のアークデーモンを倒して、船のマストに引っかかっている金の壺を持ち帰れば、シナリオクリアだ。

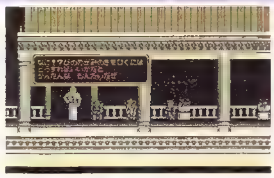
天の神々たち(『基本シナリオディスク3』に収録)



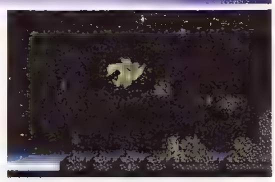
大いなるペンタウァの神々が住むとされる山岳地帯「神々の庭園」。そのふもとの村で災厄が続いているという。村のシャーマンが父なる神を怒らせたのが原因のようだ。不安に感じたペンタウァの王は、神々との直談判のため、ソーサリアンを使者にする。



険しい山岳地帯を越えて、神々の庭園にたどり着く。途中にいる門の神ノーネームはブドウ酒をわたせば通してくれるが、父なる神のユイターはこちらの話を聞かず、地上に戻されてしまう。ユイターの機嫌を直すには、ほかの神の力を借りるしかない。



山岳地帯で赤い種を落としてしばらく待つと、巨大なツルが育つので、それを登って天界に行くことができる。そこにいる神々の悩み事を解決すれば、ユイターの気を静める銀の竪琴を入手できる。竪琴は、天界に来た吟遊詩人のアンナに弾いてもらうことにする。

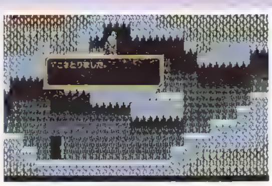


我に返ったユイターの話を酒場のノーマスに話すと、彼に乗り移っていたシャーマンが巨大化。エビルシャーマンとなって襲ってくる。魔法を上空から撃ってくるので、足場に登らないと攻撃が届かない。これを倒して神の腕輪をユイターに返せばシナリオクリア。

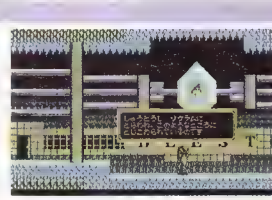
氷の洞窟(『基本シナリオディスク3』に収録)



悪の錬金術師の実験により、凍結した洞窟から寒波が発生。国全体を凍てつかせる寒波の発生を止めるため、ソーサリアンは氷の洞窟へ忍び込む。なお、凍結の攻撃を行う敵が出現するので、それに対抗するMELTの魔法を用意しておくことが必須となる。



このシナリオは、パネルに書かれた文字を変更することで、さまざまな仕掛けが作動する仕組みになっている。まずは地下に行き、パネルを外すためのテコを入手。「HELL」を「HEAL」にすれば、凍りついた湖が解け、その先に行けるようになる。

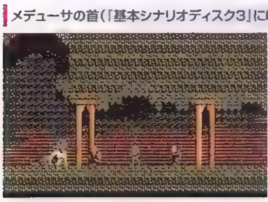


A、B、Cと書かれた扉がある通路では、Cの扉を3回、Bの扉を2回、Aの扉を1回の順番で調べると、隠し部屋に入れる。その部屋にあるスイッチを押せば、風の精霊が捕らわれた部屋まで行くことができる。そこで錬金術師ソクラムと対峙することになる。

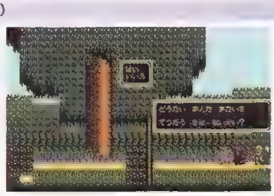


悪の錬金術師ソクラムは上空から襲ってくる。倒すには、上に移動できる足場を利用すること。この部屋にあるパネルから「S」のプレートを取り、ほかのパネルと組み合わせて「BLAST」を「BLESS」に変えれば、風の精霊リュシエルが解放されてシナリオクリア。

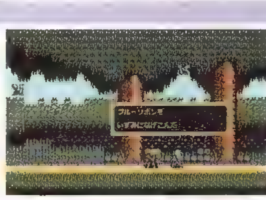
メデューサの首(『基本シナリオディスク3』に収録)



すべての生物を石化させる眼光を持つ魔物のメデューサが、ある村の人々を石化させた。先発した討伐隊も音信不通になり、王はソーサリアンへ協力を要請する。炭鉱に潜むメデューサに戦いを挑むが、手持ちの武器では倒せず撤退を余儀なくされる。



別の入口から炭鉱を調査するが、再びメデューサに襲われる。ここでも勝つことはできないので後退すると、洞窟の上からロープが垂れ下がる。それは先発した討伐隊の生き残りであるカレンによるものだった。彼女と協力して、メデューサ討伐の方法を探る。



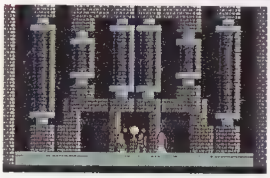
奥の森には、村の生き残りが避難する場所があり、そこでメデューサ討伐に必要なブルーリボンの話が聞ける。炭鉱の奥でブルーリボンを拾ったら、そのリボンに森の力を宿す。次にカレンの師匠アルモスが持つ中和剤で毒の対策をして、いざメデューサの討伐へ。

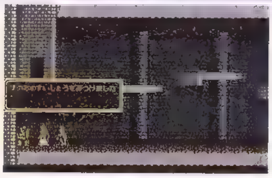


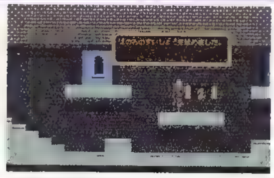
メデューサ討伐後、カレンと別れてペンタウァに戻ろうとするソーサリアン。しかし、倒したはずのメデューサが首だけとなって襲ってくる。体は小さくなったが、攻撃力が高くなっており、上空から蛇をまき散らすので注意。これを倒せばシナリオクリアとなる。

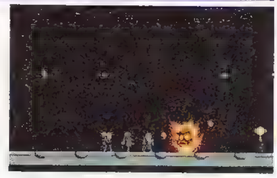
GAME PLAYBACK 『基本シナリオディスク3』

囚われた魔法使い(『基本シナリオディスク3』に収録)

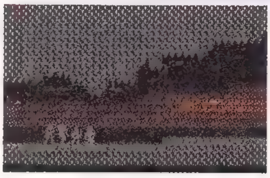

ペンタウァを守護する偉大な魔法使いのログレックが行方不明になってしまった。国を守る魔法使いの失踪に国民は混乱してしまう。ログレックは、人喰いモンスターのオーガーによって地下の要塞に捕らわれたようだ。一刻も早く助け出さなければならない。

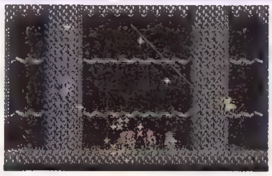

まず、要塞の扉の鍵がわりとなるアイテムを探す。1つ目は溶岩の流れる部屋の奥にある炎の水晶。2つ目の赤い玉は、ウェアラットが出現する部屋に封印されている。小さい玉が4つ並んだ部屋の装置を、左から3124の順番で触れて停止させれば手に入る。

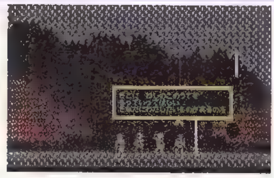

要塞の最下層には、オーガーに捕らわれた妖精フィレンがいる。助けてあげると、お礼にエナジーロッドがもらえる。このアイテムを使った先にある部屋にはモーニングスターがあり、要塞の動力となる魔法の玉を破壊できる。これで、すべての玉を破壊する。


最後の魔法の玉は、ボスのファイヤーエレメントが守っている。このボスは下から噴き出る炎を止めないと、台座の上から動かない。倒してログレックを助け出せばシナリオクリアだが、実はすべてログレックの自演だったというオチがある。

不老長寿の水①(『基本シナリオディスク3』に収録)

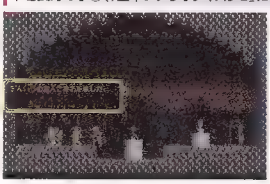

ペンタウァの土地がやせ細り始めた。国の魔法使いはそれを打開するため、伝説の聖水である不老長寿の水が必要だと提唱する。しかし、その水があるダンジョンは、生きて帰ったものはいない危険な場所。先発した戦士も戻らず、王はソーサリアンに依頼を出す。

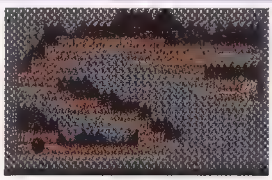

入口から少し先に、このダンジョンのボスであるダブル・デビルズが早くも登場。魔法攻撃は通じないので、顔の部分が柱の一番下に来る一瞬のタイミングを狙おう。ちなみに、この敵は倒さなくてもシナリオ進行に影響はないので、無理に戦う必要はない。

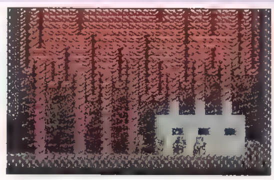

このダンジョンは人体のような構造をしている。胃の部分にあたる部屋で、先発した戦士の腕を発見。この腕には彼の意識が宿っており、以後はアイテムとして探索に同行し、ソーサリアンの案内をしてくれる。まずは、彼が落とした箱を探すことに。

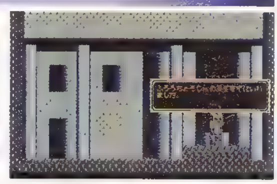

ダンジョン内で遭遇するドッペルゲンガーというモンスターは、触れたキャラクターに化けて、パーティーメンバーのフリをしてついてくる。さらに、化けられたキャラクターは死亡扱いになってしまうという危険な敵となる。絶対に触れてはいけない！

不老長寿の水②(『基本シナリオディスク3』に収録)


戦士が探していた箱の中には、銀の音叉が入っている。このアイテムは「大きな音」「濁った音」「きれいな音」がする部屋に設置でき、それぞれの音に対応した扉が開かれる仕組みになっている。音叉で開いた扉の先では、水晶のバルブを入手できる。


まずは「大きな音」の扉を開く。その先にある水晶のバルブを入手して、エレベーターを起動させ、心臓の部屋へ持っていこう。そこで水晶のバルブを心臓の右にセットしたら、次は「濁った音」の部屋へ。同じように、ここでも水晶のバルブを入手する。

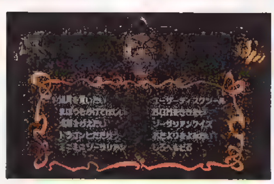

再び心臓の部屋へ。ここで、最初にセットした水晶のバルブを取り外して、心臓の左に先ほどの水晶のバルブをセットする。水晶のバルブを心臓に2つ以上セットすると、扉が閉まる個所が出てしまうので、必ず1つずつセットするようにしよう。

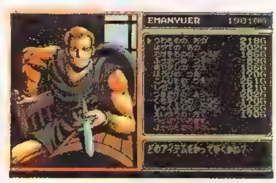

「きれいな音」の部屋にある最後の水晶のバルブを、心臓の真ん中にセット。すると「濁った音」の扉の隣の部屋が解放され、そこで不老長寿の水を入手できる。なお、水晶のバルブをすべて心臓から外さないと、ダンジョンを脱出できないので注意すること。

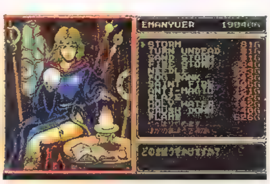
TOPICS

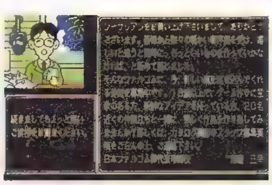
便利で楽しい『ユーティリティーディスク』

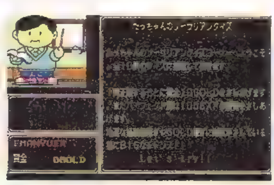
『ソーサリアン』には、ペンタウァでの冒険をより楽しくするための『ユーティリティーディスク』というものが存在する。このディスクは拡張ディスクの一種だが、新シナリオではなく、便利なコンテンツを利用できるものとなる。従来のシナリオでは手に入らなかった強力なアイテムを売っている道具屋や、年月をかけずに一瞬でアイテムに魔法をかける魔法使いの館など、冒険に役立つ施設が用意されている。また、作中の音楽を自由に聴けるモードや、マニアックな「ソーサリアンクイズ」、ペンタウァをすごろくで表現した「ミニミニソーサリアン」など、ちょっとした息抜きとして遊べるものもある。

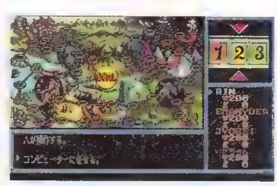

⬆「ユーティリティーディスク」のメニュー画面。このディスクは、キャラクターを作成していないと楽しめないので、必ず作成しておこう。ちなみに、この怪しい人物はペンタウァの偉大な魔法使いで、名前はエティス。作中で名前だけが出てくる人物だ。


⬆「道具を買いたい」を選ぶと、ちょっといかついおじさんが強力なアイテムを売ってくれる。シナリオで取り損ねたアイテムから、ここでしか買えないレアアイテムまで揃っているので、一度は見てみよう。オススメのアイテムは、復活の剣と水晶の剣だ。


⬆「まほうをかけてほしい」を選ぶと、大きなスリットが目を引くお姉さんがアイテムに魔法をかけてくれる。かけたい魔法は自由に選べるうえ、年月を消費しないので非常に便利。特にオススメの魔法はHEAL、MELT、STONE、FLESH。状況に合わせて使おう。

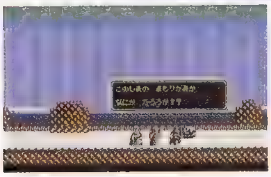

⬆「おたよりをみたい」を選ぶと、当時の開発スタッフがDJを務める、ファンからのお便りの紹介コーナーが始まる。代表取締役のちょっとお堅い挨拶や、シナリオをプレイしたファンのお褒めの言葉、辛口コメントなどを閲覧することができる。


⬆「ソーサリアンクイズ」を選ぶと、3択のクイズコーナーが始まる。かなりマニアックな問題から簡単な問題まで、『ソーサリアン』に関するさまざまな問題が用意されている。なお、正解数によって賞金がもらえるうえ、全問正解すると経験値も獲得できる。


⬆「ミニミニソーサリアン」を選ぶと、自分の作成したキャラクターを使用した、多人数プレイに対応するすごろくを楽しむことができる。舞台はペンタウァを題材にしており、すでにシナリオをプレイした人なら、思わずニヤリとしてしまう内容だ。

GAME PLAYBACK『追加シナリオ Vol.1』

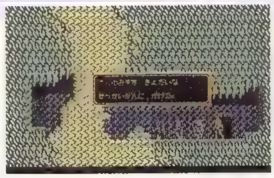
魔性の島(『追加シナリオ Vol.1』に収録)



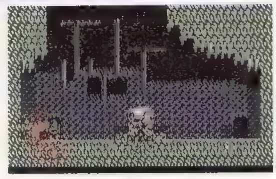
ペンタウァの沖合にある名もない島で、近くを通る船が次々と遭難するという奇妙な事件が立て続けに起きていた。元々は海賊の住み家だったこの島には、何か謎があるはず。そこで、王の命を受けたソーサリアンは船を出し、魔性の島へ向かうのだった。



島で唯一の村は閑散としていた。ソーサリアンが一番奥の小屋に入ってみると、島の地下に広がる鍾乳洞の地下牢に落とされてしまう。その奥にはエリンという老婆がおり、村で引きこもっているラルーゴの家に入るための合言葉を教えてくれる。

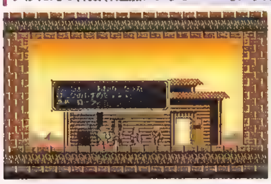


次に黄金の壺を手に入れて、酸の湖の水を壺の中に入れ、鍾乳石にその水を2回かければ宝物庫の扉が開かれる。そこにある海賊のアイパッチを村にいるドレイクにわたせば、お礼に鍾乳石のツララを破壊できる銀色のハンマーがもらえて、先に進める。



奥には事件の原因となっていた呪いの岩のロックデーモンが待ち構えている。巨大な顔の形をしており、その場から動かないが、強力な魔法を撃ってくる。弱点は額の宝石。この敵を倒して手に入れた呪いの宝石を持ち帰れば、シナリオをクリアできる。

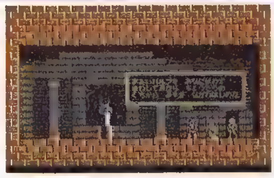
いけにえの神殿(『追加シナリオ Vol.1』に収録)



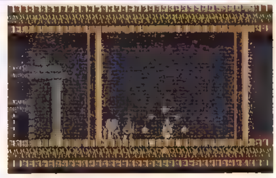
とある村の近くにある古代遺跡に、1人の女神官がモンスターを従えて現れた。彼女は新月の夜に若い娘をいけにえに差し出さないと世界を破滅に追いやると、村人を脅してくる。いけにえに選ばれたローラの父は、ソーサリアンへ救出を依頼する。



村人から女神官と捕らわれの娘の話を聞いたら、さっそく神殿へ。しかし、神殿の入口のミノタウロスの石像が動き出し、その行く手を阻む。ミノタウロスは素早いうえに、3体同時に襲ってくる強敵だ。一度に相手にせずに、1体ずつ倒していこう。

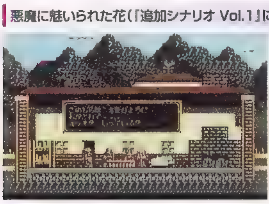


神殿には文字が書かれた石版が落ちている。しかし、その文字は村にいる考古学者のレスターしか読めないので、発見したら彼のもとに持って行き、書いてある内容を教えてもらおう。解読できれば、神殿内の仕掛けを動かすことができるバルブの位置がわかる。

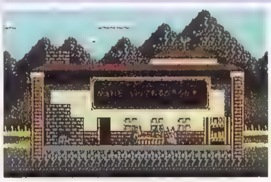


神殿の最深部には、女神官が待ち受けていた。ローラを助けるためには、女神官を倒すしかない。だが自らを神官と名乗るだけあって、その魔法攻撃は非常に強烈。さらに動きも素早い強敵だ。女神官を倒して、ローラを村まで連れ戻そう。

悪魔に魅いられた花(『追加シナリオ Vol.1』に収録)



数多くの貴金属を産出する有名な鉱山村があった。村は2つに分かれており、東の村の村長は鉱山の利権を我が物にしようと、魔法使いフェスタの手を借りて隣村に疫病を流行らせた。すべては順調に運んでいたが、そこへソーサリアンが疫病の調査にやってきた。



疫病を治す薬の材料であるケシの花は、山頂にあるようだ。しかし落石により、その花が咲く場所への道はふさがれている。岩を壊すための爆薬を求めてソーサリアンは東の村へ。しかし、東の村の村長とその手先が、さまざまな形で調査を妨害してくる。



鉱山夫から東の村の村長が不在の時間を聞き出して、その時間を見計らって村へ潜入。村長の部屋の暖炉には倉庫の鍵が隠されており、倉庫には落石を取り除くのに十分な爆薬があった。なお、火薬を持ち出すためには鉱山の小屋にある釘抜きが必要となる。



爆薬を確保して岩を爆破すると、ケシの花畑で東の村の村長と遭遇。村長は傭兵を呼び出して、ソーサリアンを倒そうとする。傭兵を倒して、ケシの花を西の村の村長のラドールの娘にわたし、西の村の村人達の病気を治せば、無事シナリオクリアとなる。

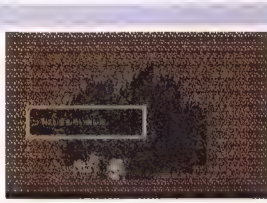
ああ、ジョセフィーヌは今何処(『追加シナリオ Vol.1』に収録)



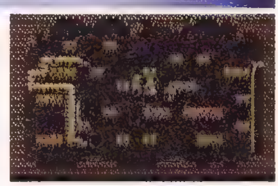
ケメケメ王国の王女マーベラの愛犬であるジョセフィーヌが、ダンジョンの奥にかけ込んでしまう。王国の兵士達が総出で犬の捜索をするが、どうにもらちがあかない。そこで、王女は歴戦の勇士であるソーサリアンを、犬の捜索のためだけに呼び出す。



先にダンジョンに入った人達と話すと、内部構造がよくわかる地図を見せてくれる。ダンジョンの奥にはケガをした兵士がいるので、傷薬を届けてあげることに。傷薬は地上にいるピエールという男が持っており、まずは彼の要望を聞いてあげることになる。

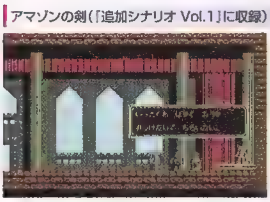


手に入れた傷薬で兵士の傷を治すと、お礼にツルハシがもらえる。これでダンジョン内の岩を壊して進むことができる。地底湖付近にある崩れそうな岩盤を壊すと、その奥から暗黒魔道士ゲルフスの弱点であるドラゴンの水晶を入手することができる。

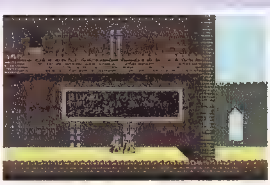


地下の祠にいるゲルフスにドラゴンの水晶を見せると、奥へ逃げ込み、アースウォームに姿を変えて襲いかかってくる。体がちぎれても動き続ける脅威の生命力で、長期戦は必至。ゲルフスを倒して、ジョセフィーヌを王女に届ければシナリオクリアだ。

アマゾンの剣(『追加シナリオ Vol.1』に収録)



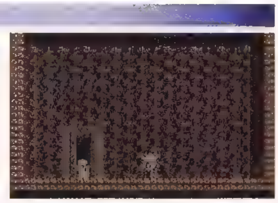
男王以外の男がいない、女性だけの国であるヴァネルバの使者がペンタウァへ。男王タルフが行方不明なうえ、魔物が町を荒らしているらしい。逃亡の疑いをかけられた男王の疑惑を晴らすため、ヴァネルバの女王アネリーナはソーサリアンの勇者に助けを求める。



近衛隊長のジョアンナとともに城内の聞き込みを開始。まずは城内にいるすべての人と話そう。するとジョアンナとは別行動をとることになり、城下町を探索できるようになる。城下町では、行方不明の男王と特徴が似ている無職の男が投獄されたことが聞ける。



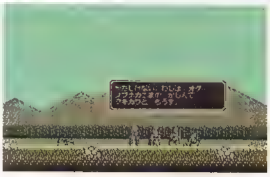
城下町の魔法使いからもらった魔よけの粉を無職の男に振りかけると、男王のタルフの姿に戻る。衰弱している男王の回復を待つ間、呪いをかけた邪教団について調べることに。暗躍する近衛兵の情報をつかんだ直後、回復した男王から、衝撃の事実を聞かされる。



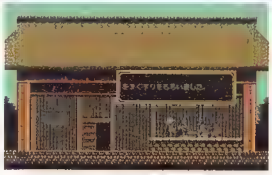
男王と農民の間に生まれた子、それがジョアンナだった。今回の事件は、父を憎んで、国への復讐のためにジョアンナが仕組んだものだったのだ。邪教団のアジトとされる南の神殿で、ジョアンナを倒して女王に報告すれば、シナリオクリアとなる。

GAME PLAYBACK 『戦国ソーサリアン』

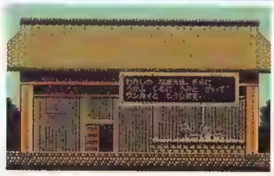
武田信玄の章（「戦国ソーサリアン」に収録）



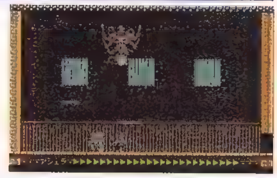
ペンタウァよりはるか東方にある島国の日本。魔法使いのエティスは、そこで大いなる魔の存在を感じ取る。この魔はいつしか世界を食い尽くすと忠告するエティスの言葉を信じて、ソーサリアンは快進撃を続ける武田信玄と呼ばれる男のもとへ向かう。



徳川軍との合戦中のため、死屍累々となっている戦地。そこで滝川という男と出会う。ケガをしているので、近くの住人の助けを借りて、傷薬を作ってわたしてあげる。回復した滝川は家紋入りの小刀を託し、二条城で再び会うことを約束してくれる。

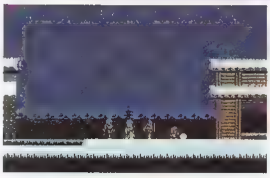


途中、山賊に荷物を奪われて困っている山伏の雲海と出会う。彼を助けると、武田信玄と会うための手助けをしてくれる。まずは、警戒が厳しい陣を突破するため、この地方の地頭が持っているという南蛮渡来の消え去り草を譲ってもらうことにする。

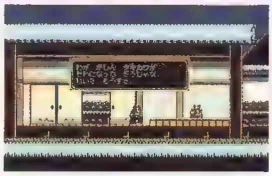


陣へ潜入して、雲海からもらった魔除けのお札を武田信玄に見せると、体の中から魔が飛び出て彼は正気に戻る。抜け出した魔の阿修羅は、三方ヶ原の小屋でソーサリアンを待ち受けていた。左右と下からの槍攻撃に注意しつつ撃破すれば、シナリオクリアとなる。

織田信長の章（「戦国ソーサリアン」に収録）



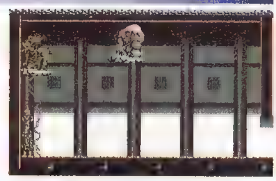
武田信玄の時代が終わり、1人の武将が天下統一を果たそうとしていた、その男の名は織田信長。魔法使いのエティスは、彼の鬼神の如きすさまじさに、武田信玄のときと同じく魔の存在を感じ取り、ソーサリアンを安土城へと向かわせるのだった。



三方ヶ原で出会った滝川の手引きで、織田信長と対面することに成功する。しかし、彼の様子はおかしく、すぐに本能寺へ閉じこもり、その直後に滝川も行方不明になってしまう。滝川の行方は、琵琶湖近くの小屋にいる山伏の雲海の法力で探してもらえるが……。



滝川は明智光秀によって殺されていた。魔の存在を感じとった雲海は、ソーサリアンにお札を託す。それを織田信長に見せると、とりついていた魔の風神を追い出せる。しかし、その直後、雷神にとりつかれた光秀が本能寺の変を起こし、信長が討たれる。

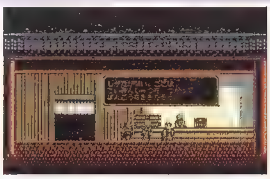


風神と雷神は不死身で、倒すためには聖なる石が必要となる。戦闘中、扇子に隠された鍵がこぼれ落ちるので、これを入手して一度逃げること。次に安土城の信長がいた部屋の柱を調べると、聖なる石が手に入る。これを使って風神と雷神と再戦しよう。

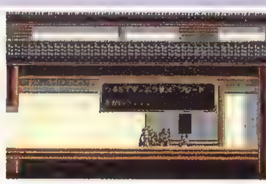
豊臣秀吉の章（「戦国ソーサリアン」に収録）



織田信長が死んだのち、豊臣秀吉が天下を平定。しかし、その裏では刀狩やキリスト教の弾圧などが起こり、その過激さは増す一方。これを見たエティスは、ソーサリアンを日本に送り込むのだった。なお、このシナリオではウィザードを組み込む必要がある。



キリシタンの弾圧をよく思わない呉服問屋の主人の出雲屋政吉が、ソーサリアンに協力して、店の奥にある城への隠し通路を開けてくれる。城で見つけた金庫は、ウィザードを先頭にして商人に催眠術をかけることで、暗証番号を聞き出せる。

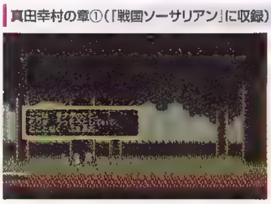


地下に捕らわれていたキリシタンのカルロスを助けると、政吉は秀吉打倒の手伝いをしてくれる。政吉は、からくりから扉の構造など、城の内部構造に精通している。謎解きで詰まったと感じたら呉服問屋に戻って彼に話せば、きっと道が開けるはずだ。

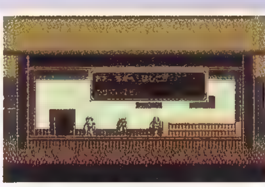


地下水路から持ち出されたムラサメソードを奪還して天守閣へ向かうと、そこには豊臣秀吉を操っていた魔の鵺（ヌエ）が待ち受けている。炎の弾を2回吐いたあと、白い石化の弾を1回吐くので、距離をとってよけること。鵺を退治すればシナリオクリアだ。

真田幸村の章①（「戦国ソーサリアン」に収録）



大阪冬の陣、夏の陣において豊臣家は滅亡し、天下は徳川家康のものになった。しかし、豊臣の家臣で、策士として知られる真田幸村が魔の力でよみがえり、忍者軍団を組織して徳川家康の暗殺を企てているらしい。エティスの命を受け、ソーサリアンは忍びの里へ。



信濃にある真田の忍者屋敷は忍びであふれていた。屋敷を調査すると、一番奥に風呂場があり、そこを何度も調べると、地下牢への通路が開ける。牢には鍵がかかっており、確認したらいったん外へ。機を見計らって、飯炊き場にあるスリコギを回収しておく。

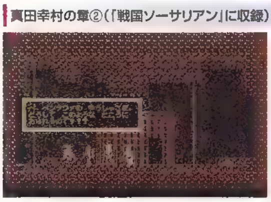


次に2階で隠し通路を見つけて、その奥にある鉄の棒に先ほどのスリコギを差し込んで装置を起動。これで、薬がある部屋の扉が開く。まだスリコギは使うので、薬部屋へ向かう前に回収を忘れずに。薬部屋の棚をすべて調べたら、屋敷の外へ出よう。



屋敷の出口で徳川の隠密の政四郎と出会う。彼は自分が雲海や出雲屋政吉の正体であることを明かし、屋敷に捕らわれた自分の部下を助け出すようソーサリアンに協力を求める。地下牢の扉を開ける鉄の鍵は、屋敷の1階にいる忍が持っている。

真田幸村の章②（「戦国ソーサリアン」に収録）



地下牢には呉服問屋の番頭の小助と、気を失っているくノ一のあかねがいる。小助と話すと書斎の仕掛けを聞き出せるので、さっそく装置を作動させる。そのままいったん外へ出ると、小助が倒れている。助けると、幸村が隠れている場所を思い出してくれる。



書斎を抜けた先にある2階の隠し部屋で真田幸村と遭遇。しかし、強力な結界が張られており、幸村に触れることができないので一時退却する。その後、井戸の下を調べると、薬箱を開ける木の鍵を入手できる。気つけの薬を取ったら、あかねに飲ませよう。



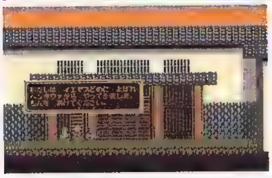
あかねを助けたら、次は池の中へ入っていく。すると、幸村に返り討ちにあった政四郎がいる。彼の話では、結界を破る手段である光の玉が、この池のどこかに保管されているらしい。傷ついた彼のかわりに、あかねに手伝ってもらい、光の玉を入手する。



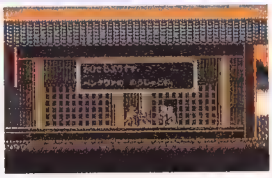
光の玉を使うと、真田幸村にとりついていた暗黒神の五天王の1人である天狗が襲いかかってくる。天狗は、団扇による風の魔法のほか、斜め下方向への蹴りで攻撃してくる。この蹴りは、HPを大幅に減少させる強力な攻撃。天狗を倒せばシナリオクリアとなる。

GAME PLAYBACK 『戦国ソーサリアン』『ピラミッドソーサリアン』

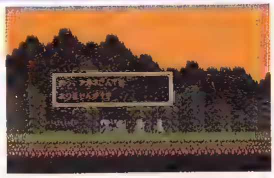
徳川家康の章①（『戦国ソーサリアン』に収録）



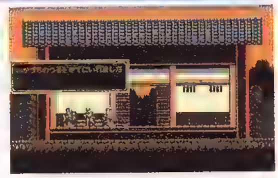
真田幸村の事件があってからしばらくのこと。時の天下人である徳川家康から、江戸城に来るように書状が届いた。エティスはかすかに魔の存在を感じ取り、罠かもしれないと忠告する。その言葉を胸に刻み、ソーサリアンは家康の待つ江戸城へと向かうのだった。



以前にあかねから教わった暗号を伝えて入城して、先導されるままに江戸城の本丸で徳川家康と会う。しかし、彼は有無を言わさず、ソーサリアンを牢へ閉じ込めてしまう。牢でしばらく待つと政四郎が助けに来て、城にある黒い宝石を探してほしいと頼まれる。



まずは江戸城内の入れる部屋をすべて調べることに。すると一本松のある場所にあかねがいて、黒い宝石の捜索を手伝ってくれる。彼女に伏見やぐらの鍵を開けてもらい、箱の中から縄ばしごを入手。それを使って枯井戸の底から、もう1つの富士見やぐら内部へ。

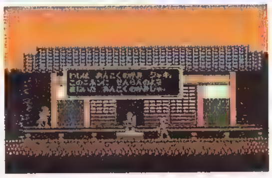


中にある箱が開かないことをあかねに相談すると、牢の前にいる政四郎ならわかるかもしれないと語る。しかし、政四郎はなぜか箱のことを知らなかった。その後あかねに会うと、箱の中身である蔵の鍵がもらえるので、すぐ近くにある蔵から雷の剣を入手する。

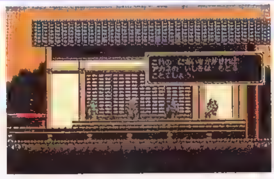
徳川家康の章②（『戦国ソーサリアン』に収録）



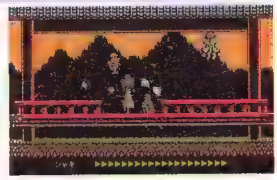
雷の剣を政四郎に見せると、法力を使って一本松に雷を落としてくる。それをあかねに報告すると、ある疑惑を持ち始める。政四郎を追い、あかねが立ち去ったあとに松の燃えカスを調べると葵の紋章を入手。本丸のさらに奥に入れるようになり、火鉢を入手する。



次に仏殿に向かい、仏像から向かって左に8歩進んだ場所で火鉢を使うと隠し扉が開き、黒い宝石を発見。しかしその直後、偽者の政四郎に盗まれてしまう。偽者の足どりを追うため、仏殿に来た本物の政四郎と合流して、あかねを助けに向かうことに。

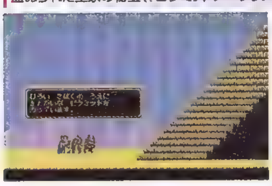


先ほど入った井戸に向かうと、あかねが倒れており、話をしている途中で気を失ってしまう。そこで気つけの花を本丸に取りに行くことに。あかねを回復させて必要な情報を聞いたら、江戸城の仕組みに詳しい政四郎が指定した場所に行けばよい。

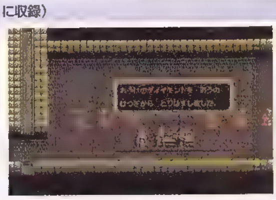


本丸の奥で家康と出会い、政四郎の法力でとりついた魔を払う。すると、本丸の今まで開かなかった部屋に、日本の災厄の権化である暗黒神の邪鬼が出現する。邪鬼を倒せば、5章にもおよんだ『戦国ソーサリアン』は完結。エンディングを迎える。

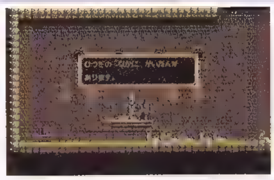
血ぬられた王家の秘宝（『ピラミッドソーサリアン』に収録）



日本での事件を解決したソーサリアンだったが、日本で倒した魔の波動が、遠い昔に封じた魔王ギルバレスの島へ移動したという。日本で手に入れた黒い宝石の力を使い、魔王が復活したらしい。ソーサリアンは一路、魔王の秘宝が収められたピラミッドへ。



ピラミッドのエスカレータは、太陽のルビーを設置することで動き出す。このルビーは1個しかないので、どの場所にルビーを設置するかが重要となる。落とし穴やたいまつなどの仕掛けを解いて、棺の中から王家のダイヤモンドを手に入れる。



王家のダイヤモンドを持ち帰ろうとすると入口が閉じ、謎の老人のドゥールが出現。入口を開けるかわりにダイヤをよこせと迫る。ダイヤをわたすと一目散に逃げ、ソーサリアンの足ではとても追いつけない。彼を追い詰めるため、ピラミッドの仕掛けを利用しよう。

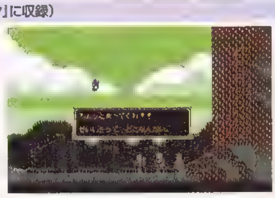


仕掛けを使い、地下の棺がある部屋へドゥールを追い込むが、隠し部屋に逃げ込んでしまう。あとを追うと、すでにドゥールはピラミッドの守護者のツタン・カーメンに倒されていた。ツタン・カーメンを倒して、王家のダイヤモンドを持ち帰ればクリアとなる。

魔の下僕ガッシュの陰謀（『ピラミッドソーサリアン』に収録）



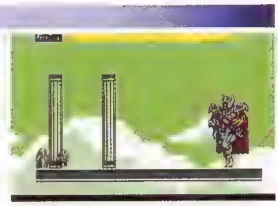
ピラミッドの秘宝を手に入れて、ギルバレスのもとへ向かうソーサリアン。しかし、底なしの谷と巨大な城が行く手を阻む。この城を越えなくては先に進めない。ソーサリアンは、城があるラ・フォーヌの森の管理人に話を聞くことにする。



小屋に住む老婆のローナからもらった手作りクッキーで、飼い犬のアーサーやシマリスと仲よくなり、森の妖精の居場所を聞く。妖精から黒真珠の指輪をもらったら、廃墟の神殿から聖域へ。女神の力があるペロの花を入手するが、戻るとローナはさらわれていた。



さらわれたローナを救うため、夫のミラルと一緒に神殿へ。道を開いてもらったら、彼を気絶させて、休んでいてもらうことに。その後、城の屋上でギルバレスの部下ガッシュと遭遇するが、こちらの攻撃は通じない。そこへ、勇敢にもアーサーが飛びかかる。

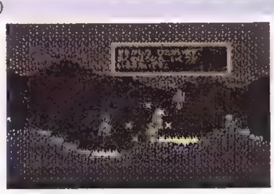


飛びかかったアーサーが取り戻したブローチと、女神からもらったペロの花の力を使い、ガッシュを聖域へ飛ばす。そこならダメージを与えられるのだ。ただし、放っておくとガッシュのHPが徐々に回復していく点には注意。これを倒せばシナリオクリアだ。

心を失った姫君（『ピラミッドソーサリアン』に収録）



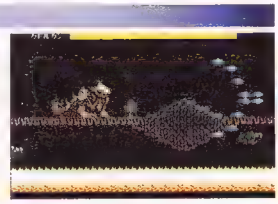
ギルバレスとの戦いのためにソーサリアンが向かった島。そこには、さらわれたリドニア王国の姫チェルシーが捕らわれていた。国王は救出のため兵士を送るが、この島からは誰一人戻ってこなかった。ソーサリアンの噂を聞きつけた国王は、姫の救出を託す。



ギルバレスの手下を名乗るエルウッドという男に、洞窟の謎解きを迫られる。すべて解くと、自分がリドニア王国の老兵だったことを明かしてくる。姫を救えるだけの知恵があるかを確かめるためだったと告げられ、姫の魂を取り戻してほしいと頼まれる。



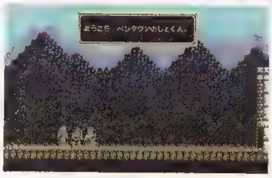
姫の魂は、洞窟のはるか上空に捕らわれていた。取り戻そうにも、ギルバレスの部下のヘルナーの結界が行く手を阻む。爆薬のかわりになるボムの花を駆使して、ヘルナーのいる隠し部屋を探し出すことに。倒せば結界が解けて、姫の魂がある場所へ進める。



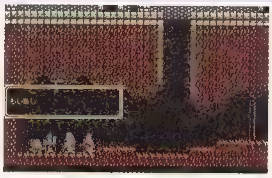
姫の魂を取り戻したソーサリアンに興味を持つギルバレスは、ソーサリアンを自分の部下に迎えようとするが、当然断る。するとギルバレスは、洞窟の奥にガドルガンという魔物を放つ。石化の魔法に注意してガドルガンを倒したら、鍵を入手して島から脱出しよう。

GAME PLAYBACK 『ピラミッドソーサリアン』『宇宙からの訪問者』

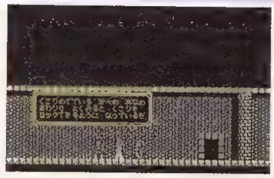
嘆きの神殿①（『ピラミッドソーサリアン』に収録）



ギルバレスの拠点だという迷宮がある山にたどり着いたソーサリアン。だが神殿のような巨大な建物が視界をふさぐ。この神殿は迷宮への入口であり、数々のトラップがしかけられているという。ソーサリアンは意を決して、神殿へと足を踏み入れるのだった。



神殿の落とし穴の下には、この建物を建造した建築家のエリックがいる。ソーサリアンが不老不死でない場合、彼から空を飛ぶFLYの魔法がかかったアイテムがもらえる。シナリオ進行が楽になるので、不老不死でない場合はぜひ手に入れたいアイテムだ。



神殿は全8階層。各階をつなぐ階段はふさがれており、フロアごとに謎を解き、仕掛けを解除しなくてはならない。1階の仕掛けは、まず真ん中の大きな部屋の鎖を2回ずつ調べて落とし穴をロックし、その後、ほかの部屋の鎖を調べれば解除できる。

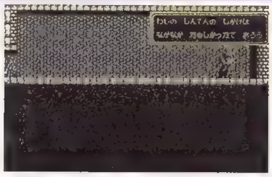


4階は、モンスターを退治するだけという、ほかのフロアよりもシンプルな仕掛け。だが、出現するゴーガというモンスターの攻撃はさまざまな状態異常を発生させる。まともに戦うと危険なので、上の写真のように部屋に入って1歩進んだところで戦うのが基本だ。

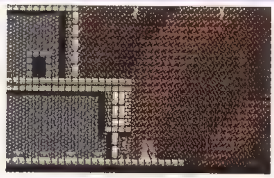
嘆きの神殿②（『ピラミッドソーサリアン』に収録）



5階と6階の天井はつながっているが、火の玉が飛んでおり、FLYの魔法でのショートカットは不可能。また、狭い足場で敵を避けながらジャンプで進むという、アクション性が高い階である。だが、何度も失敗すると足場の敵が消えて普通に通れるようになる。



8階のスライムには攻撃が効かないので、上に浮いている炎の玉を当てて倒すこと。すべての謎を解けば、8階の奥でジャグラーに遭遇。なお、ジャグラーがいた部屋の壁をファイターを先頭にして調べれば、5階の隠し部屋を開けるための銀の鍵が手に入る。

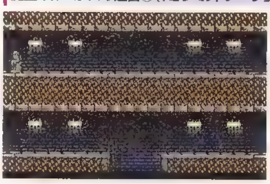


屋上へ向かう前に、8階の画面右にある隠し部屋に寄る。FLYの魔法がない場合は、8階から落ちるギリギリのところで立っていれば橋がかかる。その奥にある部屋を抜けて下に落ちれば、多くの宝箱がある隠し部屋に入れる。ただし、一番奥の宝箱はミミックだ。

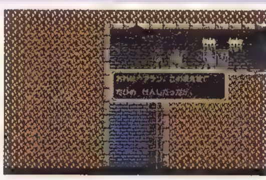


屋上へ向かうと真の姿に変わったジャグラーが待ち構えている。2層のバリアを使って変幻自在の攻撃をしかけてくる強敵。追尾性のある魔法を避けようとするクセがあるので、LIGHT CROSSなどの魔法があると有利に戦える。これを倒せばシナリオクリア。

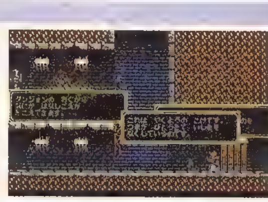
魔王ギルバレスの迷宮①（『ピラミッドソーサリアン』に収録）



トラップだらけの巨大な神殿を抜けて、山の内部へ足を踏み入れたソーサリアン。しかし、そこに待っていたのは、神殿でさえ小さく見えるほど巨大な「ギルバレスの迷宮」であった。世界をおびやかす魔王の完全復活を阻止するべく、ソーサリアンは迷宮へ挑む。



迷宮内でエーリング王国の傭兵であるアランと出会う。彼は魔道士のロニアスとともに、迷宮に捕らわれたフェリッサ姫を救出にきたようだ。彼らと助けあって、迷宮を攻略していく。まずは赤い宝石が付いたスイッチの起動方法を見つけよう。

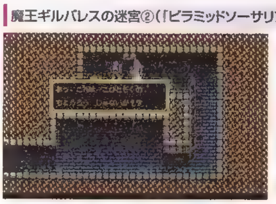


奥へ進むと、小人のアスタルがモンスターに襲われているので救出する。すると迷宮内の小人の村へ案内してくれる。彼から教わった方法で地下にある酸の湖の水を抜くと、その先には、姫と一緒にさらわれたネリスがいる。彼女は特殊な文字が読める能力を持つ。

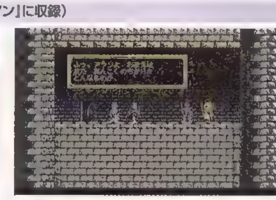


合流したロニアスからルビーをもらい、迷宮にある赤いスイッチを起動させることができる。スイッチを使った先には火の妖精フィレンがいるが、住み家への入口がふさがり、困っている。小人の村の男に相談すると入口を開放してくれて、有益な情報が手に入る。

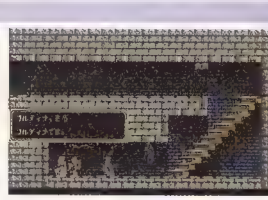
魔王ギルバレスの迷宮②（『ピラミッドソーサリアン』に収録）



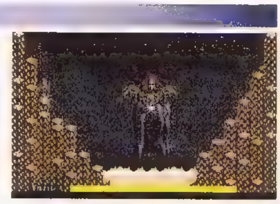
再びロニアスに出会うとワープ装置の起動方法を聞ける。紋章のある部屋の中に入り、現れた敵を倒してカードを手に入れる。その部屋にあるワープ装置の宝石を、緑、赤、青の順番に起動させて、迷宮の中核へ。その奥に小人族の長老ボルックスが捕らわれている。



長老を助けて、小人の村へ送り届ける。具合がよくなると、迷宮の最深部に行く手段を教えてくれる。最深部ではアランと、敵の魔道士のラドナーが言い争っていた。どうやら2人は親子関係だったらしい。話が決裂すると、ラドナーは姿を消す。

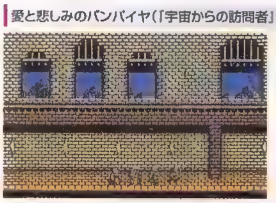


再びラドナーと遭遇するが、彼は反逆の疑いでギルバレスに倒されていた。彼は死に際にフェリッサ姫の牢の鍵を託して、姫の声を戻す呪文を教えてくれる。姫の声を戻すと、魔王を倒す手段である真の名前が聞ける。魔王が待ち構える火山の火口へ急ごう。

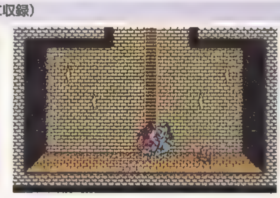


マグマを噴出して轟音を響かせながら、魔王ギルバレスがついにその姿を現す。こちらの魔法が通じないので、左右6方向に放つ強力な魔法に注意しながら、近接攻撃で戦うこと。魔王を倒せば、『戦国ソーサリアン』から続いた長い戦いが終わる。

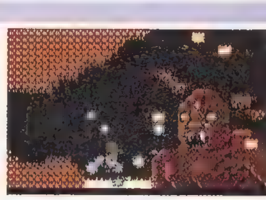
愛と悲しみのバンパイヤ（『宇宙からの訪問者』に収録）



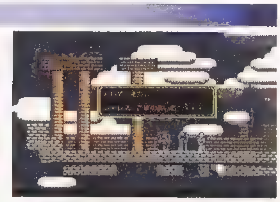
生まれつき病弱だったラステル王国のマリエル姫が、400年間眠りについていた吸血鬼ジャレスにさらわれてしまう。国王はジャレスの居城に兵を派遣するが、ことごとく撃退されてしまう。そこで、数々の冒険で活躍したソーサリアンに助けを求めた。



ジャレスと会うためには、灼熱の真珠というアイテムが必要。まずはジャレスの手先のアークデーモンを倒して、紫の水晶を入手する。アークデーモンは一撃死の魔法を使ってくるので要注意。次に魔神像がある部屋の1番右の像に、入手した紫の水晶をはめる。



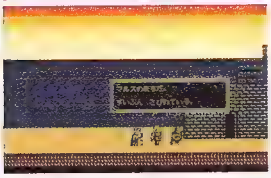
すると装置が作動し、マグマが引いて地下へ行けるようになる。地下では、『ソーサリアン』の各シナリオのなかで最大となる超巨大なファイヤーゴーレムが襲ってくる。武器の攻撃は通用しないので、魔法で弱点の額の宝石を狙おう。倒せば灼熱の真珠が手に入る。



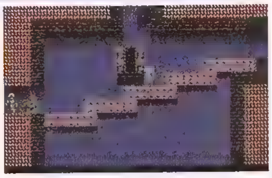
灼熱の真珠を機械の部屋にはめると、ジャレスのいる場所まで転送されて戦闘となる。しかし、戦いの途中でマリエル姫がジャレスを愛していると告白。そしてジャレスは、自分は黒く光る石によって目覚めたと語る。彼らの話を聞けばシナリオクリアだ。

GAME PLAYBACK 『宇宙からの訪問者』『ギルガメッシュ・ソーサリアン』

海は広いな(『宇宙からの訪問者』に収録)



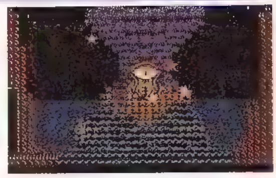
海の幸が豊富なマルスの港町。かつては活気にあふれていたのだが、突如として魚が消えて、遠方へ漁に出た船が沈むといった不可思議な現象が発生。またたく間に町は寂れていった。町に活気を取り戻すため、ソーサリアンは原因を究明すべく、港町へ向かう。



まずは海を調査することにする。釣具屋から王様の投網をもらい、それでイルカを捕まえる。イルカは自分を聖なるイルカと言い、ソーサリアンを海底洞窟へと案内する。しかし実は海の主の手先で、突然襲いかかってくる。イルカを倒すと珊瑚の鍵を入手できる。

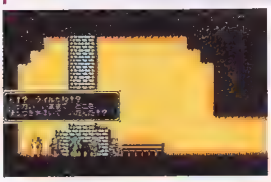


鍵を使って牢を開けると、紫ウニの王子が捕らわれていた。彼(?)を助けると海の主打倒のため協力してくれる。ただし、海の主がいる海の果てに行くためには、酸素が届かない海底を行くしかない。町にいるルーの頼みにこたえれば、酸素の薬草が手に入る。

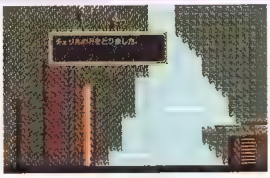


海の果てでデロルきんちゃくと遭遇。しかし、黒く光る石の力により攻撃が効かない。頭上にセットされた石を奪いとり、町の近くの海にいる紫ウニ達に磨いてもらおう。白くなった石を再び頭上にセットすれば攻撃が効くようになり、倒すとクリアとなる。

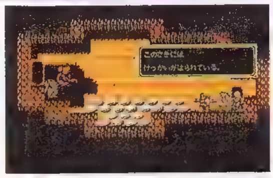
食虫植物の森(『宇宙からの訪問者』に収録)



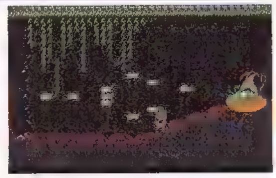
神秘に満ちた森にあるチェリルの村で、異変が起こっていた。3年前の「天から火が落ちた日」を境に森はすっかり変わり、今では狂暴化した食虫植物や昆虫がはびこる危険な森になったという。その謎を調査するため、ソーサリアンは村へ向かった。



村に行くと下半身が植物化した少女アリアがいる。彼女の治療に必要なチェリルの実を取ってくると、お礼に月の雫がもらえる。次に隣村へ向かい、アリの討伐へ。奥の女王アリには結界があって近づけないので、隣村の農民から虫除けの粉をもらっておくこと。

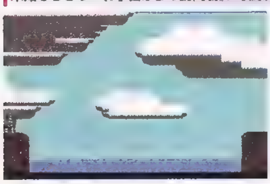


女王アリの部屋の奥で見つけた白骨死体の遺品をチェリルの村にいる男にわたすと、鳴り卵がもらえる。それをアリの巣付近の井戸で使うと、老人が隠し扉を開けてくれる。部屋の奥にはマンモスが冷凍されており、月の雫の力を使ってマンモスを解凍する。

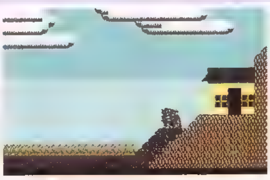


解凍したマンモスから肉を取り、森の祭壇に捧げると扉が開く。その先では黒く光る石の力で狂暴化したベララと呼ばれる食虫植物と遭遇。倒すと、石の影響でソーサリアンは呪われてしまう。隣村に行き、学者に相談して呪いを解いてもらえばシナリオクリアだ。

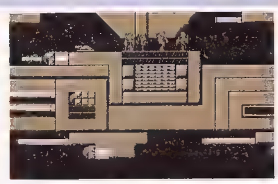
未知なるものへ(『宇宙からの訪問者』に収録)



ジャレスの復活、マルス港の海、食虫植物の森。3つの事件の裏には、黒く光る石の存在があった。ソーサリアンは、その異変の根源が極東アジアの湖にあるという情報を耳にする。世界に災いをもたらした石の謎を突き止め、一連の謎に終止符を打てるのか?



湖の近くの農民が水路をふさがれて困っているので、岩を壊してあげよう。すると、稲の収穫後にお礼をしたいというので、稲が育つのを待つことに。稲が育つには、移動して画面を何度も切り替える必要がある。農民からは、おにぎりと磁石石がもらえる。



湖の底にある謎の装置に磁石石を使う。その奥には謎の空間が広がっており、宇宙船へワープできる。そこには女の子の姿の宇宙人がおり、突然魔物に姿を変えて襲ってくるが、しばらくすると飽きていなくなる。その際、宇宙船の扉を開くIDカードを落とす。

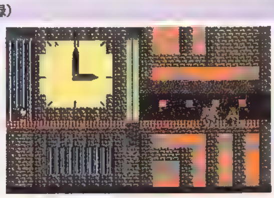


宇宙船の最深部へ行くと、エイリアンの家族がいた。彼らの話では、太陽系の調査中に宇宙船が事故に合い、そのとき飛散した黒く光る石を回収しに来たらしい。地球の人々に迷惑をかけたことを詫び、ソーサリアンに地球の写真をわたすと、宇宙へ旅立っていく。

双頭の魔犬(『ギルガメッシュ・ソーサリアン』に収録)



アラハト山のふもとにあるシュメール王国で、奴隷狩りが多発。調査に来たソーサリアンだったが、崖崩れで街道は崩壊しており、国までの道は遮断されている。住人の情報では、時計塔を抜ければ別の道があるらしい。しかし、塔の中には魔物が棲みついていた。



時計台を管理するサントリーニに道を作ってもらうが、その先で見えない魔物に襲われる。この魔物を退治するため、地下にいる魔女テキーラの力を借りる。地下の鍵となるルビーは、時計の文字盤の先にあり、針を3時15分の位置にすれば入手できる。

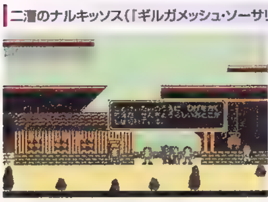


テキーラに話を聞くと、魔物を倒すためにはキャッツアイという宝石が必要らしい。地下にあるが、人間が触れると危険で、猫なら安全に取り出せるという。時計台の下にいる猫の飼い主ニッカからネコジャラシを借りて、猫のソルティについて来てもらおう。

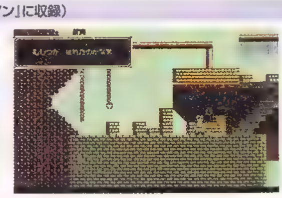


キャッツアイを使って見えない魔物のケルベロスを倒すと、ソーサリアン討伐の命を受けたシュメール王国のルルイエが登場。兵とともに襲いかかってくるが、その直後、橋が崩壊。地面に叩きつけられたルルイエは、国王は間違ってないと言い残して絶命する。

二憧のナルキッソス(『ギルガメッシュ・ソーサリアン』に収録)



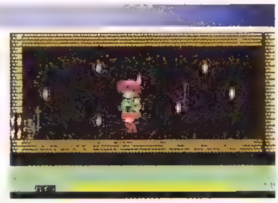
優秀なウィザードを輩出することで有名な、ペルシャ湾ぞいのラルサ村。シュメール王国の都へ向かうために立ち寄ると、ナルキッソス号の船長コラールが海賊行為の疑いで吊るし首にされそうになっている。疑問を持ったソーサリアンは事件解決に乗り出す。



対岸の港へ向かうと、そこにはナルキッソス号と、その船員達がいた。しかし、先ほど会った船員達とは様子が違っている。再びラムサ村に戻ると、船長を誘拐犯扱いするウィザード小学校の生徒のパインと出会う。彼女に今までの事情を話すことに。



パインの誤解を解くと、偽者を見破るアイテムの情報を聞くために学校まで同行してくれる。学校の隠し部屋にいるウィズ教師と話すと、隣の神殿にそのアイテムがあるという。パインと別れて、崖の上の神殿で真実の鏡を手に入れたら、対岸の港へ向かう。



港へ着くと、偽者の船長はパインを誘拐して出港していた。本物のナルキッソス号に乗って船に追いつくと、偽者の船長がパインを魔法で巨大化させ襲わせてくる。ジャイアントパインを倒せば、偽ナルキッソス号は消滅。疑いも晴れて事件は解決となる。

GAME PLAYBACK 『ギルガメッシュ・ソーサリアン』

白夜に消えた村人(『ギルガメッシュ・ソーサリアン』に収録)



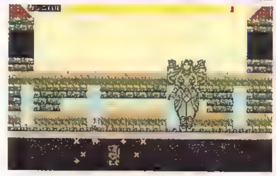
都へ向かう途中、休息をとるためにソーサリアンはイヴァラードの森にあるドワーフの村へ立ち寄った。だが、付近には危険な食虫植物が繁殖しており、村には人気がない。いやな気配を感じつつも先に進むと、森のはずれに一軒の小屋と2つの人影を発見する。



ドワーフの男のマーヴァルは、ともに住むエルフの娘のミントがさらわれることを恐れていた。そこで、ミントを狙うエルフの男に会って話をすると、自分はミントの兄のクールであることを明かし、自分達が兄妹であることを証明してほしいという。

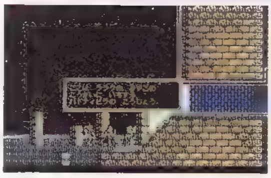


エルフの女性ソーサリアンを先頭にしてミントの左胸にある3つのホクロを確認すると、2人の兄妹関係が判明する。クールから森を元に戻す方法を聞き、真の敵である錬金術師の女性のカンニバルを倒すために森の地下へ向かうが、そこには結界が張られていた。

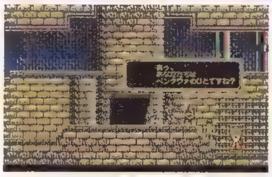


隣のフェリナール村のミルに協力してもらい、地下の水路の堤防をオーディンの斧で壊すと、イヴァラードを流れる聖なる水が結界をかき消して、カンニバルが真の姿を現す。彼女を撃破すると、付近の食虫植物は消えて、イヴァラードの森に平和が戻る。

復讐の黒き勇者①(『ギルガメッシュ・ソーサリアン』に収録)



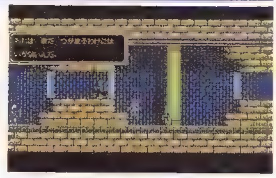
奴隷狩りによって、世界中から人を集めて働かせているバドティビラ工場。そこで、南方のルドニア王国を滅ぼしたという機械の魔人が製造されたらしい。たった2体で国を滅ぼしたという機械の魔人を放ってはおけない。ソーサリアンは工場への潜入を決意する。



工場では、さまざまな国から拉致された人々が足かせをはめられ、強制労働をさせられていた。そのなかにペンタウァ出身のヨシュアという少年がいる。彼の話では、一緒に連れ去られた父親が、鍛冶屋の腕を見込まれて機械の魔人を製造させられているという。

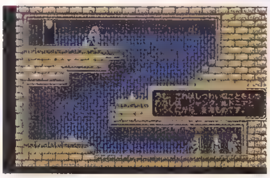


工場の製造室でヨシュアの父のエヴァムと出会う。ペンタウァのソーサリアンであることを告げると、工場脱出のため協力を約束。その後、地下室へ向かうと謎の人影を発見する。その人物を追うが、まだ捕まるわけにはいかないと言い残して逃げていく。

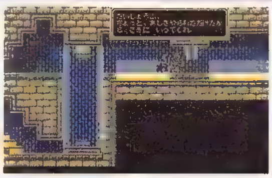


2体の機械の魔人のうち1体が壊されて、工場内が騒がしくなっていた。どうやら、先ほどの人物の仕業のようだ。その人物に接触しようとするが、すでに敵兵によって牢に入れられていた。そのことをエヴァムに相談すると、牢を開ける銀の鍵を作ってくれる。

復讐の黒き勇者②(『ギルガメッシュ・ソーサリアン』に収録)



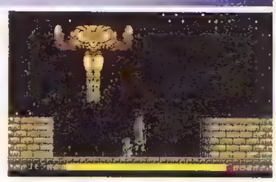
石化トラップに注意して、男のいる牢を開放する。牢に入れられていたジャンクという男は、祖国のルドニア王国が機械の魔人によって滅ぼされ、その復讐のためにやってきたという。こちらの事情を話すと、同じ目的のためソーサリアンのパーティに同行する。



ヨシュアから工場の管理者のボイド将軍が外出していることを伝えられる。その隙に上の階を目指すが、途中にソーサリアンの手では開かない鉄の扉が出現。ジャンクがこじ開けてくれるが、その際にトラップが発動し、ケガをしたジャンクはリタイアする。

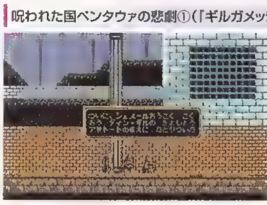


最上階には、もう1体の機械の魔人のゴモラがあった。破壊しようとするが、特殊なバリアに守られて、こちらの攻撃はまるで通用しない。エヴァムにそのことを伝えると、ヨシュアが持っているペンダントと魔人の骨をもとにゴモラを倒す武器を作ってくれる。

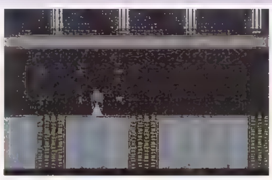


再び最上階に向かうと、ボイド将軍自らがゴモラに乗り込んで、ソーサリアンに襲いかかってくる。ゴモラを倒せば、奴隷を解放できる足かせの鍵が手に入るので、ヨシュア達を解放して都へ急ごう。これ以上、シュメール王国の暴挙を許してはいけない。

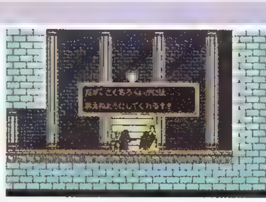
呪われた国ペンタウァの悲劇①(『ギルガメッシュ・ソーサリアン』に収録)



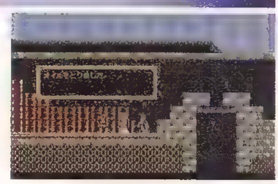
シュメール王国の都であるラガシュにたどり着いたソーサリアン。国王であるディンギルは、この都にあるアザトート城にいるらしい。当然、城門は固く閉ざされており、忍び込むしかないようだ。城の周りを探すと、鉄のフタ付近から漂う異臭に気がついた。



地下に流れている水路から、城へ侵入するソーサリアン。水路の中央にあるスイッチの左上と中央下を操作すると、ワープ装置が作動。その先にあるイナンナのハートを入手する。これは水路内のエレベータを起動するアイテムだが、1個しかないので注意。

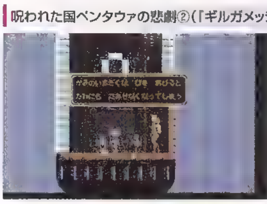


城の上部で待ち構える、ディンギル国王に仕える三神官の1人のヘクターを倒す。すると装置が作動して、アザトート城は上空へ飛び立ってしまう。このとき、イナンナのハートを持っていないと、のちにシナリオが進められなくなってしまう。

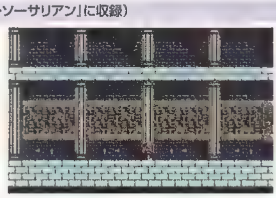


水をくみ上げる装置から外に出ると、空中に浮かぶ部屋があった。そこでは「双頭の魔犬」で出会った魔女テキーラの夫のデンキブラウンが絵の中に閉じ込められていた。彼を助けるにはオイルが必要となるので、部屋の下にある油屋からオイルを取ってくること。

呪われた国ペンタウァの悲劇②(『ギルガメッシュ・ソーサリアン』に収録)



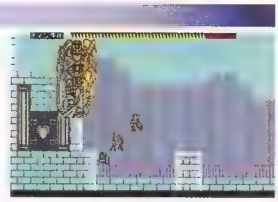
絵の中からデンキブラウンを助け出すと、お礼に磁場逆転の薬がもらえて、ディンギルが日の光を浴びると倒せなくなることを教えてくれる。磁場逆転の薬を飲めば、空を飛べるようになり、上空へ飛び立った城に追いつける。夜明けまでに決着をつけよう。



なんとかアザトート城にたどり着くソーサリアン。まず、入って左手の部屋にあるバルブの左から2、3、5、8番目を作動させて、エレベーターを起動させる。エレベーターの先から最上階に向かうと、扉の前にディンギルの娘のディアンナ・アダブが待っている。



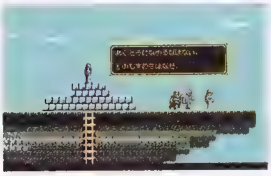
ディアンナ姫は、先に進みたければ三神官の1人であるバイアスを倒してこいと語る。言葉どおりバイアスを倒すと、観念して扉を開けてくれる。また、シュメール族に起こった真実を明かし、扉の先に待つ最後の三神官のブロイムを説得してくれる。



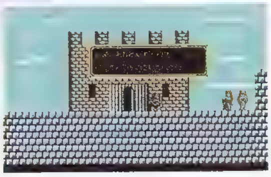
城の最上部ではディンギル国王が待っていた。はるか昔に先祖を滅ぼしたペンタウァの民への復讐のために奴隷狩りをしていたことを告げると、真の姿に変化して襲いかかってくる。硬い殻に守られていて、攻撃のチャンスは中身が姿を見せる一瞬しかない。

GAME PLAYBACK 『セレクテッド・ソーサリアン1』『セレクテッド・ソーサリアン2』

美しき花嫁(『セレクテッド・ソーサリアン1』に収録)



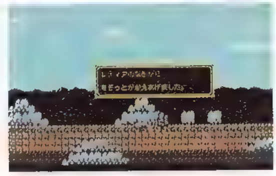
戦いの日々に疲れたソーサリアンは心のよりどころを求めて、美しい女性が住むといわれるディオンヌの村へ妻を探す旅に向かう。しかしその村には、2人の男性が同じ女性を愛すると、その女性が死んでしまうという「サンサーラの呪い」がかけられていた。



村への入口は固く閉ざされていた。そこでサンサーラの像の前に行くと、レティアという女性が山賊に襲われていた。レティアを助けると村まで案内してくれて、家にも泊めてくれる。しかし翌朝、目を覚ますとレティアは再び山賊にさらわれていた。



東の山にある山賊のアジトに入り、山賊の頭のケインを倒してレティアを救出する。村に帰ると、山賊を倒した功績から、レティアを花嫁にもらえる。だがその翌日、レティアが再びさらわれてしまう。しかし、山賊のアジトにレティアの姿はなかった。

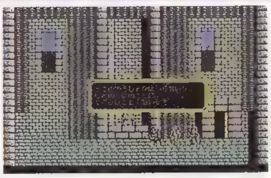


村と墓地を結ぶ橋に向かうと、倒したはずのケインがレティアと一緒にいた。魔法の剣でソーサリアンに襲いかかるが、レティアがそれをかばって橋から落ちてしまう。レティアを追い、下へ降りるとケインが先回りしている。ケインと決着をつけよう。

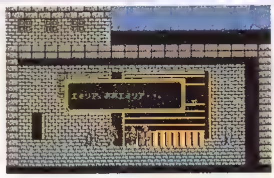
銀の灯が消えた街①(『セレクテッド・ソーサリアン1』に収録)



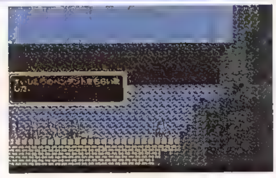
銀の採掘で生計を立てているリーマ村と、そこで採れた銀を加工していたオルソード王国は、ともに銀によって繁栄していた。しかし、突如オルソード国王が銀の採掘を禁止してしまう。採掘の再開を頼むため、ソーサリアンはオルソード国王のもとへ向かう。



オルソード王国の城下町にたどり着くと、ここの住民も王によって銀をすべて没収されていた。職人達は仕事を失い、路頭に迷っている。急いで王のもとへ向かい、採掘停止の理由を聞くと、この国をどうしようと勝手だと言われて、追い出されてしまう。

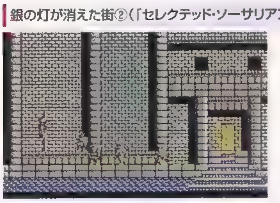


町の酒場に行くと、ルーミスという男が、占い師をしている恋人のエミリアが無実の罪で捕まったと嘆いている。その後、湖のほとりに行くと、脱走したエミリアと遭遇する。どうやらエミリアは、王を呪い殺そうとした罪によって捕らわれたようだ。

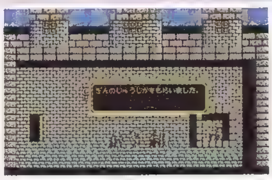


エミリアと一緒に酒場へ戻ると、ルーミスが兵士によってさらわれていた。彼の父親に事情を聞くと、返してほしければ湖のほとりまで来いと言われたそうだ。恋人の身がわりになるエミリアだが、このときソーサリアンに水晶のペンダントを託してくれる。

銀の灯が消えた街②(『セレクテッド・ソーサリアン1』に収録)



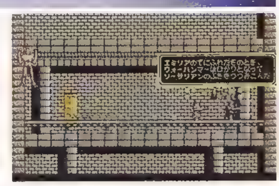
翌日、エミリアは城の前で処刑されそうになっていた。しかも特殊な力により、エミリアには近づけない。このことを神父に相談すると、町の神に祈りをささげれば町やエミリアを救えるとのこと。しかし、祈るためには銀の十字架が必要だと言われる。



銀職人のディンクスに話すと、銀製品が3つあれば銀の十字架を作れるという。すべて集めて彼のもとへ持っていこう。1つ目の銀のジョッキはリーマ村の民家にあり、2つ目の銀の盾は宿屋の主人タジートからもらえ、3つ目の銀のドアノブは宿屋の2階にある。



銀の十字架を神父にわたして祈りをささげてもらうと、町をおおっている水が消える。そして500年前に沈んだ古代の町がその姿を現す。そこにはエミリアの先祖のマークの霊がいて、水晶のペンダントを見せると銀のウォーハンマーを授けてくれる。

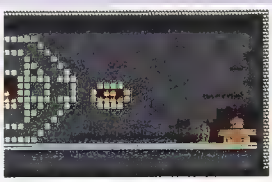


助けたエミリアから真相を聞かされる。王には、マークに封印されたゴルディアンの霊が乗り移っており、自分を封じたマークの子孫であるエミリアと銀の装備を恐れて、事件を起こしていた。王のもとへ向かい、ゴルディアンを倒せばシナリオクリアだ。

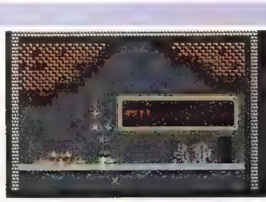
パンドラの箱(『セレクテッド・ソーサリアン2』に収録)



ソーサリアンが立ち寄ったある村では、あらゆる災厄が起こっていた。デュカリオンという男の話によると、パンドラという女性が、決して開けてはならないとされる禁断の箱を開けてしまい、そこに封じられた「悪」が放たれたことが原因らしい。



デュカリオンから、「悪」を封じていたパンドラの箱を村の先にある古城から持ってくるように頼まれる。神殿の奥には真実の扉という3つの扉があり、そのうち2つは偽物。書かれている謎を解いて一番右の赤い扉を選ぶと、部屋の中にパンドラの箱がある。

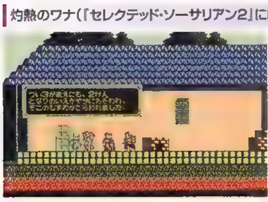


「悪」はソーサリアンが倒すだけでは封じられない。そこで、「悪」を箱に封じる呪文を使えるデュカリオンに同行してもらうことに。村や古城にいる「病」「憎しみ」「盗み」「嫉妬」「悪巧み」「死」を冠するモンスターと戦い、デュカリオンに封印してもらう。



6つの「悪」を封印したのち、古城の最深部へ。そこには、悪の化身となったパンドラの姿があった。変わり果てた彼女を倒して封印することになる。最後にデュカリオンと別れる前に「希望」を箱から取り出し、鍵をかけて封印すればシナリオクリアとなる。

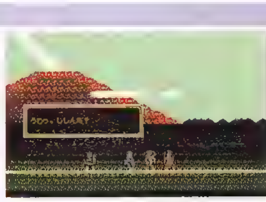
灼熱のワナ(『セレクテッド・ソーサリアン2』に収録)



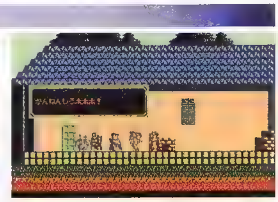
ソーサリアンに一通の手紙が届いた。それは、火山に棲みつく魔物が村を襲っているという内容だった。さっそく村へ向かい、村長のホホホに事情を聞くと、娘がさらわれてしまったという。非道な怪物を許せないソーサリアンは、一路火山へと向かった。



火山内の洞窟で手に入れた炎の剣を使い、マグマボイアルドを倒す。これで村に平和が戻り一件落着。しかし、帰路につくソーサリアンの前に、隣村に住むジン・レイターという男が現れて、実はマグマボイアルドは火山の守り神だったことを告げられる。

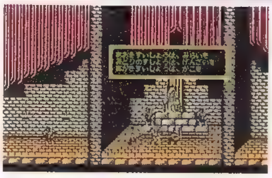


神を失った怒りにより、火山は間もなく噴火し、ジンの住む村を飲み込んでしまう。村長は怒りを収めるためにマグマボイアルドを復活させるしかないという。そこで、村に住むシャーマンのシャルに、神を復活させるソウルストーンを作り出してもらう。

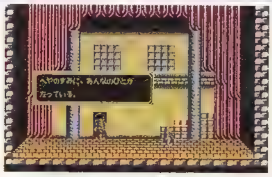


火山にあるルビー鉱脈を我が物にしようとしていたホホホをこらしめ、村や火山で材料を集めていく。そして、完成したソウルストーンでマグマボイアルドを復活させる。ソーサリアンは一度倒してしまったことを詫び、今度こそ平和になった村をあとにした。

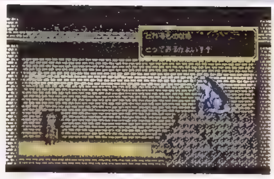
時の神殿①（『セレクテッド・ソーサリアン3』に収録）



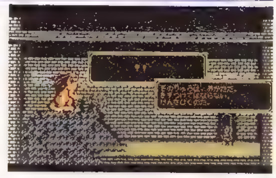
突如ペンタウァの時間の進み方が狂い始めてしまった。国がパニックになるなか、グラバリス＝リラ伯爵が、今回の事件の発端は自分の領地内にある時の神殿であると語り出す。世界のバランスが崩壊する危機に、ペンタウァ王はソーサリアンを向かわせた。



グラバリス伯爵の話によると、事件は時の神殿にいる3匹の竜が狂ってしまったために起こったらしい。さらに、竜を静めるために不老不死になった巫女のフィアネも倒れてしまい、時間を元に戻すには3匹の竜を討伐するしか方法がないという。

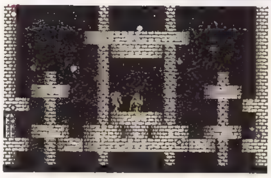


神殿内では狂った竜族が襲ってくる。これを倒しつつ城の上部へ向かい、現在を司る竜のバーランと、未来を司る竜のポジティルを討伐する。しかし、最後の竜の待つ部屋へ向かうと、扉に結界が張られていて入れない。一度、伯爵のもとへ戻ることにする。

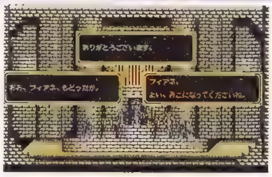


伯爵から結界解除の護符をもらい、過去を司る竜のネガティルと対面。この竜は、人を言葉巧みにたぶらかす存在らしい。あわてるネガティルに斬りかかろうとしたとき、もう1人の自分達が止めに入った。あ然とするソーサリアンに、ネガティルは真実を明かす。

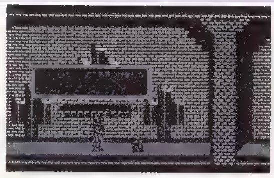
時の神殿②（『セレクテッド・ソーサリアン3』に収録）



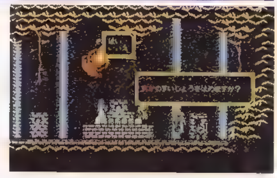
事件はキラーボーンという悪霊が伯爵にとりつき、フィアネの記憶を奪って2匹の竜を狂わせたために起こったという。ソーサリアンは時間を正しく戻すため、ネガティルの頼みを聞いて、神殿の力で過去へ向かい、フィアネの記憶を取り戻すことにする。



2000年前の世界で、フィアネがなくした巫女の額飾りをわたす。次に1992年前へ行き、フィアネの不老不死の儀式の手伝いをする。フィアネの記憶を取り戻しつつあったが、ネガティルが過去のソーサリアンに倒されて神殿の機能が停止。世界は闇に包まれる。

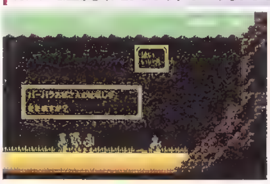


諦めずに時を操る力があるという竜の紋章を見つけ出して、もう一度現在へ行き、ネガティル討伐を阻止する。なんとかフィアネの記憶を戻す準備が整った。ネガティルから赤い水晶をもらったら、フィアネに巫女の額飾りをわたして記憶を戻そう。

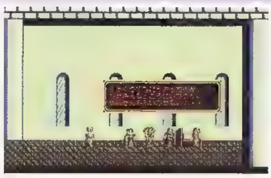


フィアネと一緒に伯爵のもとへ向かうと、地下に落とされ、キラーボーン戦となる。まずは弾をよけ、その弾が地面を削っていくのを待つと、水晶があるフロアに進めるようになる。水晶を左から青、緑、赤の順番に設置すれば、キラーボーンは倒れる。

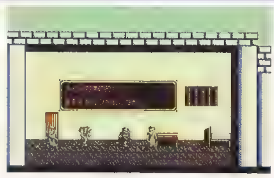
呪われた遺跡③（『セレクテッド・ソーサリアン3』に収録）



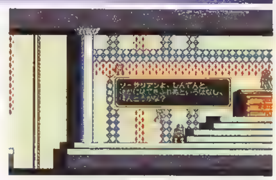
とある冒険を終えて帰路へつくソーサリアンに、バーバラという吟遊詩人が一曲どうかと声をかけてきた。休憩ついでに彼女の詩を聞くと、イスマリアという小さな国で起こった殺人事件を語り始める。すると、どんどん話に引き込まれていき……。



話を聞いているうち、その事件を解決した人間と意識が同化してしまった。ソーサリアンは覚悟を決めて、事件を解決することにする。まずは、殺人事件の生き残りであるベーラの記憶を戻そう。医者の話では、事件のあった遺跡の奥に伝説の薬草があるらしい。

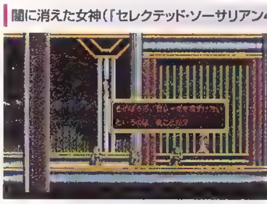


ベーラを回復させようとすると、スチュアートという男が邪魔をしてきた。彼には遺跡の主である古代イスマリア王妃がとりついていたのだった。王妃は自分達の眠っている遺跡がレジャーランドにされることに怒り、この事件を起こしたようだ。



ベーラとともに、遺跡の神殿にいる王妃の怒りを静めるために戦う。その途中、古代イスマリア王が出現。レジャーランド開発の中止を条件に、王妃とともに眠りにつく。事件解決後、意識を取り戻すソーサリアン。その手には村人からのお礼の品が握られていた。

闇に消えた女神（『セレクテッド・ソーサリアン4』に収録）



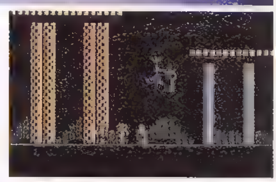
月の女神セレーネと太陽の女神ソル。昼と夜を光で照らしていた彼女達だったが、闇の王ファルカスがセレーネを連れ去ってしまった。さらに、それが原因でソルはふさぎ込み、世界から光が消えてしまう。ソーサリアンは光を取り戻すべく、セレーネ救出へ向かう。



闇の王の城へ潜入するが、さっそく落とし穴に落ちる。奥へ進むと、闇の王の怒りを買って捕らわれている魔女と出会い、彼女を助けるためにやってきた弟子のネイラが、ロープで救出してくれる。城の厨房に出たソーサリアンは、あらためて城の調査を開始する。



東にある塔に捕らわれたセレーネを発見するが、ヒョウが見張っていて近づけない。ヒョウを寝かすため、城にいる楽師のファウネスからミューズの竪琴を借りることにする。彼はネイラにわたす星の花を欲しがっているので、花壇に行って取ってきてあげる。



竪琴を使ってセレーネを救出し、ソルのもとへ戻ると、闇の王の討伐を依頼される。まずは、闇の王を倒すために必要な太陽の剣を湖の地下から取ってきて、魔女に太陽の剣の力を引き出してもらおう。準備を整えて、玉座の間で闇の王を倒せばシナリオクリア。

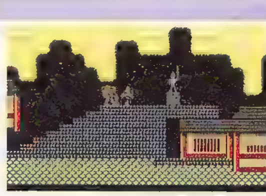
妖夢幻伝説（『セレクテッド・ソーサリアン4』に収録）



怪しげな摩天楼が見えるエマリアの村で、異変が起ころうとしていた。108年前に封じられた魔族のバズス一族の封印が解かれ、間もなく復活するという。完全復活の前に再び封印しなければならない。村人達はソーサリアンに、バズス12世の討伐を依頼した。



バズスがいるというドラゴン島へ向かう途中、ルーという少女と出会う。彼女はバズスの部下に襲われてケガをしているが、討伐のために同行させてほしいと頼まれる。彼女を仲間にして、村の港で封印石を手に入れ、再びドラゴン島へ。そこでバズスと対決する。



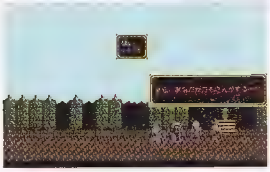
バズスは不死身で倒すことはできなかった。さらに、戦闘の途中でルーを連れ去り消えてしまう。彼らがいる摩天楼に行くためには、洞窟にあるバリアを消さなくてはならない。村にある英雄の像が持つロッドを使い、バリアを発生させている装置を停止させる。



摩天楼で磔（はりつけ）になっていたルーを助けて、再びバズスと対峙。ここでルーがバズスと兄妹であることを告白。ルーが説得するとバズスは納得して、平和のために自分達を封印してほしいという。彼らを封印して、平和が訪れたことを村人に伝えよう。

GAME PLAYBACK 『セレクテッド・ソーサリアン5』

それゆけ！ ドトーのトライアスロン①（『セレクテッド・ソーサリアン5』に収録）



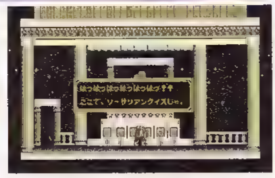
ペンタウァの海、山、そして街を舞台に、年に1度開かれる「ドトーのトライアスロン」の季節がやってきた。賞金と経験値のために1位を目指せ！ なお、このシナリオをクリアするには「骨細工師」「無職」「泥棒」「産婆」を連れていかないといけない。



今大会は、シナリオのヒロインで構成されたピチピチギャルチーム、老人4人のジジババチーム、魔法使いログレックとオーガーの混合チーム、そして我らがソーサリアンチームの合計4チームで行われる。魔法使いのオーサーのかけ声で、今スタート！



最初の関門は犬かき競争。ログレックとオーガーチームが猛然とスタートダッシュをかけるが、オーガーが泳げないことが判明。早くも1チームが脱落してしまう。海を泳ぎきり、第2関門のロッククライミングで厳しい山を越えると、そこには神殿が建っていた。



第3関門は、神殿にいる父なる神ユイターからのソーサリアンクイズ！ 連続で7問出題される「ソーサリアン」に関するマニアックな問題にすべて正解しなくてはならない。3回までチャレンジ可能で、失敗するとリタイア扱いになってしまう。

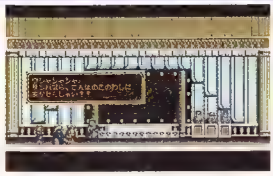
それゆけ！ ドトーのトライアスロン②（『セレクテッド・ソーサリアン5』に収録）



次の関門へ向かう途中、女性がうずくまり、薬箱を取ってきてほしいと頼んでくる。いったん引き返して、中央にある大きな家に富山の置き薬を取りに行く。だが、家から出ようとすると女性が部屋に鍵をかけてしまう。この鍵は泥棒を先頭にしないと開かない。



第4関門は借り物競争。「お金」は無職を先頭にして周りの人と話すともらえる。「ギャルのパンティー」は、泥棒で鍵を開けられる家のタンスから入手できる。「ヴァイデスのひもの」は、乾物屋に行き、骨細工師に偽物のヴァイデスのひものを作ってもらえばよい。



第5関門はサンバ大会。これはただ産婆を先頭にするだけでクリア。終了後は審査員からありがたいお言葉がもらえる。あとはゴールするのみ……。しかし、リタイアしたログレックが召喚したファイヤーエレメントが、ソーサリアンの行く手を阻む。



金物屋からバケツをもらい、川の水をファイアーエレメントにかけて消してしまおう。ゴール直前でジジババチームが動けなくなっているが、薬をわたすと逆転優勝されてしまうので放置すること。見事優勝すると、王が巨大化する衝撃のラストが！

封印（『セレクテッド・ソーサリアン5』に収録）



ある刑務所の近くを通りかかったソーサリアンに、見張りをしていた看守が話しかけてきた。彼は、この刑務所に収監されていた凶悪モンスターのワーウルフが脱獄して、海の先にあるリーク＝ディオンの遺跡に逃げたので、捕まえてきてほしいと頼んでくる。



遺跡へ向かうと、そこにシルフィという少女が現れた。彼女は遺跡の調査中に殺された父の仇をとるためにやってきていて、ソーサリアンに同行させてほしいという。シルフィを仲間にするかは選択でき、仲間にすると遺跡の仕掛けがわかるので難易度が少し下がる。



遺跡の奥でシルフィの父を殺した犯人のタウラーと出会う。しかし、彼に攻撃は通じず、逃げ出そうとすると牢獄へ転送されて、シルフィが仲間だった場合ははぐれてしまう。再びタウラーのもとへ向かうと、すでに何者かの手によって殺されたあとだった。

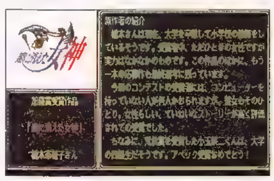


遺跡の西側にいるワーウルフを倒して、壁の石版を読む。書いてあるとおりに仕掛けを作動させると、正義の鉄剣を入手。昼上の真下にある部屋に向かい、シルフィやタウラーを操っていたリーク＝ディオンを倒そう。帰る前にワーウルフ討伐の報告を忘れずに。

TOPICS

『セレクテッド・ソーサリアン』のユーティリティー機能

PCソフトの自動販売機「ソフトベンダーTAKERU」でブラザー工業から販売された『セレクテッド・ソーサリアン』シリーズは、追加シナリオディスクであると同時に、ユーティリティー機能やディスクマガジンの要素も備えている。シナリオのあらすじを解説してくれる「ダイジェスト・ストーリー」、ファンからのイラストやお便りを紹介する「ソーサリアンファンクラブ」、そして「作者のプロフィール」や「CM」などのコンテンツが用意されている。さらに、ディスクごとに独自のコンテンツがあり、「NPCリスト」や「魔法リスト」といった、ゲーム攻略に役立つコンテンツも用意されている。



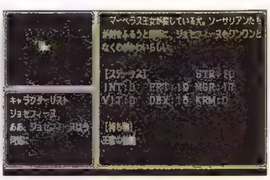
⬆『セレクテッド・ソーサリアン』のシナリオは、審査のうえ一般公募から選出されたもので、「作者のプロフィール」では、そのシナリオのライターのプロフィールや彼らの似顔絵などが閲覧できる。なかには、プレイする際の攻略のヒントなども書かれている。



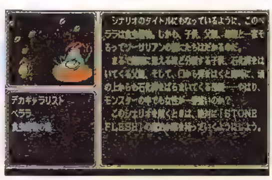
⬆「魔法リスト」は『セレクテッド・ソーサリアン1』に収録。18種類の魔法が書かれており、その効果や星の組み合わせはもちろん、魔法効果を貫通させる特殊な組み合わせも掲載されている。このリストを参考に、新たな魔法アイテムを作成しよう。



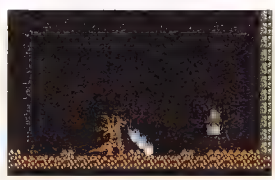
⬆「アイテムリスト」は『セレクテッド・ソーサリアン2』に収録。作中の戦利品であるアイテムの詳細や魔法効果が書かれている。さらに、シナリオクリア後などに取れる隠しアイテムも、その取得方法を含めて掲載されており、コレクターには見逃せない。



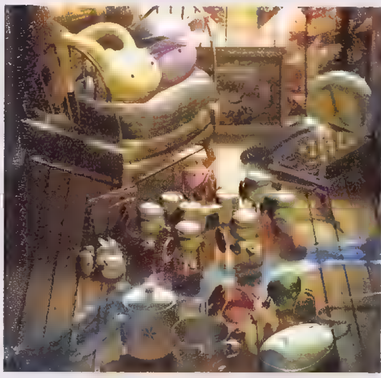
⬆「NPCリスト」は『セレクテッド・ソーサリアン3』に収録。『基本シナリオディスク』はもちろん、『戦国ソーサリアン』や『ギルガメッシュ・ソーサリアン』などに登場したNPCに関する情報も掲載。彼らの能力値や装備品まで網羅されている。



⬆「モンスターリスト」は『セレクテッド・ソーサリアン4』に収録。ボスモンスターの詳細が書かれている。弱点などの情報のほか、ボスに有効な魔法や、簡単に倒すことができる安全地帯など、ちょっとした攻略情報も掲載されている。



⬆「モンスターと戦う」は『セレクテッド・ソーサリアン5』に収録。歴代のボスのなかから、アークデーモン、ガドルガン、ツタン・カーメン、風神・雷神と戦うことができる。さらにその最深部では、「盗賊たちの塔」のシャドードラゴンの真の姿が明かされる。



The outline of Lord Monarch Series

ロードモナーク シリーズの概要

小さなキャラクター達がごちゃごちゃと動き回り、リアルタイムでゲームが進んでいくSLGの『ロードモナーク』は、1991年発売当時のユーザーに大きな衝撃を与えた。あまりにも時代を先取り過ぎたゲームながら、実際に遊び始めるとなじみやすく、やり込み要素も強かったことから、新マップを追加したバージョンアップ版が発売されたり、さまざまなハードへ移植されたりと、息の長い人気シリーズへと成長していった。

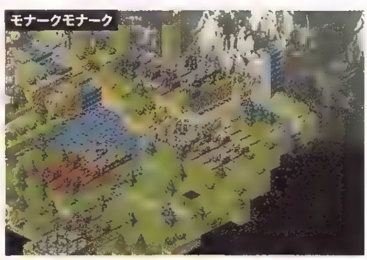
シリーズの特徴

言葉では説明できない 不思議な感覚のゲーム

1991年当時、『ドラゴンスレイヤー』シリーズは多くのPCゲーマーにとって絶対的なブランドとなっていた。だがそれでも、「日本ファルコム10周年記念作である新感覚SLG」と銘打たれた『ドラゴンスレイヤーⅦ』こと『ロードモナーク』の登場は、意外性を持って受け止められた。それまでの『ドラゴンスレイヤー』シリーズに一貫してあったRPG要素はなく、ドラゴンも登場しない。そして何より、それまで誰も遊んだことがない斬新な内容に驚かされたのだ。今でこそ本作は国産の本格RTS（リアルタイムストラテジー）の傑作と位置づけられているが、当時の日本のゲーマーにとってRTSというジャンルはなじみがなく、まさに「言葉では説明できない不思議な感覚のゲーム」だったのだ。

ゲームの目的は、4つの国のなかの1つを率いて、ほかの国を制圧すること。マップ上にごちゃごちゃと配置された大勢の兵士達は、アルゴリズムに従って家を造り、領土を広げていく。税率の調整で国の資金と人口を調整しつつ、彼らに適宜指示を与えて敵国を攻めていくという流れだ。プレイヤーには決められた日数が与えられており、その日数内にマップをクリアすると、その成績によって日数が増減することになる。いかに効率よくスピーディにマップを制圧するかがカギであり、SLGのみならずパズルゲームの要素もあるのだ。また、マップごとに宇宙戦争や戦国時代、飲食店の争いなど、ユニークな世界観が展開するのも特徴の1つとなる。

多くのファンを生んだこのゲームシステムは、シリーズを通じてほぼ変わっておらず、初心者と上級者の両方を満足させるべくシリーズが展開されていった。大きめの変更が加えられたのは『モナークモナーク』で、画面構成がクォータービューとなり、マップに高さの概念を加えた新機軸を打ち出している。



⬆頭を使う戦略性に、リアルタイムで素早い指示が必要となるアクション性など、多くの要素が融合した作品。

ライセンスやメディアミックス展開

オリジナル要素を持った ライセンス作品が多数発売

PCで好評を博した『ロードモナーク』は、日本ファルコム以外の会社が発売するライセンス作品として、非常に多くのハードへと移植されていった。エポック社から発売されたSFC版はオリジナル版に近い作りだが、作品によっては大きめのアレンジがなされている。特にセガから発売されたメガドライブ版『ロードモナーク とことん戦闘伝説』は、『カルドセプト』で知られる大宮ソフトが開発を担当して、アル王子を主人公としたストーリーモードを収録しているのが特徴だ。序盤はチュートリアルとしての役割も果たしつつ、中盤以降は物語展開に応じた同盟や共闘が行われることになり、非常に熱い展開を楽しむことができる。東芝EMIから発売されたPS版『ロードモナーク 新・ガイア王国記』も同様に、ストーリーモードが用意されている。

ちなみに、『ロードモナーク』のマップと『アドバンスド ロードモナーク』のシステムを組み合わせた1996年12月発売の『ロードモナーク オリジナル』は、日本ファルコムのWindows95参入第一弾ソフトである。

シリーズの関係性

どの作品からでも楽しめる 間口の広さが大きな特徴

前述したライセンス作品を除けば、明確なストーリーや固定のキャラクターを持たないシリーズとなるため、どの作品から遊んでも楽しむことができる。その一方で、基本的なゲームシステムが共通であることから、1作品を遊んでルールを把握すれば、別のマップが収録された別作品を違和感なく楽しむことができるのも特徴だ。過去作品の難易度を下げた入門編や廉価版も多数リリースされているので、手に入れやすい作品から遊んでみるのがオススメといえるだろう。

●主な関連タイトル

タイトル	発売日	ハード・OS	発売元	ダウンロード販売	掲載P
ロードモナーク	1991年3月21日	PC-9801	日本ファルコム	EGG	P.385
アドバンスド ロードモナーク	1991年11月29日	PC-9801	日本ファルコム	EGG	—
ロードモナーク	1992年10月9日	SFC	エポック社	—	—
ロードモナーク とことん戦闘伝説	1994年6月24日	メガドライブ	セガ	VC	—
ロードモナーク オリジナル	1996年12月20日	Windows95	日本ファルコム	—	—
ロードモナーク ファースト	1997年3月14日	Windows95	日本ファルコム	—	—
ロードモナークプロ	1997年5月30日	Windows95	日本ファルコム	—	—
モナークモナーク	1998年10月30日	Windows95/98	日本ファルコム	—	P.385
ロードモナーク 新・ガイア王国記	1998年12月23日	PS	東芝EMI	PSN ※1	—

※1：販売されているのはハムスターから発売されたPS版。



ロードモナーク

- 発売日：1991年3月21日
- 機種：PC-9801
- メディア：フロッピーディスク
- ジャンル：SLG
- 価格：¥9,800（税別）

【備考】
- PC(FM-TOWNS)、SFCでも発売された
- SFC版はエポック社から発売された
- プロジェクトEGG(PC)でPC-9801版がダウンロード販売中

【関連ページ】
- 広告ギャラリー➡P.246

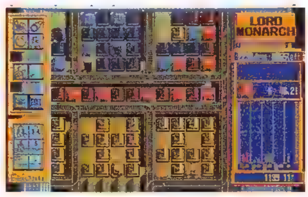
シンプルなのに奥深い、箱庭系リアルタイムSLG

次々とマップを制覇していく、ステージクリアタイプのSLG。兵士に命令を出して土地を占領していき、他国をすべて滅ぼせば勝利となる。ゲームはリアルタイムで展開していくので、どんなタイミングで攻撃をしかけるかなど、刻一刻と変わる状況をしっかりと把握した戦術が必要とされる。また、税率を下げて兵士を増やすか、それとも税率を上げて資金を稼ぐかなど、内政のような要素も存在するので、幅広い遊び方ができるのも魅力となっている。



素早い状況判断が戦況を左右する

⬅敵味方の行動はリアルタイムで実行されるため、マップを隅々まで見渡して戦況を把握することが重要。一カ所見落としただけで、そこから一気に逆転される……なんてことも。



バラエティに富んだマップが続々と登場

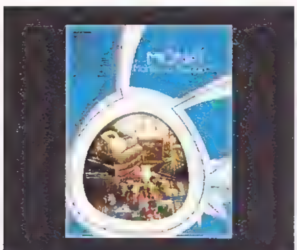
➡用意されているマップはバリエーションが豊富。中世ヨーロッパ風の「ロードモナーク」や、ユニットが食べ物になる「フーズパニック」、戦国時代をモチーフにした「戦乱の陣」などがある。

SYSTEM PICKUP

■ゲームの流れ
兵士は家から登場して、さらに家を建てていく。これを繰り返して徐々に勢力を拡大していき、他国と領土合戦をしていくのが基本の流れとなる。なお、この2つの行動は、命令を出さなくても自動的に実行される。

■兵士の強化
味方の兵士同士が接触すると、合体して兵士が強化される。どんどん強力な部隊になるが、より多くの維持費が必要となる。

■資金と税率
資金は、部隊を維持したり家を建てたりするために必要となる、とても重要なもの。資金の収入量を左右するのが税率で、これを高くすると収入が上がるが、兵士が登場しにくくなるので、領土を拡大するのが難しくなる。逆に低く設定すると、収入がほとんど見込めなくなって家を建てにくくなるが、兵士は次々と登場する。



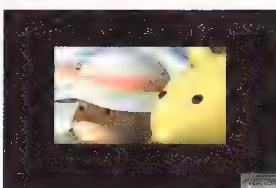
モナークモナーク

- 発売日：1998年10月30日
- 機種：Windows95/98
- メディア：CD
- ジャンル：SLG
- 価格：¥7,800（税別）

【関連ページ】
- イラストギャラリー➡P.166
- 広告ギャラリー➡P.247
- キャラクター辞典➡P.545

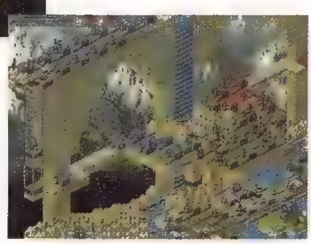
初心者へのフォローも備えた『ロードモナーク』の集大成

徐々に進化をとげていった『ロードモナーク』シリーズの集大成ともいえる作品。税率の自動設定や全体命令が実行できるなど、遊びやすく改良されているほか、レッスンステージやヒントステージが追加されている。また、一番の特徴は「モナ」というマスコットキャラクターが登場するようになったこと。操作やルールの説明などをわかりやすく教えてくれるほか、攻略のアドバイスなどもくれるため、初心者でも遊びやすい作りになっている。



オープニングではモナくんが彼女とデート

⬅謎の生物モナくんが、彼女とデートするオープニングムービー。崖の上から戦場を見下ろして、どっちが勝つかを予想をしている。なお、次の日には彼女がいきなり引っ越してしまうというオチがある。

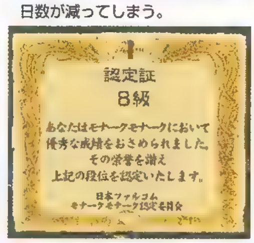


マップが立体構造になり高さの概念が追加

➡従来のシリーズとは異なり、視点がクォータービューに変更。マップが立体的になり、新たに高さの概念が加えられている。違う段差への行き来は、主に階段やエレベータを利用する。

SYSTEM PICKUP

■経過日数と繰り越し日数
ゲーム中は、時間経過とともにリアルタイムで経過日数がどんどん加算されていき、制限日数以内にクリアしないとゲームオーバーとなる。また、ステージクリア時は、経過日数や占領率などの成績に応じて制限日数が繰り越され、次のマップの制限日数が変動する仕組みとなっている。よい成績を残すと制限日数が増えてクリアが楽になる一方、成績が悪いと制限日数が減ってしまう。

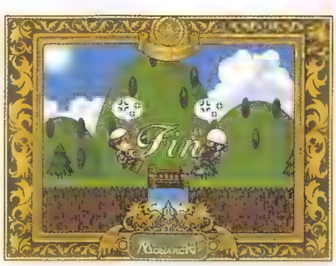


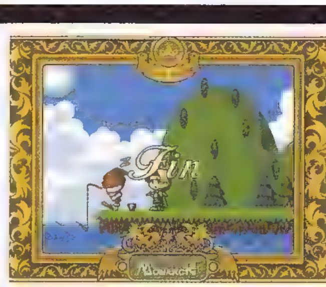
⬆優秀な成績を収めると段位の認定証がもらえる。最高段位は名人となる。

TOPICS

マップをクリアしていくとコミカルなミニイベントが発生

本編のマップは全部で50種類以上用意されており、基本的に5つのマップをクリアするごとにちょっとしたイベントを楽しめる。その内容は、デフォルメされたキャラクター達が動き回る、寸劇のようなものとなっている。なかには、片方が橋をかけて、もう片方が橋を壊して状況が膠着するといった、ゲーム中でもよく見られる場面をコミカルに描いたものも登場する。ちなみに、ストーリー的な連続性はなく、毎回イベントの最後は「Fin(おしまい)」で締めくくられる。





⬅⬆残念ながらモナくんは出てこないが、かわいい兵士達のドタバタ劇が楽しめる。

※：『ロードモナーク』の記事で掲載しているパッケージはPC-9801版。掲載している画面写真はPC-9801版。『モナークモナーク』の記事で掲載しているパッケージはWindows95/98版。掲載している画面写真はWindows95/98版。



The outline of Brandish Series

ブランディッシュ シリーズの概要

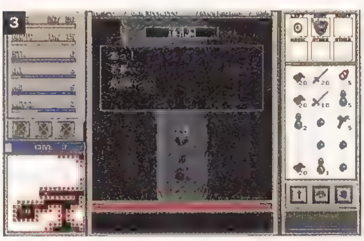
1991年に1作目が発売され、1990年代に『4』まで発売された人気シリーズ『ブランディッシュ』。2009年にはPSPでリメイクされるなど、根強い人気を誇る本シリーズは、日本ファルコムが初めてフルマウスオペレーションを導入したA・RPGとなる。武器などに使用回数が設定されていることや、ゲームがリアルタイムで進行すること、オートマッピング機能など、当時としては画期的なシステムが数多く盛り込まれていた。

シリーズの特徴

パズル的な謎解きが満載の頭脳派向けA・RPG

『ブランディッシュ』シリーズのジャンルはA・RPGとなっているが、実のところ、そこまでアクション性が高いわけではない。もちろん、ボス戦を中心とした敵との戦いにおいてテクニカルな操作が要求されることはあるが、基本的にはシビアな操作は必要ない。そのかわりに必要となるのが、ダンジョンにしかけられた謎を解くというパズル要素。シリーズに登場するダンジョンやフィールドには、さまざまなトラップがあり、頭を使って謎を解くことが本シリーズの醍醐味となる。

また、主人公であるアレスと、彼を師匠の仇として追う女魔道師のドーラなど、アクが強いキャラクター達もシリーズの大きな魅力となっている。優等生的な人物ではなく、アウトロー寄りの大人びた人物が多い重厚な世界観も、多くのファンをひきつけた。

3


⬆落とし穴があったり、岩が転がってきたりと、さまざまなトラップが存在。とにかく頭を使わないと先に進めない。

ライセンスやメディアミックス展開

コントローラ操作への対応と豪華声優を起用した移植版

PC版ではマウスでの操作だった『ブランディッシュ』シリーズだが、家庭用ゲーム機に移植された際には、当然ながらコントローラへの操作に調整されている。また、機種にあわせてアレンジが加えられているのも特徴だ。まず、PCエンジン スーパーCD-ROM²版では、CDの特徴を生かしてオープニングがアニメムービー風に大きく作り直された。また、ナレーションに銀河万丈を、ドーラ役に声優の玉川紗己子を起用するなど、ボイス演出にも力が入れられていた。SFCには『1』と『2』が移植され、どちらもコントローラで遊びやすいように調整され、好評を博した。ちなみに、1996年に発売された『2』のエキスパート版にはSFC版オリジナルとなるタイムアタックモードが追加されている。

シリーズの関係性

アレスとドーラの3部作は終わり、物語は新しい舞台へ

そもそもはアレスと、彼と因縁があるドーラを中心とした物語が展開していたが、『3』でドーラの師匠バルカンが命を落とすことになった真相が明らかに。2人の因縁は解消され、物語的には1つの区切りがつく。なお、日本ファルコム自身がPSPで『1』をリメイクした『ダークレヴナント』には、新たにドーラ編のシナリオが追加されている。

アレスとドーラの物語が完結したのち、世界観を一新した『4』が発売(最初は『VT』として発売されたが、のちに改題された)。5人の主人公ごとにシナリオが異なり、さらにゲーム中の行動で属性が変化してエンディングも変わるなど、大ボリュームで話題となった。また、文化や神話など、とにかく綿密に設定された世界観も『4』の特徴となる。

● シリーズの時間軸や関係性

ブランディッシュ

地中に沈んだといわれる伝説の国ビトールの迷宮に落ちたアレスとドーラ。アレスは地上を目指して、地下迷宮を上へ上へと進んでいく。

⬇「1」の約2年後

ブランディッシュ2

バドラー王の企みにより、アレスはビトールで手に入れた伝説の剣「プラネット・バスター」を奪われ、ベルサドス監獄へ送られてしまう。

⬇『2』の約1年後

ブランディッシュ3

再び活動を始めた闇の力に引き寄せられるように、フィベリアの地に足を踏み入れたアレスとドーラ。2人の因縁と真実が、ついに明らかとなる。

⇕ 関係性がない新シリーズ

ブランディッシュ4 (VT)

それぞれの運命によって引き寄せられた5人の主人公が、砂漠にある古代人の遺跡「神の塔」に足を踏み入れる。探索の果てに得たものは……。

● 主な関連タイトル

タイトル	発売日	ハード・OS	発売元	ダウンロード販売	掲載P
ブランディッシュ	1991年10月25日	PC-9801	日本ファルコム	EGG ※1	P.388
ブランディッシュ2 THE PLANET BUSTER	1993年3月12日	PC-9801	日本ファルコム	EGG	P.392
ブランディッシュ	1994年6月17日	PCエンジン スーパーCD-ROM²	NECホームエレクトロニクス	—	—
ブランディッシュ	1994年6月25日	SFC	光栄	—	—
ブランディッシュ3 SPIRIT OF BALCAN	1994年11月25日	PC-9801	日本ファルコム	EGG	P.394
ブランディッシュ2 THE PLANET BUSTER	1995年8月11日	SFC	光栄	—	—
ブランディッシュ2エキスパート	1996年3月15日	SFC	光栄	—	—
ブランディッシュVT	1996年10月4日	PC-9801/9821/Windows95	日本ファルコム	—	—
ブランディッシュ4 眠れる神の塔	1998年12月11日	Windows95/98	日本ファルコム	—	P.398
ブランディッシュ ダークレヴナント	2009年3月19日	PSP	日本ファルコム	PSN	P.389

※1：販売されているのはリニューアル版。

当時を振り返る! ブランディッシュシリーズ

PCゲームの常識を変えたフルマウスオペレーション

『ブランディッシュ』はPC-9800シリーズと全盛期をともに歩んだ作品といわれている。『1』はPC-9800シリーズの普及期に発売され、2011年10月時点でのシリーズ最終作となる『4（VT）』は日本ファルコムがリリースした最後のPC-9801用ソフトとなる。最近ではPSPでもリメイクされているものの、特にPC-9801ユーザーには思い出深い作品となっているはずだ。

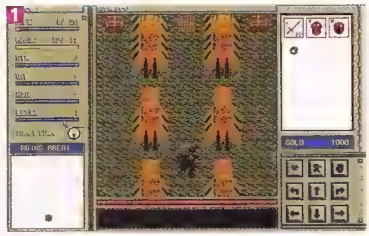
そんな『ブランディッシュ』が登場した1991年当時、国内のパソコンはPC-9800シリーズが主流となっており、今となっては当たり前であるマウス操作によるグラフィカル・ユーザー・インターフェースも、まだ一部の用途に限られていた。AVGやSLGも、「キーボードで操作した方が早いよね」というような時代だったのだ。当然ながら、A・RPGをマウスで操作するなど、思いもよらない発想だった。説明書を読んでも、マウスで操作する方法が理解できなかったし、本当にプレイできるのだろうかと不安になったものだ。しかし、いざゲームを始めてみると、最初の数十分こそ手こずったものの、さほど苦労せず操作に慣れてしまった。こうした感覚的に身につく操作感があったからこそ、この画期的なゲームは多くのユーザーに受け入れられたのだろう。ちなみに、当時はゲーム用のゲーミングマウスなどは存在せず、貧弱なマウスが多かった。そのため、激しいプレイでマウスを酷使して壊してしまい、親に怒られた人もいたのではないだろうか。

しかし、マウスでなければこのゲームが楽しめないかというと、決してそうではない。古くはSFC版など、そして最近では2009年にPSPでリメイクされた『ダークレヴナント』をプレイしてみると、キーとボタンによる操作でも『ブランディッシュ』の魅力は失われていないことがわかる。そもそもマウス操作のメリットは、複数の情報を瞬時に把握して、知りたい情報や行いたいアクションを素早く切り替えられる点にある。1991年当時はいざ知らず、インターフェースが進化した今、マウス以外でもスムーズに遊ぶことは可能だ。当然のことながら、本質的な部分での本シリーズの魅力となるのはゲーム性の部分であり、操作方法ではないのだから（と言いつつ、マウスで遊んだ思い出が強すぎて、マウス操作と『ブランディッシュ』を切り離して考えるのが難しいファンが多いのも事実だが）。ちなみにPSP版の『ダークレヴナント』は、視点がトップビューに近い形となっており、キャラクターの背後が見えないため、いつモンスターに襲われるかわからない形となっている。これはPC時代のオリジナル版を踏襲したもので、あえて視界を限定することで緊張感を生むという手法になっている。

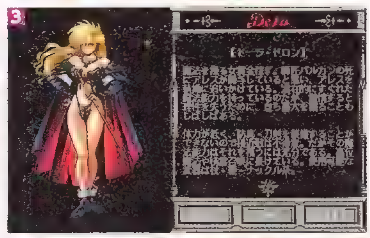
「即死」と「美女」もシリーズならではの特徴

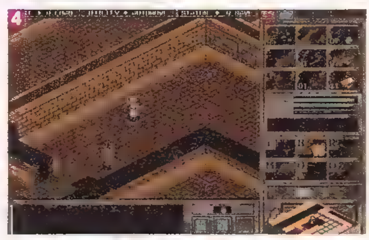
マウス操作の次にもう1つ『ブランディッシュ』の特徴をあげるなら、やはり即死の多さだろう。このゲームのスタート時、主人公のアレスは大穴に転落した直後で、HPが1の状態。多くのプレイヤーと同様、筆者も初回プレイは開始10秒も経たないうちにモンスターと遭遇してゲームオーバーとなった。普通のゲームなら、序盤は優しい難易度でプレイヤーを慣らしていくのが王道だが、このゲームはまず最初に「気を抜くと即死する」ことを教えてくれるわけだ。もちろんその後も、落とし穴に落ちて即死、巨大な岩石につぶされて即死、段違いに強いモンスターに遭遇して即死……と数え切れないほどゲームオーバーを繰り返すことになる。だが、そうやってトライ＆エラーのプレイを続けていると、トラップのありそうな場所や強敵が出現しそうな場所がなんとなくわかってくるから面白い。ちなみに、一般的なRPGでは後半にレベルが上がってくるとまず負けなくなるが、『ブランディッシュ』ではどんなにレベルを上げてもトラップにはまれば即死してしまう。「もうこのあたりのモンスターならノーダメージだ」と油断していると、トラップであっさりゲームオーバーになったりするのだ。最後までダレずにプレイヤーに緊張感を与えるゲームバランスとなっている。

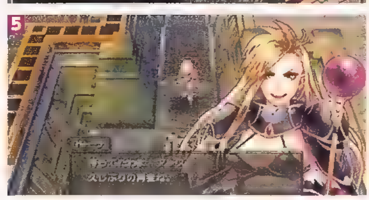
最後となったが、アレスを師匠の仇として追い回す女魔道師ドーラの存在も、このシリーズを語るうえでは欠かせない。彼女は死と隣り合わせのダンジョンでプレイヤーを和ませる狂言回しであり、コメディリリーフでもある。いつの間にか、早くドーラに会うためにダンジョンを攻略しているような気分になったものだ。当時の広告などでも、主人公のアレスは目立っておらず、とにかくドーラがイチオシで描かれていた。そして、影の主役と言われ続けた彼女をプレイヤーキャラクターとして使えるようになった『3』では、アレスそっちのけでドーラをやり込んだ人も多いはずだ。なお『ダークレヴナント』でもドーラ編が追加されており、彼女の衰えない人気をうかがい知ることができる。











1『ブランディッシュ』は、HP1で這いつくばったアレスの姿から幕を開ける。まさにこれから始まる過酷なダンジョン探索を象徴するかのような姿だ。

2『1』から『3』まではアレスとドーラの関係性がストーリーの軸となる。いつもはアレスの命を狙うドーラが、ときに味方になることもあった。

3『3』ではマルチキャラクターシナリオシステムを導入。なんといっても目玉は、ドーラが操作できるようになったこと。そして、PC-9800シリーズのFM音源を生かし切ったBGMの数々も忘れがたい。

4『4（VT）』は画面がクォータービューとなったが、フルマウスオペレーションは健在。女性の主人公クレールの切ないシナリオは、特に評価が高かった。

5『1』をPSPでリメイクした『ダークレヴナント』。本作オリジナルの要素として、ドーラ編が追加された。



ブランディッシュ

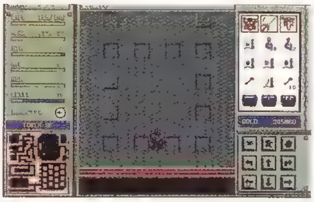
・発売日：1991年10月25日
・機種：PC-9801
・メディア：フロッピーディスク
・ジャンル：A・RPG
・価格：¥9,800（税別）

【備考】
・PC（FM-TOWNSなど）、SFC、PCエンジン スーパーCD-ROM²でも発売された
・SFC版は光栄、PCエンジン スーパーCD-ROM²版はNECホームエレクトロニクスから発売された
・のちにシステムが微調整されたリニューアル版が発売された
・プロジェクトEGG（PC）でPC-9801版のリニューアル版がダウンロード販売中

【関連ページ】
・イラストギャラリー➡P.168
・広告ギャラリー➡P.248
・キャラクター辞典➡P.546

マウスで遊べるパズル要素満載のA･RPG

賞金首であると同時に賞金稼ぎでもある流浪の剣士アレスを主人公とした、謎解きが満載のA・RPG。リアルタイムで動く敵とのバトルや危険なトラップを乗り越えながら、ダンジョンの脱出を目指すことになる。すべての操作をマウスで行うため、早くて正確なマウス操作、そして謎を解く柔軟な思考力がポイントになる。



巧妙なトラップや緻密に計算された謎解きが醍醐味

⬅道中では、大ダメージを受ける落とし穴や当たると即死する大岩など数多くのトラップがある。謎解きにはパズル要素を含んだものもあり、頭を使わないと解けない難しいものも多い。

PROLOGUE

国王ビスタルの野望がドラゴンの呪いを招いてしまい、小国ビトールが地中に埋没してから約千年。かつてビトールがあった地には、バノウルドという都市国家が存在していた。この地を訪れた流浪の剣士アレスは、情報屋から得たビトールの伝説や、そこにつながる不思議な大穴の情報をもとに、郊外にある廃坑の跡に向かう。そこで出会ったのは、アレスを師匠の仇だと誤解する女魔道師のドーラ。彼女がアレスめがけて火球を放った途端、あたりが崩れ出し、2人は地下深くへと飲み込まれてしまう。

SYSTEM PICKUP

■フルマウスオペレーション
移動や攻撃といったアクションから、メニュー項目の選択まで、すべての操作をマウスで行うシステムで、『ブランディッシュ』シリーズの基本ともいえる。一部のコマンドはシフトキーやテンキーで代用できるので、厳密にはマウスとキーボードの併用となる。

■REST（休息）
その場で休息してHPを急速回復させる。休息中は時間の流れが早くなり、それに比例して周囲の敵の行動速度も上昇。こちらは画面が暗転して無防備な状態となるため、安全な場所で行うのが鉄則。

■緊急脱出モード
ロード後にいきなり敵にやられるなど、その場所からどうしても抜け出せなくなった場合の救済システム。現在いるフロア内の好きな踏破済み地点にワープできるが、能力値などのレベルが下がってしまうリスクがある。

GAME PLAYBACK　01 地中に埋もれたビトール国への到着～ENDING

01 地中に埋もれたビトール国への到着



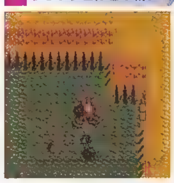
ドーラとの戦いで地下深く落ちたアレス。意識を取り戻すと、そこは千年前に埋没して廃墟となった、かつてのビトールだった。

02 再会するやいなや穴に落ちるドーラ



扉を開けると、待ち伏せしていたかのようにドーラが登場。戦闘になるかと思いきや、近づいてきた矢先に落とし穴に落下する。

03 塔の入口を守るクラブデビルとの戦い



塔の入口の門番であるクラブデビルとの戦い。卵を大量に産みながら移動して、近づくと攻撃してくる。魔法が効かないため手強い。

04 成仏した少女の霊から金の腕輪を入手



クラブデビルを倒すと、途中にいた少女の霊が自分と家族の仇がとれたことで成仏。塔に入るための証となる金の腕輪を残していく。

05 塔の頂上で再びドーラが登場



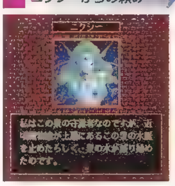
塔の頂上へたどり着くと、再びドーラが現れる。今回はドジを踏まないと言いつつも、目の前のスイッチを踏んで見事に落下していく。

06 魔法を反射するラクシャーサとの戦い



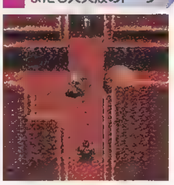
頂上の部屋には、2体のラクシャーサが出現。魔法を反射するため肉弾戦となる。これを倒すと扉の封印が解けて、洞窟に入れる。

07 泉の守護者であるニクシーからの頼み



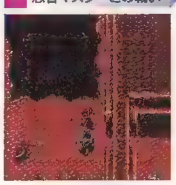
泉の守護者のニクシーに呼び止められ、水脈を復活させてほしいとお願いされる。水門を開くと、のちに強力な防具がもらえる。

08 3度目の正直ならずまたも大失敗のドーラ



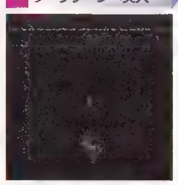
ドーラ3度目の登場。これまで散々な目にあったのは、なぜかアレスのせいに。今度は大岩に追われて、どこかへ行ってしまう。

09 手裏剣や分身を使う忍者マスターとの戦い



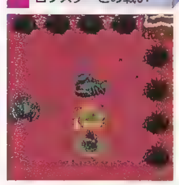
洞窟の最後に待ち受けるボスの忍者マスター。かなりの強敵で、飛び道具の手裏剣や分身の術、バックステップを使ってくる。

10 魔の力が増幅するダークゾーンへ突入



洞窟を抜けると、魔の力を借りられるダークゾーンに突入。これまでに入手した悪魔シリーズの装備は、ここで使うためのもの。

11 要塞への道を守るロブスターとの戦い



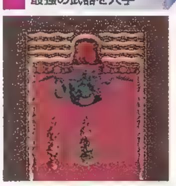
ロブスター3体との戦い。ダメージゾーンと落とし穴に囲まれた狭い場所での戦いとなるため、レベルが高くても苦戦を強いられる。

12 ラクシャーサに追われるドーラを救出



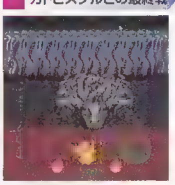
ドーラがラクシャーサ相手に苦戦している場面に出くわす。ドーラを助けてあげると、この先で必要な鍵を置いていってくれる。

13 アジタカーハを倒して最強の武器を入手



三ツ首竜のアジタカーハ戦。倒すと、その奥でガドビスタルがいる部屋の鍵と、最強の武器であるプラネット・バスターが手に入る。

14 力に溺れた呪われた王ガドビスタルとの最終決戦



呪われた王ガドビスタルとの最終決戦。室内は、魔法弾を発射する敵や触れるとテレポートする球体など、さまざまな障害がある。

ENDING

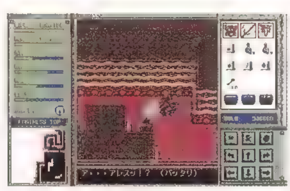


ガドビスタルを打ち倒し、地上に脱出したアレス。ドーラがあとから出てくるが、ピンチを助けてもらったために見逃してくれる。

TOPICS

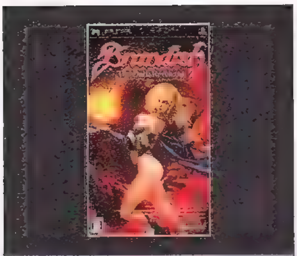
ドーラの生死でエンディングが変化

⑫において、ドーラがラクシャーサ相手に苦戦している場面では、ドーラを攻撃することもできる。彼女を倒しても鍵は手に入るので、先に進むうえで支障はないが、エンディングはドーラが登場しない寂しいものになってしまう。



⬆倒れる間際に言い残したセリフから、ドーラもこのような結末は心外だったはず。

※　掲載しているパッケージはPC-9801版。掲載している画面写真はPC-9801版のリニューアル版。



ブランディッシュ ダークレヴナント

- 発売日：2009年3月19日
- 機種：PSP
- メディア：UMD
- ジャンル：A・RPG
- 価格：¥5,040（5%税込）

【備考】
- PCで発売された「ブランディッシュ」に新要素を加えて大幅にリニューアルしたもの
- PSN（PS3/PSP）でPSP版がダウンロード販売中

【関連ページ】
- 広告ギャラリー➡P.248
- キャラクター辞典➡P.546

3Dグラフィックで描かれる新たなる『ブランディッシュ』

初代『ブランディッシュ』をPSPで大幅にリメイクしたもの。ストーリーやマップはほぼ同じだが、魔法やアイテムの種類、ボスの攻撃パターンなどに手が加えられている。また、チュートリアル機能やマップ踏破率100%でのご褒美が追加されたほか、ドーラを主人公とした新シナリオが追加された。カジノは『3』を引き継いだ形となり、シリーズのいいとこどりがされた作品ともいえる。



チュートリアルで冒険の基礎を学べる

⬅戦闘、調べる、扉の開閉といったアクション全般から、アイテムの用途や並び替えなど、最低限押さえておくべきことをひと通り教えてくれる。初めてプレイする人はまずここから。

SYSTEM PICKUP

■砕石
各フロアに1つだけあり、そのフロアのマップ踏破率を100%にすると大金槌で破壊できる。破壊すると、フロアごとに決められた装備やアイテムが手に入る。

■ドーラ編
ドーラを主人公にしたおまけシナリオで、アレス編のエンディング後にプレイできる。マップはアレス編の廃墟をベースにしている。全部で地下10階までと短いが、難易度は極めて高い。

OPENING MOVIE



⬆プロローグの内容自体は『1』とほぼ同じだが、アレスとドーラの対峙シーンなどにアレンジが加えられ、より迫力が増している。

GAME PLAYBACK 【アレス編】01 忘却の都ピトール～12 謎の囚人の女

01 忘却の都ピトール



廃坑でドーラと対峙していたアレスは、突如口を開いた穴に落ちてしまう。幸い命は助かったが、あたりを見回すとそこは見知らぬ廃墟の中。どうやら、伝説のピトールの都のようだった。自分が地底のかなり深い場所にいるとわかったアレスは、ひとまず先のほうに見える塔を目指して進んでいく。

02 廃墟で待ち伏せをするドーラ



塔がある方角へ進みながら探索をしていると、アレスを待っていたかのような口ぶりでドーラが現れる。先ほどの戦いの続きをしようとアレスに歩み寄ってくるが、その目の前に落とし穴があり、豪快に落ちていく。罠に引っかかって退場していくという、シリーズの定番となるドーラの登場シーンだ。

03 老魔道師のディンクとの戦い



塔に近づくにつれて敵の強さも増していくなか、アレスは老魔道師であるディンクと遭遇する。ディンクは、テレポートしながらファイアの魔法を放ってきて、追い込まれると自分の分身を3体まで作り出す強敵だ。分身を倒すこともできるが、トドメを刺すためには本体を倒すしかない。

04 凶悪な化物クラブデビル



塔の目の前まで近づくと、地面からクラブデビルが現れて、アレスに襲いかかってくる。この敵は、強固な装甲に身を包んでおり、剣や魔法が通じない。子を産みながら部屋の外周をグルグルと移動するので、子を爆弾がわりにぶつけて装甲をはがしてから、本体へダメージを与えていくことが必要となる。

05 少女の霊から金の腕輪を託される



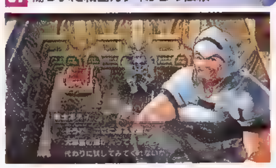
クラブデビルを倒して少女の霊と話すと、自分と家族の無念を晴らしてくれたお礼として金の腕輪をくれる。この金の腕輪は塔の通行証のようなもので、これがあれば塔に進むことが可能になる。少女の霊は、自分に託された一族の使命を果たせたことで心が晴れたようで、笑顔で成仏していった。

06 金の腕輪を扉にはめて塔に進入



塔の守護者の証となる金の腕輪を扉にはめて、アレスはついに目的の塔にたどり着く。近くで見ると、その塔は地下にあるにもかかわらず、地下空洞をおおう地層を貫くほどの高さでそびえ立っている。塔の内部には武器や防具を売るショップもあり、この塔のスケールの大きさを感じさせる。

07 傷ついた戦士ガディからの依頼



塔の9階では、ケガで休んでいる戦士のガディと出会う。彼は、この先の大部屋を抜け出せずに困っている。大部屋の鍵をわたされ、仕掛けを解いて戻ると、お礼にラメラーという鎧をくれる。なお、ガディの壊れた剣を修理するために、1階にいる武器屋のゲイラまで届けるミニイベントも用意されている。

08 ドーラとの再会、そして別れ



ようやく頂上までたどり着いたアレスは、そこで久々にドーラと再会。前回のようにはいかないと、ドーラは罠を利用してアレスをこらしめようとするが、彼女がスイッチを踏んだところ、床が開いて2人とも落下。アレスは1つ下の階へ落ちただけですんだが、ドーラはさらに下層へと落ちていった。

09 脱出を阻むゲートキーパー



フロアの中央に行くと、出口をふさぐようにしてゲートキーパーが登場する。両サイドから羅刹という敵を転送して攻撃し、その羅刹を倒すと弱点のコアにダメージを与えられるようになる。敵のHPが約半分になると本体が動き始めて、大きく跳躍しながら巨体で押しつぶそうとしてくる。

10 塔の最上階から大洞窟へ



ゲートキーパーを倒すと、塔の最上階にある出口への扉が開かれる。地上へつながっているかと思われたが、その扉を抜けると、不思議なことに深い洞窟へとつながっていた。暗闇の奥からは冷たい空気が流れ、水の流れる音も聞きとれる。スケルトンやバットを倒しながら、先へと進むことに。

11 泉にいる精霊ニクシーの願い



洞窟の泉に浮かぶ小島には、水の精霊ニクシーがたたずんでいる。ニクシーは、魔物が水脈を止めたせいで泉の水が減ってしまい、危機に瀕しているとのこと。泉の水がすべて枯れると生きていけなくなるため、アレスを腕利きの戦士と見込んで、洞窟の上層にある水門の開放をお願いしてくる。

12 謎の囚人の女



スペクターV2を倒して水門を開け、アレスはさらに上層へと進んでいく。そのまま洞窟内の地下6階まで進んでいくと、いきなり扉の奥から女性に呼び止められる。この女性は、洞窟に閉じ込められてしまった囚人のようで、同じ階層にいるメデューサから鍵を奪って、牢から出してほしいと頼んでくる。

※：掲載しているパッケージはPSP版。掲載している画面写真はPSP版。

GAME PLAYBACK 【アレス編】13 ニクシーからのお礼～ENDING

13 ニクシーからのお礼



上層の泉では、先ほどの恩を返そうとニクシーが待っていた。アレスが訪れると、水門を開くという願いを聞き入れてくれたせめてもの礼として、フレームメイルをくれる。フレームメイルは、この時点では最強クラスの防御力を持つ。ニクシーは鎧をわたすと、アレスの無事を祈り、泉の中へと消えていった。

14 囚人を助けてあげたものの



メデューサを倒して牢の鍵を入手したアレスは、捕らわれていた囚人の女性を解放する。その女性は、素敵なお礼をしたいから、合図をするまで目を閉じてくれと言ってくる。アレスは言われたとおり目を閉じて、合図とともに目を開けると、目の前には化物の姿が。このダースウィドウを倒して先へ進む。

15 またもや罠にはまるドーラ



洞窟を進んだ先では、またもやドーラが姿を現す。そして、アレスへ愚痴を吐きまくる。ここへ迷い込んでから、風呂に入れない、化粧もできない、地上に出られない、魔物が強いといった現状を、すべてアレスのせいにする。おまけに大悪党とまで言い放って向かってくるが、今度は大岩の罠にかかる。

16 血塗られた狂戦士の忍者マスター



洞窟の終点に着くと、ボスの忍者マスターとの戦いになる。忍者マスターは、ダッシュやバックステップで間合いをとりつつ手裏剣を投げてくるやっかいな敵で、壁際に追い込んで攻撃しようとしても、姿を消して別方向から突進攻撃をしかけてくる。分身まで使いこなす強敵だが、なんとかこれを撃破する。

17 闇に包まれたダークゾーン



忍者マスターを倒して洞窟を抜けたアレス。階段を上がると、その先は漆黒の闇が広がっていた。ここから先は闇の力に満ちたダークゾーンとなり、出現する敵はとてつもなく強い。その一方で、悪魔の助けを借りられる空間となるため、悪魔シリーズの武器や防具を装備して強敵に立ち向かうことになる。

18 戦いから離れてカジノへ



ダークゾーンの一角にはカジノがあり、メダルを買うことで、スロットマシンやカードゲームのブレードといったミニゲームを楽しめる。本編とはまったく関係はないが、メダルと交換できる景品には有用なアイテムが揃っているため、それらを手に入れれば、今後の進行が楽になる。

19 闇を抜けた先は不気味な胎内



ダークゾーンを抜けると、壁面が不気味に揺れ動く生物の胎内のような場所に出る。このマップでは、足を踏み入れるとダメージを受ける強酸の床が至るところにある。構造もかなり複雑で、テレポートで移動する場所だらけとなっており、複数の階層を何度も行き来しなければ先に進めない。

20 狭い場所でロブスターと死闘



5階に通じる階段前の部屋には、3匹のロブスターがいる。部屋の外周は強酸の床と落とし穴が敷き詰められており、非常に狭い空間で攻撃力が高いロブスター3匹を同時に相手にしなければならない。気配を消す効果がある透物化秘薬をうまく使って各個撃破していくのがセオリーとなる。

21 ラクシャーサに苦戦するドーラ



ひと足先に王座へと通じる鍵を手に入れたドーラだが、途中で遭遇したラクシャーサに大苦戦中。そこをアレスに助けられて一命をとりとめると、借りを返すといって玉座の鍵を置いて去っていく。ちなみに、PC版とは違って、この場面でドーラを攻撃して倒すことはできなくなっている。

22 アジタカーハの猛攻



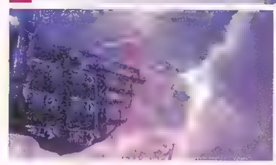
脇道からバックボーンへと進むと、三ツ首竜であるアジタカーハが待ち受ける。アジタカーハは侵入者を近づかせまいと、かなり遠くから炎を吐いて攻撃し、こちらが近づくと首を叩きつけて攻撃する。また、HPを一定以下に減らすと、翼を羽ばたかせて風を起こし、アレスを吹き飛ばす攻撃を行う。

23 宇宙の力を秘めた最強の剣



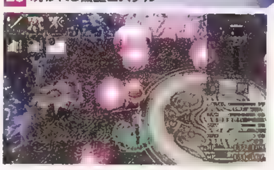
アジタカーハを撃破して奥の間に入ると、2つの宝箱が祭壇に祭られている。片方の宝箱には鍵、そしてもう一方の宝箱には最強の武器であるプラネット・バスターが入っている。攻撃力の高さはダントツで、使用回数は無限。しかも、最終ボスに唯一対抗できるという、まさに最強の武器となる。

24 終焉の地、国王ビスタルの居城へ



長い道のりを経て、ようやく最上階へとたどり着いたアレス。最後の階段を上ると、はるか上空にビスタルが待つ居城が浮いている。すると、突然アレスの身体が光に包まれて、まるでビスタルに招かれたかのように城内へ転送されてしまう。アレスの冒険も、いよいよ最終局面を迎える。

25 呪われし国王ビスタル



回廊を進んで玉座に着くと、王であるビスタルが怪物と化した、最終ボスのガドビスタルが出現。ガドビスタルの攻撃はいずれも直線的なものだが、それよりも周りで魔法弾を放ったり、近づくと爆発したりする配下の敵のほうがやっかいだ。うまくかわして、弱点である体の中心を狙うことが必要となる。

26 ビスタル王本体との最終決戦



ガドビスタルを倒すと、ビスタル王が化物から抜け出して、ビスタル王本体との直接対決が始まる。ビスタル王は浮遊したまま移動して、無数の落雷を発生させたり、6方向に魔法の槍を飛ばしたりして攻撃してくる。なお、ビスタル王本体との最終決戦は、PSP版だけのオリジナル要素となる。

ENDING



地中深くに沈んでいた呪われた国ビトールから見事生還したアレスは、久々に日の光を浴びる。アレスのあとを追うようにしてドーラも脱出して、さっそくアレスとの決着をつけようと挑む素振りを見せる。しかし、先ほど助けてもらった借りもあって、気分が乗らないようで、この場は見逃してくれる。

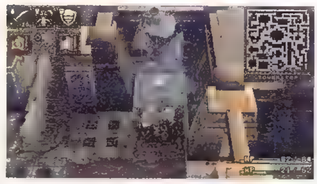


次に会ったときは、貸し借りなし。そう言い残してドーラは、アレスとは別の方向へ去っていく。一方のアレスは、プラネット・バスターを手に、再び流浪の旅へと戻っていった。ビトールより持ち帰った伝説の剣が、のちに自分の身に降りかかる大きな災いを呼ぶものとも知らずに……。

TOPICS

ボスは強くなったが、便利なアイテムが多数追加

PSP版に登場するボスはPC版よりも攻撃パターンが多く、ビスタル王本体との最終決戦が追加された。一見すると難しくなっているように思うかもしれないが、その一方でPSP版には、落とし穴のダメージを軽減するウイングブーツや、攻撃力を高めて防御力を下げる鬼神の腕輪など、便利なオリジナルアイテムが多数追加されている。そのため、PC版と比べるとかなり遊びやすくなっている。



マップ踏破率100%でご褒美をもらえる

←碑石から入手できるご褒美は、主にお金や武器となるが、非売品となるアイテムがもらえることも。フロアを隅々まで歩いて、完全踏破するだけの価値がある。

カジノの景品にも便利なアイテムが登場

➡スロットマシンなどが遊べるカジノの景品は、便利な非売品だらけ。HPやMPの自然回復速度を速めるレッドケープやブルーケープなどを入手することができる。



GAME PLAYBACK 【ドーラ編】01 アレスとの対決中に大穴の底へ～ENDING

01 アレスとの対決中に大穴の底へ



バノウルドの廃坑で、ついに師匠の仇であるアレスを発見したドーラ。得意の魔法でアレスを追い詰めていくと、突然周囲に地響きが発生して、逃げる間もなく2人は大穴に飲み込まれる。見知らぬ廃墟で目が覚めたドーラは、ここに落ちたことを思い返し、アレスがあんなところにいるのが悪いと憤慨する。

02 ドーラを待ち受ける幾多の試練



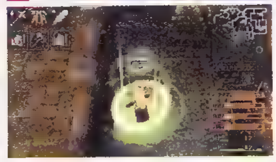
マップはアレス編の廃墟をアレンジしたものだが、ドーラ編では大岩や落とし穴はもちろん、見たこともない極悪なトラップや難しい謎だらけ。地下でアレスと出会う頃には、こういった試練を突破してきているはずなのに、アレス編のイベントでは初歩的な罠に引っかかるというのは、実にドーラらしい。

03 不思議な鉱石を闇屋にわたす



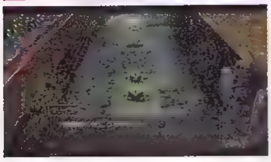
廃墟の2階では、不思議な鉱石という謎のアイテムが手に入る。使い道は記されていないが、これを持った状態で1階にある闇屋の主人に話すと、商品のラインナップが豪華になる。なお、闇屋はドーラ編で唯一のショップであるため、大半の階層からテレポートを利用して近くに戻れるようになっている。

04 恐怖の魔物イレーズアイ



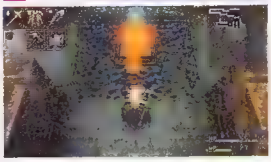
6階は上層と下層の2層構造で、そこを交互に進むややこしい場所。しかもフロアの完全踏破を目指すプレイヤーの天敵であるイレーズアイ（移動すると踏破済みのマップが消されてしまう）が合計6匹も出現する。ある意味、ドーラ編最大の難所だ。

05 色気よりも食い気？



廃墟の奥深くまで進んだドーラは、ここまで何も食べていないことで空腹をこらえきれなくなる。魔物でもなんでも食べてやろうと意気込んでいると、フロッグのカップルを発見。最初は愛し合う光景をうらやましそうに見ていたが、腹が減っていることを思い出し、串焼きにするか、鍋にするかと考え始める。

06 魔法で暗闇に明かりを灯す



8階はフロア全体が暗闇に包まれており、近づかないと敵を視認できないほど危険な場所。まずは中央の燭台にファイアの魔法で火を灯し、フロアを明るくしてから進行するという構造になっている。火は一定時間で消えてしまい、スイッチとしての役割もあるため、とにかく急がなくてはならない。

07 ついにアレスの尻尾をつかむ？



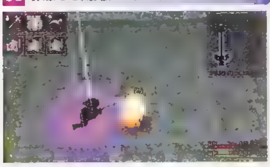
上層まで進むと、正面にアレスがいるのを目撃。すぐに追いかけようとするが、アレスは目の前の魔法陣を使ってどこかへ転送されていく。あとを追ってドーラも同じ魔法陣に乗るのだが、なぜか元の場所に戻ってきてしまう。その後、魔法陣の謎を解いて、アレスが向かった先へと進んでいくことに。

08 大金をはたいて福袋を入手



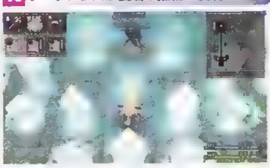
9階の一角には、規定のゴールドを支払うことで福袋が手に入る場所がある。福袋は、1万、10万、50万と金額ごとに部屋が分かれており、お金を入れると扉が開く仕掛けになっている。金額が高いほど中身が豪華になり、最高の50万の福袋には複数の復活の指輪や頭装備のワンワンセットが入っている。

09 邪悪なる剣鬼ダークアレス



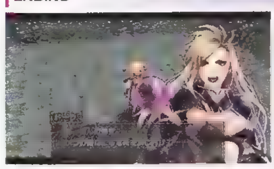
廃墟の最深部にたどり着くと、ドーラ編の最終ボスであるダークアレスが出現。アレスの偽者だが、ドーラにとってはアレス本人にしか見えていない。ダークアレスは、3方向同時にファイアの魔法を連続で放ったり、地中を移動して背後に現れて斬りつけたりといったパターンで攻めてくる。

10 ダークアレスが復活の指輪で復活



ダークアレスのHPをゼロにすると、なんと復活の指輪を使ってよみがえり、再び襲いかかってくる。復活後のダークアレスは攻撃アクションが大幅に強化されており、その場で回転しながらファイアの魔法を連射したり、広範囲にフリーズの魔法を撃ったりするほか、地中を高速で移動して攻撃してくる。

ENDING



死闘の末、ついにドーラはダークアレスを打ち破る。アレスを倒したと思い込み、ドーラが勝ち誇っていると、突然アレスの亡骸が消えて、背後にビスタル王の幻影が現れる。ビスタル王は、アレスの偽者を操り、ドーラを養分にしようと企んでいたようだ。しかし、そのもくろみは失敗に終わり、姿を消す。



背後の幻影に気づかないドーラは、アレスが新たな術を使って自分をコケにしたと勘違いする。「次に会ったらギッチョンギッチョンのコテンパンにしてやる」と、あいかわらずの口調で復讐に燃えるドーラだった。このあとは登場キャラが順に紹介され、最後にドーラが大岩から逃げて退場するオチがある。

TOPICS

頭装備で見た目が変わるドーラの七変化

ドーラ編では、ドーラ専用のユニークな頭装備が7種類も用意されており、装備することで見た目がいろいろと変化する。なかでも「～セット」となっているものは、入手がとても難しいかわりに、頭部の飾りだけでなく、背中に羽が生えたり尻尾がついたりと、全身のグラフィックが変化するユニークなものとなっている。いずれも防御性能自体にはそれほど差がないため、好みで選んでも問題はないだろう。ここでは、ドーラの見た目が変化する7つの頭装備を、ゲーム中の解説文とともに掲載する。



女性ならではの嬉しいオシャレ要素

⬅装備品によるグラフィックの変化は、アレスには用意されておらず、ドーラだけの要素となる。女性キャラクターということで、オシャレな部分は優遇されているようだ。

● ドーラ専用の頭装備と解説文

ティアラ



女の子なら一度は付けてみたい、冠型の髪飾り。

プリティウィッグ



いわゆるひとつの萌え要素。ツインテールになれるよ♪

ひよこ



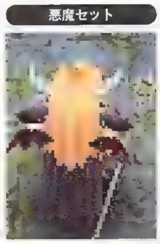
鳥の巣の玩具。頭上に乗せるとベストフィット。

天使セット



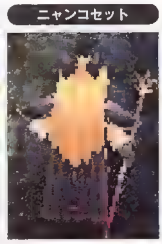
これで貴方も天使気分♪

悪魔セット



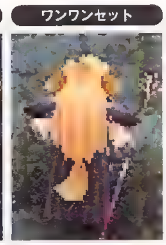
これで貴方も悪魔気分♪

ニャンコセット



これで貴方もニャンコ気分♪

ワンワンセット



これで貴方もワンワン気分♪



ブランディッシュ2 THE PLANET BUSTER

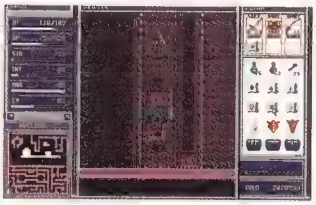
・発売日：1993年3月12日
・機種：PC-9801
・メディア：フロッピーディスク
・ジャンル：A・RPG
・価格：¥12,800（税別）

【備考】
・PC（Windows95など）、SFCでも発売された
・SFC版は光栄から発売された
・のちにシステムが微調整されたリニューアル版が発売された
・プロジェクトEGG（PC）でPC-9801版がダウンロード販売中

【関連ページ】
・イラストギャラリー➡P.172
・広告ギャラリー➡P.248
・キャラクター辞典➡P.546

プラネット・バスターが招く世界滅亡の危機とは？

『1』でアレスがビトールから脱出した約2年後の物語となり、前作で入手した最強の武器プラネット・バスターをめぐる物語が展開する。基本的には前作を踏襲したシステムで、バトルや謎解きの歯ごたえも健在だが、前作の舞台が地下だけだったのに比べて、本作は森や町といった開放感がある地上のフィールドも用意されている。



新たな魔法が追加されて戦い方の幅が広がった

➡追加された魔法のなかでも特徴的なのが、目の前に壁を作るウォールの魔法。遠距離からの攻撃を防いだり、挟み撃ちを回避したり、戦いたくない敵をやり過ごしたりできる。

SYSTEM PICKUP

■両手持ち
前作と違い、『2』では武器や盾を両手に持てる。2つの武器を二刀流のように持てるほか、ハンマーなど両手持ち専用の武器も登場。なお、両手に盾を持つと、前後どちらからの攻撃も防御できる。

■鍛冶屋
お金を支払って剣の打ち直しができる（ナックル、ハンマー、斧は対象外）。使用回数の回復に加え、鍛えれば鍛えるほど攻撃力が上昇していくメリットもある。

PROLOGUE

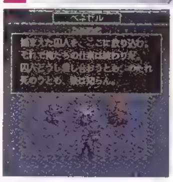
あれから2年後。伝説のビトールから生還して、プラネット・バスターを持ち帰ったアレスは、ブンデビアに向かって砂漠を歩いていた。だが、その砂漠はブンデビア王のバドラーに仕える魔道師のソウルマスターによって結界が張られてしまっていた。疲労の限界にきたアレスは、意識がもうろうとするなか、顔なじみである傭兵のカールが率いる騎馬隊に捕らえられる。そしてベルサドス監獄に投獄され、プラネット・バスターは奪われてしまうのだった。



⬅疲労と魔道師の結界によって、アレスは何もできずに砂地に倒れる。

GAME PLAYBACK 01すべてを奪われてベルサドス監獄へ投獄～18敵のはずなのに協力的なエレーヌ

01 すべてを奪われて ベルサドス監獄へ投獄



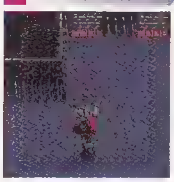
装備もお金もなく、HPが残り1という、お約束の状態からスタート。まずは監獄内で装備を整えて、地上への脱出を図ることに。

02 脱獄するために 牢名主から情報収集



囚人達の寝倉まで進むと、ここで幅を利かせている牢名主がいる。彼からは、監獄から脱出するための有力な情報が得られる。

03 関門を守っている デスガードとの戦い



関門にたどり着くと、牢名主が言っていた化物のデスガードとのバトルになる。最初のボス戦であり、倒すと地下1階へ進める。

04 人と化物を戦わせる 獄長ベネゼルの娯楽



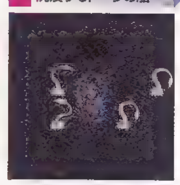
監獄から脱出すると、獄長のベネゼル達が待ち受けていた。彼らは娯楽が少ないという理由で、アレスを闘技場で化物と戦わせる。

05 アレスの危機に ドーラが参上！



化物を倒して無罪放免かと思いきや、ベネゼル率いる兵士達に取り囲まれるアレス。そこへ突如、ドーラが現れて助けてくれる。

06 クラーケンに襲われて 沈没するドーラの船



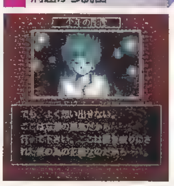
アレスを助けたのはドーラの罠だった。アレスを孤島へ置き去りにするドーラだが、帰る途中でクラーケンに船を沈められる。

07 忘れられた島で 古代文字を解読



忘れ去られた島と呼ばれる孤島の洞窟内で暗黒文字翻訳書を入手すると、壁に書かれた古代ピクトリック文字を解読可能になる。

08 少年の幻影に導かれ 洞窟から脱出



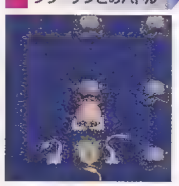
洞窟を進むと地底の花園に出る。そこで少年の影像を調べると、アドニスの幻影がアレスに語りかけ、洞窟の外へと導いてくれる。

09 猟師町に残された ドーラの伝言



洞窟を抜けると猟師町に出る。先ほどクラーケンに襲われたドーラはここの住人に助けられたらしく、アレスに伝言を残していく。

10 ブンデビア城を目前に クラーケンとのバトル



ブンデビア城の前でクラーケンと遭遇。獲物を触手で取り囲んでからスミで攻撃してくるため、飛び石を渡りながら戦うことに。

11 固く閉ざされた ブンデビア城の城門



城の外周に到達。城門は固く閉ざされており、ほかの入口は見当たらない。ひとまず、城下町へ行って情報収集をすることになる。

12 謎の乱波の強襲！ アレスを狙う目的は？



城下町の教会に寄ると、突然背後から乱波（忍者）が現れ、アレスの首を狙う。乱波は自らの命と引換えに自爆し、その場に鍵を落とす。

13 城下町で行われる 闘技大会へ参加



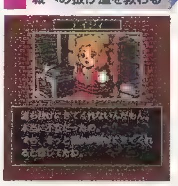
城下町で闘技大会へ参加することになる。戦う相手は2匹のイフリート。見事に勝つと、ファイトマネーとして4000Gがもらえる。

14 町長からの依頼で 孫娘を救出することに



イフリートを倒して闘技場を出ると、町長から依頼がくる。アレスの腕を見込み、山賊に誘拐された孫娘を助けてほしいとのこと。

15 孫娘を助けた礼として 城への抜け道を教わる



山賊のアジトで頭領のガラッダを倒して、町長の孫娘のデイジィを無事救出。町長に報告すると、城内への抜け道を教えてくれる。

16 忍者屋敷での 忍者マスターとの戦い



乱波から手に入れた鍵で忍者屋敷へと進入。頭目の忍者マスターは手裏剣や分身の術を使ってくる。倒すと、異次元箱が手に入る。

17 城への抜け道となる ダークゾーンへ突入



町長の家の裏口を通り、城への抜け道となるダークゾーンを通る。出現する敵はかなり強いため、冥府シリーズの装備は欠かせない。

18 敵のはずなのに 協力的なエレーヌ



ダークゾーンを抜けて、城内へと侵入する。そこでブンデビアに仕える女性のエレーヌと遭遇するが、なぜか協力的な態度を示す。

※：掲載しているパッケージはPC-9801版。掲載している画面写真はPC-9801版。

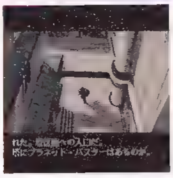
GAME PLAYBACK 19 カールとの因縁の決着はつかず～ENDING

19 カールとの因縁の決着はつかず



3階へ通じる部屋から引き返すとカールが登場。ここで因縁の決着をつけるのかと思いきや、カールが兵士に呼ばれ、勝負はお預け。

20 長い回廊を抜けて塔の頂上を目指す



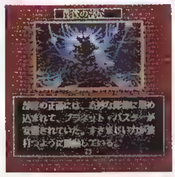
城内で塔の鍵を手に入れたら、再び回廊へ。長い回廊を抜けると塔に到着。この頂上にあるプラネット・バスターを目指すことに。

21 王に殺された預言者ベネディクトからの忠告



塔の5階では、バドラーに殺された預言者ベネディクトの霊が登場。プラネット・バスターの力をバドラーに与えるなと警告される。

22 大宇宙の力を得たプラネット・バスター



塔の頂上でプラネット・バスターを奪還。しかし、剣は大宇宙の力で強化されており、装備するには対となる防具と盾が必要になる。

23 ソウルマスターに操られたドーラ



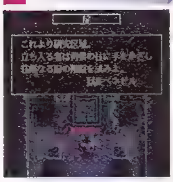
影像の部屋から出ると、プラネット・バスターを奪い取ろうと、ソウルマスターに操られたドーラがアレスを襲ってくる。

24 忍者を従えたソウルマスターとの戦い



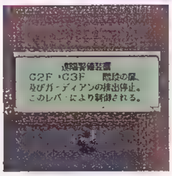
塔の頂上に開いた穴から落下すると、ソウルマスターとのバトルになる。魔法攻撃を主体とし、同時に2体の忍者を従えている。

25 舞台は再びベルサドス島の監獄へ



ソウルマスターを倒すと魔法陣が現れ、ベルサドス島の監獄にテレポート。特定の柱に手をかざすと、地下研究所への扉が開く。

26 先に進むために研究所のレバーを操作



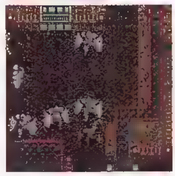
研究所のB培養室制御装置と遠隔警備装置のレバーを2つとも下げることで、城の3階に続く扉と研究所の培養室への扉が開く。

27 地下で培養されていたガドビスタルとの再戦



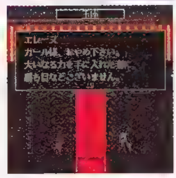
培養されていたのは、2年前にピトールで倒したはずのガドビスタル。真正面が安全ではなくなり、以前よりパワーアップしている。

28 ガーディアンを倒してブンデビア城の3階へ



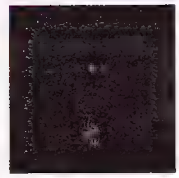
ガドビスタルを倒して城の2階へテレポート。遠隔警備装置をオフにしたため、ガーディアンを倒せるようになり、3階へと進める。

29 カールとエレーヌの本当の目的とは



玉座まで進むと、カールとエレーヌが話し合っている様子がうかがえる。カールは封印石を持ち出し、バドラーを退治しに向かう。

30 あえて戦う必要がない闇の門番のプラフマー



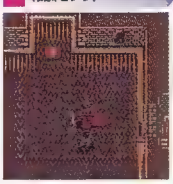
カールのあとを追うと、再びダークゾーンへ。出口付近にいる闇の門番のプラフマーはかなりの強敵だが、無視しても先へ進める。

31 古代遺跡で出会う賞金稼ぎのフレッド



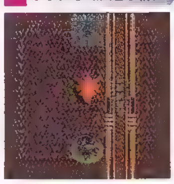
ダークゾーンを抜けて古代遺跡に進入。途中で賞金稼ぎのフレッドに出会い、この先の化物を退治してほしいと、鍵をわたされる。

32 ジョーカーを倒して報酬をゲット



フレッドに依頼された化物(ジョーカー)を倒すと、闇の紋章が手に入る。また、フレッドからは、報酬として異形の偶像がもらえる。

33 最強の盾であるサザン・クロスとの戦い



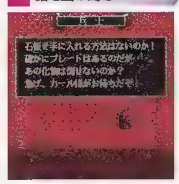
プラネット・バスターの対となる盾であるサザン・クロスとの戦い。部屋の隅の台座に異形の偶像を置かないと何度でも復活する。

34 連続テレポートで目を回すドーラ



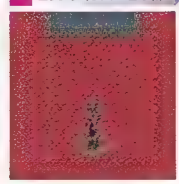
久々にドーラが登場。今度は連続テレポートのトラップにかかり、アレスが止めるものの、目を回してその場で気絶してしまう。

35 扉の奥の兵士達の話を盗み聞き



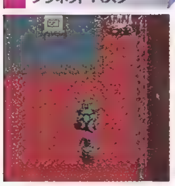
扉の奥からカールの部下達の話し声が聞こえる。ここで、ビッグディッパーを倒すために石板が必要という、有力な情報が聞ける。

36 最強の鎧であるビッグディッパーとの戦い



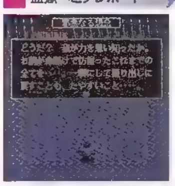
プラネット・バスターの対となる鎧であるビッグディッパーとの戦い。台座に石版を置き、そこに聖水をかけないと倒せない。

37 いよいよ装備可能になるプラネット・バスター



ビッグディッパーを倒すと巨大化。石版を杖で割ってから倒せばようやく、プラネット・バスターを装備できるようになる。

38 バドラーの力により監獄へとテレポート



部屋を出ると、邪悪なる想念としてバドラーが語りかけてくる。彼は大いなる力をすでに手に入れており、アレスを監獄へ転送する。

39 大地震によって監獄の地下へと落下



監獄で囚人との会話中に地震が起こり、床が崩れて落下。落ちた先の地下は、ラクシャーサが大量にいる地獄のような部屋だ。

40 王に挑む権利を賭けて宿敵カールと決戦



ついに宿敵カールとの決戦。勝ったほうがバドラーを倒すという約束で勝負が始まる。カールは騎乗したまま、槍で突進してくる。

41 カールからアレスに託された想い



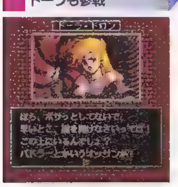
一度倒すと、馬から降りて再挑戦してくるカール。これも倒すと、彼はバドラーを倒す方法と鍵をアレスに託して力尽きる。

42 アレスに封印石を託して消滅するエレーヌ



出口に行くとエレーヌが登場。カールがバドラーから奪った封印石をアレスにわたし、バドラーを倒すように伝えてこの世を去る。

43 打倒バドラーのためにドーラも参戦



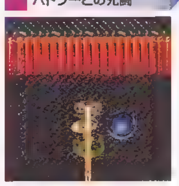
バドラーのもとへと向かう途中、ドーラと再会。彼女はアレスに力を貸すと告げて、ひと足先にバドラーを倒そうと乗り込むが……。

44 心意気はありがたいがやはりドーラはドーラ



化物に変身したバドラーを見て、ドーラは勝ち目がないと逃げ出すが、その背中に魔法弾が直撃して、意識を失ってしまう。

45 いよいよ始まるバドラーとの死闘



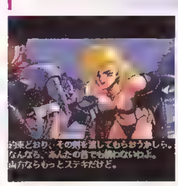
バドラーとの最終決戦。1段階目のバドラーは、主に近距離では爪を突き出し、少しでも離れると眼から光線を放ってくる。

46 サソリのような姿のバドラーとの最終決戦

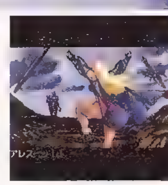


1段階目のバドラーを倒すと、ガド化してサソリのような化物に変身。弱点は頭部だけで、回転しながら突進してくる強敵だ。

ENDING



バドラーを倒したアレスは、ドーラを抱えて島を脱出。助けられたにもかかわらず、プラネット・バスターを奪おうとするドーラ。



プラネット・バスターを受けとったドーラだが、刀身が崩れ落ちて使い物にならない状態。怒ったドーラがアレスを追いかける。



ブランディッシュ3 SPIRIT OF BALCAN

- 発売日：1994年11月25日
- 機種：PC-9801
- メディア：フロッピーディスク
- ジャンル：A・RPG
- 価格：¥12,800（税別）

【備考】

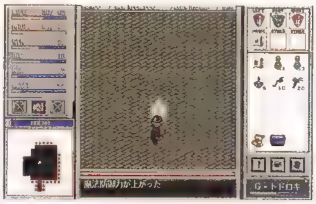
- 他のPC（Windows95など）でも発売された
- のちにシステムが微調整されたリニューアル版が発売された
- プロジェクトEGG（PC）でPC-9801版がダウンロード販売中

【関連ページ】

- イラストギャラリー➡P.175
- 広告ギャラリー➡P.250
- キャラクター辞典➡P.546

4人の主人公から選べるマルチストーリーが特徴

アレス以外の主人公が使用可能になった記念すべき作品。シリーズでおなじみのドジなヒロイン役のドーラを含めて、アンバー、ジンザの3名が追加されている。各主人公のストーリーの大筋は同じだが、イベントやマップが要所で異なる。アレスとドーラの過去が語られるため、ファンにとって興味深い作品でもあった。



武器の種類や敵の状況で特殊な攻撃が繰り出せる

⬅特定の武器で攻撃する、敵の側面や背後から攻撃するなどの条件を満たすと、各キャラで必殺技のようなものが繰り出せる。状況に応じて使い分ければ、バトルの楽しさが倍増。

SYSTEM PICKUP

■アイテムの保管と転送

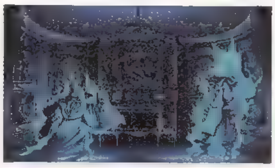
道具屋では新たにアイテムの保管、および転送を受け付けてくれる。必要だが売りたくないものなどを預けておけば、別の道具屋ですぐに取り寄せてもらえる。

■状態異常

毒、呪い、混乱の状態異常が新たに加わった。毒は体力が徐々に減少、呪いはスクロール魔法の使用不可、混乱は思いどおりに行動ができないという効果で、それぞれ一定時間受ける。

PROLOGUE

フィベリアの国王ギゼールⅠ世は、古文書の解読をガウアーに命じる。数日後、ガウアーは国王の前で古文書を読み上げ、去り際に1枚の紙片を落とす。国王は紙片の一文が闇の神と誓約を交わす言葉だと知らずに口にする……。数年後、フィベリア城を訪れたバルカンとアレスは、変心した国王を見て、闇の力の封印を試みる。国王とバルカンは亡くなったが、国の混乱は一応の決着をみた。しかし、復活した闇の力はそう簡単に封じられるものではなかった。



⬅大魔道師バルカンは自らの命を賭けて、闇に支配された国王を封印する。

GAME PLAYBACK 【アレス編】01 白い法衣をまとうジャグベルからの依頼～18 城の地下に幽閉される国王と近衛兵

01 白い法衣をまとうジャグベルからの依頼



国境を越えてフィベリアに到着したアレス。そこでゾールの使いであるジャグベルから、砂岩板を取ってきてほしいと言われる。

02 マチーネの酒場でフレッドの話を聞く



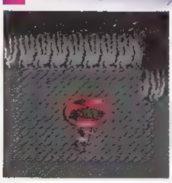
山道を抜けるとタントールの町にたどり着く。酒場では、以前に知り合ったフレッドから、ジャグベルやボレアの洞窟のことを聞く。

03 砂岩板を求めてボレアの洞窟に進入



砂岩板を探してボレアの洞窟に入ると、ミレイユという女性と遭遇。何か事情を知っているらしく、すぐ引き返すように忠告される。

04 ブラッドジェルを倒して砂岩板を入手する



洞窟のボスのブラッドジェルは、ダメージを与えると分裂する。再び合体する前に集中攻撃をして敵を倒して、砂岩板を入手する。

05 バルカンの墓前で祈りを捧げるドーラ



ジャグベルの館へ向かう途中、バルカンの墓前でドーラに会う。ドーラは、師匠の仇であるアレスに冷たい態度をとって立ち去る。

06 依頼人のジャグベルがアレスを裏切る



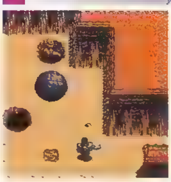
館の中にいるジャグベルに砂岩板をわたすと、もはやアレスは用済みとのこと。アレスは、地下の死体部屋へと突き落とされる。

07 負けを察すると自爆するジャグベル



亡者達を倒して死体部屋をはい上がり、ジャグベルと戦う。幻術を打ち破って倒すと、アレスを道連れにしようとして自爆する。

08 灼熱の砂漠でドーラと再会



ジャグベルの自爆で見知らぬ砂漠へ投げ出される。さまよっているとドーラに出会い、あいかわらずのドジっぷりを披露してくれる。

09 激しい流砂の中で蟻地獄と死闘



砂漠の出口付近では、ボスの蟻地獄が出現。激しい流砂に巻き込まれないよう常に動き回り、砂中から現れる蟻地獄の背後を狙う。

10 蟻地獄を倒して砂漠から廃墟へ進入



砂漠を越えると、廃墟となった神殿跡地に到着。ここを抜けるため、廃墟の中央にある人魚の彫像の手に砂岩板をはめ込む。

11 突如出現した人魚がアレスに試練を与える



廃墟から海辺へと出て海岸沿いを歩くと、岩場の上に人魚が現れて呼び止める。人魚は、この先の祠で青き宝玉を探すよう命じる。

12 青き宝玉を守護するターコイズシェル



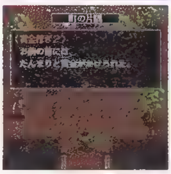
目的の祠へ向かうと、青き宝玉の番人のターコイズシェルとの戦いに。大量の子を産み出し、巨大なハサミで攻撃してくる。

13 砂岩板に固執するアカシック・ギルド



人魚からは、純白の聖地を目指せと告げられる。出発するとギルドの一員であるミレイユとメイソンが現れ、砂岩板を要求してくる。

14 タントールの町で賞金稼ぎに狙われる



ミレイユに砂岩板をわたすかわりに、町を抜ける鍵を入手。タントールの町へ戻ると、なぜかアレスを狙う賞金稼ぎが集まっていた。

15 タントールを出て王都フィベリアへ



怪しい男から鍵を買い、裏口を使ってタントールの町を抜け出す。ジャングルを抜けて大河を渡り、王都フィベリアに到着する。

16 裏でフィベリアを支配するゾール



ギルド連絡所に行くとメイソンが登場。今の王都はゾールが権力を握り、アレスに多額の賞金をかけて抹殺をもくろんでいる。

17 ドーラに助けられ城への侵入に成功



ゾールを倒すため、フィベリア城に乗り込もうとする。門番に正体がばれたが、ドーラが門番を凍らせて侵入の手助けをしてくれる。

18 城の地下に幽閉される国王と近衛兵



城の地下では近衛兵のガンテスと国王のギゼールⅡ世が幽閉されていた。彼らは、ゾールが強大な魔力を持つ危険人物だという。

※：掲載しているパッケージはPC-9801版。掲載している画面写真はPC-9801版。

GAME PLAYBACK 【アレス編】19 ゾールと対峙するが地下へ落とされる～ENDING



19 ゾールと対峙するが地下へ落とされる
ゾールがいる玉座へと到着。会話中にドーラが現れるが、アレスが砂岩板を持っていないと知ると、ゾールは2人を地下に落とす。

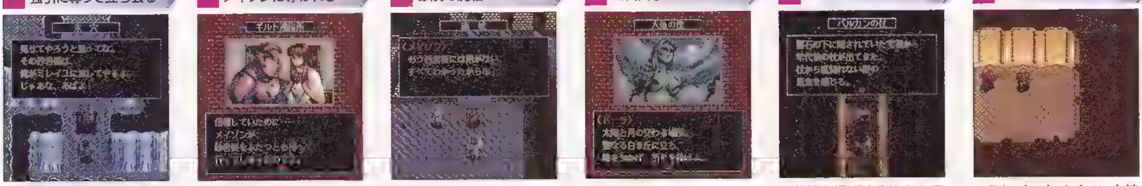
20 バルカンと協力してゾールを討ち滅ぼす
再び玉座の間でゾールを追い詰める。初めは強大な魔力によって返り討ちにあうが、バルカンの霊がゾールの魔力を抑え込む。

21 ゾールが倒れ王都に平和が戻る
ゾールを打ち倒したことで、全員が呪縛から解放される。国王に心から感謝され、一緒にいたドーラもちゃっかり礼金をもらう。

22 ミレイユからの月の砂岩板探しの依頼
ギルドの連絡所でミレイユと話す。国の平安を保つためには砂岩板が2つ必要だと語り、アレスに探してほしいとお願いしてくる。

23 イヴェール氷穴で月の砂岩板を探す
ミレイユから鍵をもらい、月の砂岩板があるとされるイヴェール氷穴に入る。その奥では、氷漬けにされているフレッドと出会う。

24 氷を操る精霊スノーエレメンタル
最深部では、月の砂岩板を守護するスノーエレメンタルが出現。氷の魔法を放ったり、分身を作り出したりして攻撃してくる。



25 フレッドが砂岩板を強引に奪って立ち去る
月の砂岩板を入手。帰り際、フレッドがミレイユにいいところを見せるといってアレスから砂岩板を奪い、足早に帰還する。

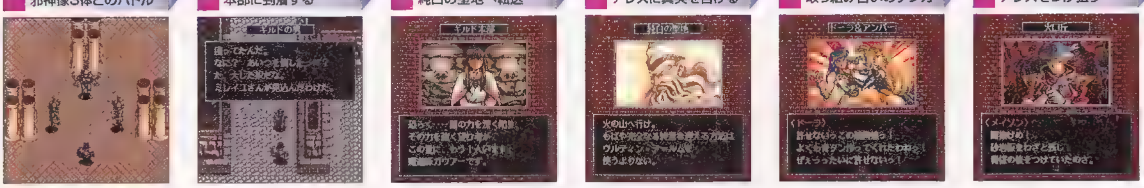
26 砂岩板が2つともメイソンに奪われる
ギルド連絡所に戻るとメイソンの姿がない。メイソンがギルドを裏切り、2つの砂岩板を奪って逃走したとミレイユに聞かされる。

27 メイソンを追って砂漠の廃墟へ
砂漠の廃墟でメイソンを発見。しかし、すでに砂岩板の謎を解いたらしく、途中で登場したドーラともども石化させられてしまう。

28 人魚像に浮かび上がる古代文字の暗号
石化から回復した2人は、メイソンが残した砂岩板を人魚像にはめ込む。すると、純白の聖地のことを示した暗号が浮かび上がる。

29 バルカンの墓の下からバルカンの杖を入手
墓地を過ぎようとしたそのとき、バルカンの墓石が突然動き、下り階段が現れる。階段を下りた先では、バルカンの杖が手に入る。

30 大地の神殿でジンザが登場
ミレイユとメイソンを追って、大地の神殿へ。しばらく進むと、忍者のジンザが砂岩板を狙ってメイソンを襲う場面に出くわす。



31 神殿の最奥部で邪神像3体とのバトル
神殿の出口がある部屋に入ると、邪神像が襲ってくる。3体同時に狙ってくるため、囲まれないように誘導しながら戦うことが必要だ。

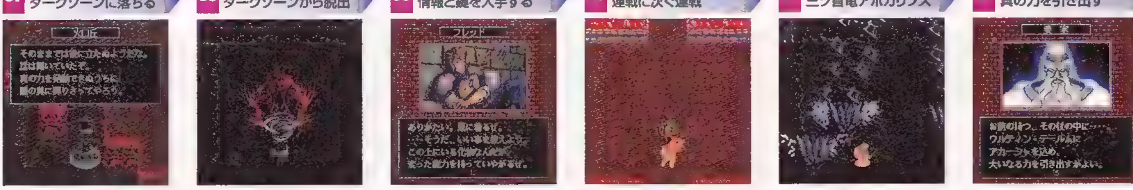
32 アカシック・ギルドの本部に到着する
神殿を抜けてさらに奥へ進み、アカシック・ギルドの本部にたどり着く。ミレイユは、ここでアレスが来るのを待っていた。

33 ミレイユの力で純白の聖地へ転送
ミレイユは、アレスにガウアーという人物のことを話し始める。そして精神統一を始めると、アレスを純白の聖地に転送する。

34 バルカンの霊がアレスに真実を告げる
純白の聖地には、バルカンの霊がいた。バルカンは、ガウアーの闇の力に対抗するウルティン・テールムのありかへとアレスを導く。

35 ドーラとアンバーの取っ組み合いのケンカ
バルカンが告げたとおりに、アレスは火山へと向かう。その奥では、ドーラとアンバーが罵声を飛ばしながらケンカをしていた。

36 メイソンが姑息にアレスをつけ狙う
火口に着くと、メイソンが背後から現れる。そしてウルティン・テールムを横取りしようと、アレスに襲いかかってくる。



37 何者かの力によりダークゾーンに落ちる
メイソンを倒してウルティン・テールムを手に入れる。すると謎の声に呼びかけられ、ダークゾーンに突き落とされてしまう。

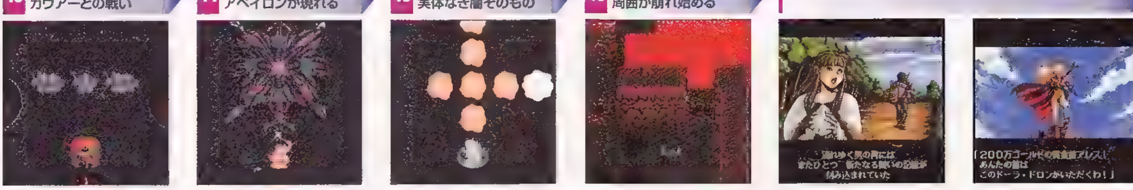
38 ガーゴイルを倒してダークゾーンから脱出
ダークゾーンの最深部では、ガーゴイルと戦闘になる。出口付近では、ウルティン・テールムを奪おうとジンザが現れる。

39 傷ついたフレッドから情報と鍵を入手する
ダークゾーンから古代遺跡へ。2階に上がると傷ついたフレッドがいる。薬を与えると、この先にいるボスの情報と鍵をくれる。

40 ドッペルゲンガーとの連戦に次ぐ連戦
道中ではドッペルゲンガーがドーラ→アンバー→ジンザ→アレス2体の順に化けて登場。偽者とはいえ、その強さは侮れない。

41 闇の中に潜むボス三ツ首竜アポカリプス
古代遺跡を抜けると不気味な空間に出て、すぐにアポカリプスとの戦いに突入。敵を倒すと奥の壁が崩れて、先へ進めるようになる。

42 ウルティン・テールムの真の力を引き出す
ガウアーのもとへ到着する直前にバルカンの霊が出現。アレスに、ウルティン・テールムの真の力の引き出し方を教える。



43 闇の力を手に入れたガウアーとの戦い
ついに、この世で暗躍していたガウアーとの決戦。闇の力を得たガウアーは、自らを分身させつつ、さまざまな魔法で攻撃する。

44 混沌を生む闇の神アペイロンが現れる
ガウアーを倒すと、闇の神アペイロンとの戦いになる。アペイロンを倒すためには、4つの頭部をすべて破壊しなければならない。

45 ラストバトルは実体なき闇そのもの
最初の戦いでは鎧を破壊しただけにすぎない。アペイロンに完全にトドメを刺すには、闇そのものを封印する必要があった。

46 闇の神を封印すると周囲が崩れ始める
アペイロンの封印に成功したアレス。ガウアーが自爆スイッチを入れると、あたりが崩れ始めたため、急いで地上への脱出を図る。

ENDING
火山を潜り抜け、無事に地上へ生還したアレス。ミレイユにウルティン・テールムをわたすと、何も言わず再び流浪の旅に出る。

旅立つアレスの前にドーラが威勢よく登場。アレスが師匠の仇ではないことはわかったが、今度は賞金首として狙うと宣言する。

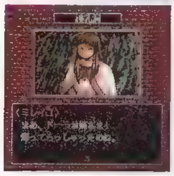
GAME PLAYBACK 【ドーラ編】01砂岩板を求める怪しい依頼主～30密かに砂岩板を狙うもう1つの影

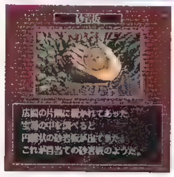
01 砂岩板を求める怪しい依頼主

故郷のタントールへと向かうドーラ。山道でジャグベルに出会い、バルカンの死の真相と引き換えに、砂岩板探しの依頼を受ける。

02 賞金稼ぎのフレッドがドーラにからんでくる

タントールの町に着き、マチーネの酒場に入るとフレッドがナンパしてくる。しつこくからんでくるが、最後はドーラに一蹴される。

03 義妹のミレイユと久しぶりの再会

砂岩板を探しにボレアの洞窟へ。中では義妹で妹弟子のミレイユと再会するが、背後から大岩が転がってきて、はぐれてしまう。

04 ブラッドジェルを倒して砂岩板を手に入れる

洞窟の奥では、分裂と合体を繰り返すブラッドジェルと戦う。ブラッドジェルを倒せば宝箱が開き、中から砂岩板が手に入る。

05 バルカンの墓前で宿敵アレスと対峙

砂岩板を届ける途中、バルカンの墓前にいるアレスを見つける。ドーラは決着を申しつけたが、アレスは何も言わず去っていった。

06 ジャグベルに裏切られ死体部屋に落とされる

砂岩板を届け、約束どおりバルカンのことを聞こうとする。しかし、ジャグベルに裏切られ、ドーラは死体部屋に落とされる。

07 死体部屋から舞い戻りジャグベルと戦闘

決着をつけにジャグベルのもとへ。ジャグベルは幻術で自分の分身を作り、魔法で攻撃したり、落とし穴を出現させたりする。

08 激しい流砂の中で蟻地獄を倒す

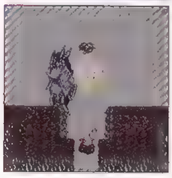
ジャグベルの自爆によって、ドーラは砂漠に投げ出される。砂漠を抜けようとするが、ボスの蟻地獄が行く手をさえぎる。

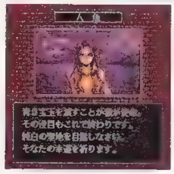
09 謎の暗号を示す廃墟の人魚像

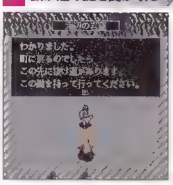
蟻地獄を倒し、砂漠を越えて廃墟へ。その中央には人魚の彫像があった。掌に砂岩板を納めると、謎の暗号を示して扉が開く。

10 岩場に現れた人魚がドーラを祠へと導く

廃墟を出た先には、広大な海が広がっていた。海岸沿いを歩くと人魚が現れ、この先の祠で青き宝玉を手に入れるよう告げる。

11 精霊召喚を使って祠のボスを楽々撃破

祠の奥では、青き宝玉の番人であるターコイズシェルとの戦闘になる。召喚した精霊にまかせておけば、楽に倒すことができる。

12 青き宝玉を手に入れて人魚のもとへ戻る

青き宝玉を手に入れて再び人魚のところへ。すると人魚は、次は純白の聖地を目指すように告げ、使命を終えて海に帰っていく。

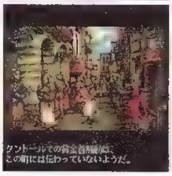
13 タントールに通じる抜け道の鍵を受け取る

少し先では、ミレイユがギルドの者を連れて登場。ドーラはゾールを倒すため、砂岩板をミレイユにわたして抜け道の鍵をもらう。

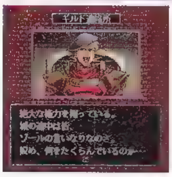
14 賞金首として狙われるドーラ

抜け道を通ってタントールの町に戻ると、知らぬ間にドーラの首に賞金がかけられており、賞金稼ぎ達から追われる身になる。

15 タントールの裏口から密林へと逃亡

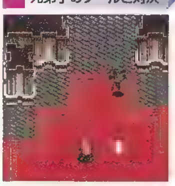
怪しい男から鍵を買い、裏口から密林へ。密林では、上から落ちてきたヒルにびっくりして、後ろの落とし穴に落ちてしまう。

16 兄弟子のゾールがいる王都フィベリアへ

密林を抜けて大河を渡り、王都フィベリアに到着。ギルド連絡所に行くと、先ほどミレイユと一緒にいたメイソンに声をかけられる。

17 ゾールが権力を握るフィベリアの現状

メイソンから話を聞くと、今のフィベリアはゾールの支配下にあり、ドーラに多額の賞金をかけたのも彼の仕業だという。

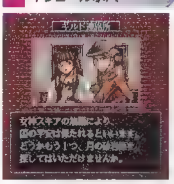
18 アンバーに助けられてフィベリア城へ進入

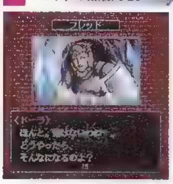
城門を突破しようとすると、アンバーが門番を蹴散らしてくれる。しかし、お互い仲が悪く、ロゲンカしながら別々に城へ侵入する。

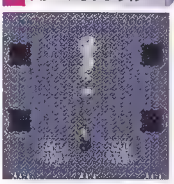
19 城内を突き進み兄弟子のゾールと対決

数々の難関を突破して兄弟子のゾールがいる玉座の間へ。一度は返り討ちにあうが、バルカンがゾールの魔力を弱めている間に倒す。

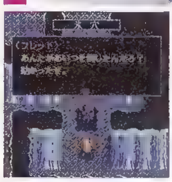
20 悪の支配者が滅び王都に平和が訪れる

ゾールを倒したことで城にいる者全員の呪縛が解け、幽閉されていた国王達も無事救出される。国王から謝礼金5万ゴールドをもらう。

21 2つ目の砂岩板を求めイヴェール氷穴へ

ゾールはいなくなったが国の平和を保つため、ミレイユはドーラに、イヴェール氷穴で2つ目の砂岩板を取ってくるようお願いする。

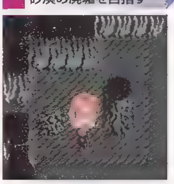
22 砂岩板を取りにきたフレッドの無様な姿

氷穴の奥で、氷漬けのフレッドを発見。ミレイユにかっこいいところを見せようと先回りしたが、この先にいる敵にやられたらしい。

23 侵入者を凍てつかせるスノーエレメンタル

月の砂岩板を守るボスのスノーエレメンタル。フレッドを凍らせた犯人だけあって、さまざまな氷の魔法を多用してくる。

24 月の砂岩板を奪うお調子者のフレッド

ボスを倒したことでフレッドが復活。フレッドはドーラのかわりに自分がミレイユにわたすと語り、月の砂岩板を奪って去っていく。

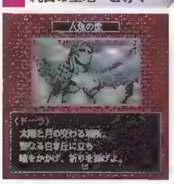
25 アカシック・ギルドをメイソンが裏切る

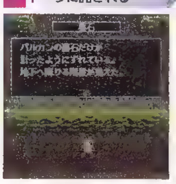
メイソンの裏切りにより、砂岩板は2つとも奪われてしまう。ドーラはメイソンの行き先として考えられる砂漠の廃墟へと向かう。

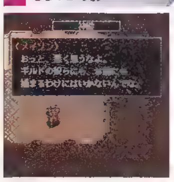
26 2体のボスを倒して砂漠の廃墟を目指す

メイソンを追うため、ガンテスに地底湖を通る許可をもらう。地底湖ではシーサーペント、洞窟ではストーンゴーレムが待ち受ける。

27 難関を乗り越えて砂漠の廃墟へ

砂漠の廃墟に到着すると、入ってすぐにメイソンとアレスを発見。砂岩板を取り戻そうとするが、アレスともども石化させられる。

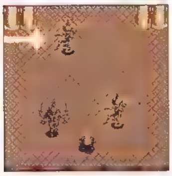
28 人魚像と砂岩板が純白の聖地へと導く

石化が解けたあとにメイソンが置いていった2つの砂岩板を人魚像にはめると、古代文字で純白の聖地を示す暗号が浮かび上がる。

29 バルカンの遺志がドーラに託される

フィベリアに戻る途中の墓地で、バルカンの墓石が突然動き出して階段が出現。地下でバルカンの思念が込められた杖を手に入れる。

30 密かに砂岩板を狙うもう1つの影

メイソンを追って大地の神殿へ。ジンザが砂岩板を狙ってメイソンを襲う現場を目撃するが、ドーラが現れると2人とも逃げ去る。

GAME PLAYBACK 【ドーラ編】31 行く手を阻む3体の邪神像〜ENDING

31 行く手を阻む3体の邪神像



神殿の奥では、3体の邪神像と戦闘になる。ある程度ダメージを与えると、やみくもにレーザーを撃ってくるかなり危険な敵だ。

32 ミレイユが統括するギルドの本部に到着



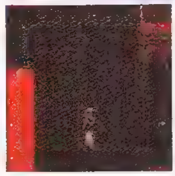
神殿を進み、ミレイユがいるアカシック・ギルドの本部へ。彼女は、闇の力でゾールを操っていたのはガウアーだと推測する。

33 闇の力に対極するウルティン・テールム



ミレイユはドーラを純白の聖地へ転送する。そこではバルカンの霊が待っており、神宝ウルティン・テールムが眠る火山へと導く。

34 裏切り者メイソンの野望を打ち砕く



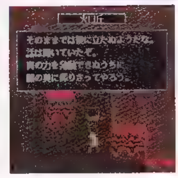
火山を登って火口へと到着。すると密かに尾行していたメイソンが登場して、ウルティン・テールムをめぐる争奪戦になる。

35 ウルティン・テールムの力の引き出し方



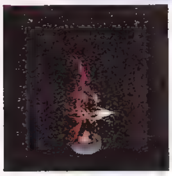
死闘の末にメイソンを倒す。彼は最後に、神宝の力を引き出す方法を知るのは自分と亡きバルカンだけだと言って力尽きる。

36 何者かの魔力により漆黒のダークゾーンへ



ウルティン・テールムを入手すると、謎の声に呼びかけられる。声の主は力を引き出されることを恐れ、ドーラを闇の空間に落とす。

37 ガーゴイルを倒してダークゾーンから脱出



ダークゾーンの出口に行くと、ボスのガーゴイルが登場。これを倒すと、ウルティン・テールムを奪いに来たジンザと遭遇する。

38 古代神殿の一角でフレッドと再会



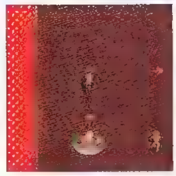
ダークゾーンから古代遺跡へ。内部を進むと、ケガを負ったフレッドを発見する。薬をあげると、ボスの情報と鍵をくれる。

39 本物(?)のアンバーとまたもやロゲンカに



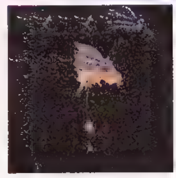
古代神殿でアンバーと遭遇。知り合いに化けるドッペルゲンガーとの連戦のせいで、お互いが本物か疑い、ロゲンカが始まる。

40 古代遺跡の最深部で自分の分身2体と戦う



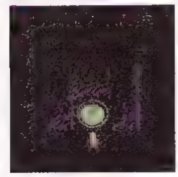
最後に登場するドッペルゲンガーは、2体ともドーラに化けている。精霊召喚まで使用するため、乱戦になることは必至だ。

41 3つの頭を持つアポカリプス



古代遺跡からガウアーがいる要塞へ。入口ではアポカリプスと戦うことに。側面に回り込んで頭を狙っていくのがセオリーとなる。

42 ウルティン・テールムが究極の武器に変化



ガウアーの部屋の前でバルカンの霊が出現。彼はドーラに神宝の力を引き出す方法を教え、これにより究極の武器を入手する。

43 闇の力を手にしたガウアーとの戦い



ついにガウアーのもとへたどり着く。ガウアーは闇の力を得ているが、ドーラは亡きバルカンの無念を晴らすため全力で立ち向かう。

44 闇の神アペイロンがドーラの前に降臨



ガウアーを倒すと、その体内にいた闇の神のアペイロンが登場。アペイロンは、4つの頭部をすべて破壊しないと倒せない。

45 究極の武器の力で闇の神を封じ込める



神宝の力でアペイロンを封じる最後の戦い。禍々しい闇が、群れをなして襲ってくる。死闘の末、ドーラは戦いに勝利する。

46 野望果てるガウアーの最後のあがき



ドーラはアペイロンを倒して封印に成功する。ガウアーはドーラを道連れにしようと、残るわずかな力で自爆スイッチを押す。

ENDING



次々と崩れる火山の地下を潜り抜けて地上に脱出したドーラ。バルカンの墓前に立ち、闇の神を封印したことをバルカンに告げる。



義妹のミレイユがかけつけ、一緒に暮らそうと言う。その日はともに過ごすが、夜にドーラは別れも告げず旅立っていった。

TOPICS

腕を磨き最強を目指すアンバー編の物語

以前の闘技大会でアレスに敗れて以来、腕を磨くために修行の旅に出たアンバー。彼女は格闘技に対するプライドが高く、己の強さだけを求めている。自分より強い者の存在を許さず、気に入らないヤツはぶちのめすというザックリとした性格が、結果的に闇の神をも倒し、世界を救ってしまう。ウルティン・テールムによって絶大な力を得るが、物に頼ることは性に合わず、闇の神を倒したのち、あっさりとミレイユにわたした。



←闘技場でチャンプを倒すとジャグベルに腕を見込まれ、仕事を依頼される。それをきっかけに事件に巻き込まれていく。

TOPICS

ゾールの手下として進むジンザ編の物語

ジンザは、世界征服のためにウルティン・テールムの力を我が物にしようと、密かに企んでいる。最初はゾールの屋敷に忍び込んで情報を収集するが、失敗に終わり、しばらくの間はゾールの手足となって動く。しかし、最終的にはゾールを倒し、ウルティン・テールムを手に入れ、闇の神をも凌駕する力を取得。彼の野望は果たされる。ほかの3人の主人公とは明らかに違う結末となり、パラレルワールド感が強い展開となっている。

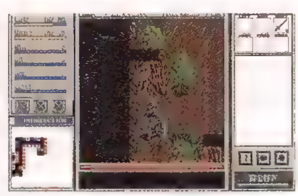


←ゾールに負けて、奇妙な物体を植えられるジンザ。そのため、中盤まではゾールに服従し、砂岩採集などをさせられる。

TOPICS

闘技場の戦士でもプレイ可能

キャラクター選択画面で、「O、M、A、K、E」の5つのキーを押したままキャラクターを選ぶと、闘技場に出てくる7人の戦士でプレイできる。それぞれが独自の技を使用でき、なかには状態異常の付加効果をもたらす便利な技を持つ者もいる。ちなみに、ストーリーの内容や装備できる武具の種類はアレスと同じとなるが、エンディングの最後では各キャラクターのグラフィックが表示される。



⬆選択できるのは、ソニックマン、E・シンバ、G・トドロキ、ブレードファング、リー・トミトク、トロール・N、フレッドの7人となる。



ブランディッシュ4 眠れる神の塔 (ブランディッシュVT)

・発売日：1998年12月11日
・機種：Windows95/98
・メディア：CD
・ジャンル：A・RPG
・価格：¥9,800(税別)

【備考】
・1996年10月4日に発売されたPC-9801版「ブランディッシュVT」が改題されたもの

【関連ページ】
・イラストギャラリー➡P.179
・広告ギャラリー➡P.251
・キャラクター辞典➡P.546

神の塔に挑む5人を描いた『ブランディッシュ』新シリーズ

世界観が一新された新シリーズで、行動しだいで主人公が善人にも悪人にもなるのが特徴。『VT』の主人公はディー、クレール、キエンの3人だったが、のちにタイトルが『4』に改題され、メルメラーダとガラハッドも主人公となった。ここでは一例として、ディーのダーク属性とクレールのライト属性の物語を紹介する。



視点はトップビューからクォータービューに変更

⬅視点が斜め上から見下ろすクォータービューに変更。向きを変えてもカメラが固定のため方向感覚を失いにくく、また主人公が画面中央に位置するので背後から不意を突かれにくい。

SYSTEM PICKUP

■特殊技能
低い穴を潜り抜ける「伏」、MPを回復させる「祈」、人や敵からアイテムを奪う「盗」などの特殊技能が、主人公ごとに備わっている。また物語を進めていくと、専用の特殊技能が1つ身につく。

■属性
物語に影響をもたらす、主人公の性格。ライト(善)、ニュートラル(中立)、ダーク(悪)がある。守護鬼神への接し方や、ショップのミニイベントなどで変化する。

PROLOGUE

その昔、スーラン帝国とギデア皇国を結ぶカルア砂漠で、神の塔が発見された。塔はかなり古く、内部には4大元素を象った紋章などがあり、太古の知識の宝庫だった。スーラン帝国のヌビアール教徒やカルア砂漠を治める自治区の役人は、古代の英知を得ようと次々に塔内に入っていった。しかし10年が経過した今でも、塔の全容は不明のまま。そんななか、それぞれ別の事情や目的を持った5人が、運命に導かれて神の塔に足を踏み入れる。



⬅ある者は罪人として、またある者は修行のために、神の塔へと向かう。

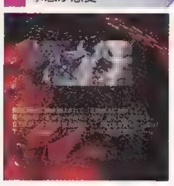
GAME PLAYBACK 【ディー編(ダーク属性)】01 護送されるディーとモーブ～18 アザールを倒して碧の輝玉板を入手

01 護送されるディーとモーブ



戦災孤児のディーとモーブは、生活のために貴族の城を狙う。しかし2人は捕まり、塔で働かされるために護送車で送られる。

02 メルメラーダの爆炎で事態が急変



塔に着くと、同じ護送車にいたメルメラーダが手枷を外して爆炎を起こす。護送車は瓦礫と化し、メルメラーダは塔へ向かった。

03 塔の地下の牢獄で目覚めるディー



気がつくとディーは牢獄の中にいた。ほかの囚人によると護送後に収容されたのはディーだけで、残る2人は行方不明らしい。

04 塔の囚人に課せられる魔獣駆除の仕事



少し経つとディーは看守に呼び出された。連れて行かれた先の部屋には複数のスライムがおり、魔獣駆除の仕事を強制させられる。

05 看守から鍵を奪い牢獄から脱出



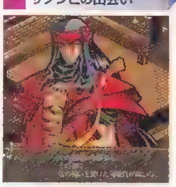
仕事を終えて自分の牢に戻ると、看守は持ち場で居眠りを始める。寝ている隙にポケットから鍵を盗み、牢獄から脱出を図る。

06 牢獄の出口付近でモーブを発見



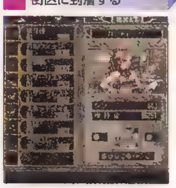
牢獄から脱出しようとすると、出口の手前でモーブと出会う。しかし何か様子が変で、すぐにどこかへテレポートしてしまう。

07 塔の調査をしているザノンとの出会い



地下を抜けて遺跡に出るとザノンと遭遇。彼は、モーブは塔の呪いを受けた可能性が高く、輝玉板を4つ集めれば解けるという。

08 ショップや人で賑わう街区に到着する



遺跡から迷宮を抜けて街区へ。ここにはショップやカジノといった施設が建ち並ぶ。当分の間は、ここを拠点に物語が進んでいく。

09 神官の笏を使い再び塔を上る



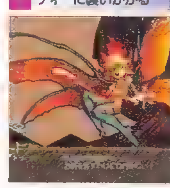
街区から時の神殿に行き、棺桶から神官の笏を手に入れる。これを遺跡にある石版にかざすと、遺跡の上層に行けるようになる。

10 ドゥールの抜け殻を攻撃して悪人の道へ



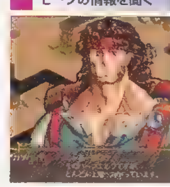
遺跡の上層には、火の精霊ドゥールの魂が封印されている。別の場所にある、抜け殻となったドゥールの体を攻撃して封印を解く。

11 火の精霊ドゥールがディーに襲いかかる



封印を解いてからドゥールの体があった場所に戻る。体が傷ついていることにドゥールは怒り、火の魔法を次々と浴びせてくる。

12 ガラハッドからモーブの情報を聞く



ドゥールを屈服させて上層へ向かうと、ガラハッドと出会う。上に向かったハーフエルフを見たと、モーブの目撃情報を得る。

13 緋の輝玉板を守る守護鬼神ギュールズ



遺跡の一角で守護鬼神ギュールズと遭遇。問いに対して悪人寄りの選択を選ぶと戦闘に突入。水や風の属性が有効となる。

14 緋の輝玉板が語る謎のメッセージ



ギュールズを倒すと緋の輝玉板を入手。するとその板は、男の声で語り始める。彼は守護鬼神達に恨みを持つ者のようだ。

15 水の精霊ラクシーの逆鱗に触れる



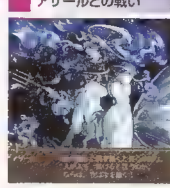
遺跡の最上階で天露の小瓶を使い、水の精霊ラクシーの封印を解く。遺跡で碧い魚にひどい仕打ちをしていると戦闘になる。

16 ラクシーの猛攻を力でねじ伏せる



ラクシーはこちらが攻撃を当てるたびに霧散して別の場所に現れる。水の魔法を多用するので、その耐性を高めておくのが有効。

17 碧の輝玉板を守るアザールとの戦い



ラクシーを倒して転移すると水域に出る。奥には守護鬼神アザールがいた。彼の問いには、あえて戦闘になるような選択肢を選ぶ。

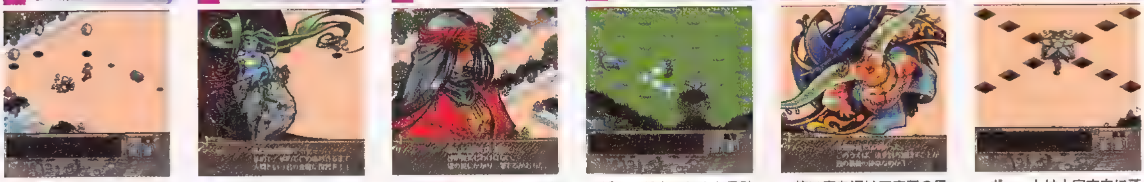
18 アザールを倒して碧の輝玉板を入手



アザールは広範囲への水の魔法のほか、複数の魔獣を召喚する。アザールを倒せば、2つ目の輝玉板である碧の輝玉板が手に入る。

※ 掲載しているパッケージはWindows95/98。掲載している画面写真はWindows95/98版。

GAME PLAYBACK 【ディー編(ダーク属性)】19行く手をさえぎる地の精霊マーヤーの魂~ENDING



19 行く手をさえぎる地の精霊マーヤーの魂

水域を抜けると庭園があり、地の精霊マーヤーがいる。マーヤーが降らせる岩の雨を止めるため、戦って魂を痛めつける選択を選ぶ。

20 魂を破壊されて復讐に燃えるマーヤー

魂を壊されたマーヤーは、ディーに復讐をしようとする。複数の流砂を発生させたり、光の弾を無数に降らせたりして襲ってくる。

21 ザノンに対して自身の欲望を明かす

庭園を進むとザノンに声をかけられる。目的を聞かれ、金目当てに輝玉板を探すと言うと、真実を自分の目で確かめろと見放される。

22 メルメラーダが呼ぶ使い魔との戦い

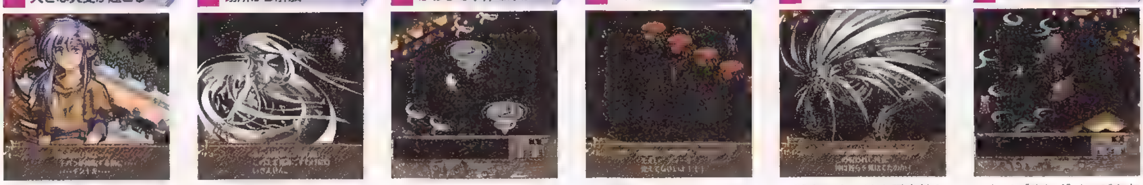
ザノンが去ったのを見計らい、正面からメルメラーダが登場する。輝玉板を奪い取ろうと、使い魔を2匹召喚して襲ってくる。

23 翠の輝玉板を守る守護鬼神ヴァート

使い魔を退けて庭園の最深部に進むと、守護鬼神ヴァートと遭遇。問いかけに対して、彼女の期待を裏切る選択を選ぶと戦闘に突入。

24 翠の輝玉板を力ずくで奪い取る

ヴァートは十字方向に落とし穴を作って攻撃してくる。その穴が消えたあとの隙が反撃のチャンス。倒すと、翠の輝玉板が手に入る。



25 再会したモーブの身に大きな異変が起こる

庭園から城塞へ向かう途中、モーブが現れる。不思議と髪が伸びており、儀式が始まるから来てはいけないと言って立ち去る。

26 風の精霊サラースを閉所から解放

城塞では閉所に閉じ込められているサラースを助ける。だがこれまでの精霊への接し方が悪かったため、危険とみなされて襲われる。

27 呼び起こす竜巻をかわして本体を叩け

サラースは、自分と同じ色の竜巻を無数に発生させて惑わせる。ダメージを与えると別の場所に瞬間移動するため、倒すのは一苦労。

28 魔物を召喚したメルメラーダの失態

城塞では再びメルメラーダが登場。魔物を召喚して邪魔をする。これを退けると再度魔物を召喚するが、制御できずに逃げ出す。

29 全守護鬼神に反発して悪鬼羅刹となる

城塞の奥では守護鬼神セイブルと遭遇。貧しい人に恵みを与えるかと問われる。ダークの道を進むため、断る選択肢を選ぶ。

30 セイブルを倒すと輝玉板がすべて集まる

セイブルにダメージを与えると複数の残像を作り、大量の真空波を飛ばす。倒せば黒の輝玉板が手に入り、輝玉板が4つ集まる。



31 輝玉板をはめると塔の鼓動が高鳴る

聖堂で4つの輝玉板を台座にはめると神の塔の機能が復活。ディーは、そこに現れたザノンに神の力を手に入れることを宣告する。

32 ガラハッドが現れてディーの野望を阻む

聖堂から迷宮を抜けると胎内に出る。ガラハッドが登場し、ディーが神の力を手に入れるという魂胆を聞くと力ずくで止めにくる。

33 神の血から生まれたギリアスの実験体

ガラハッドを退けて胎内の奥へ。そこでは、神の塔の設計者であるギリアスが神の血から生み出した実験体が、ディーの命を狙う。

34 モーブの幻影がディーを説得

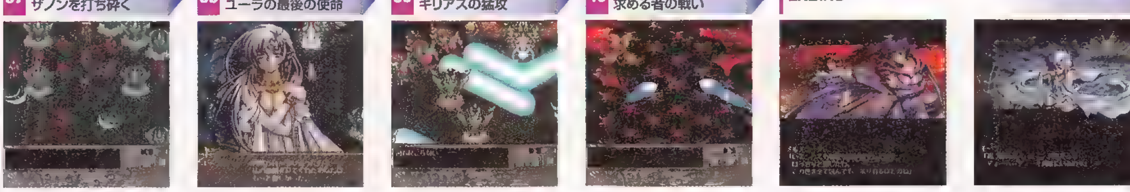
実験体を倒すと壁が崩れ、神殿に侵入できる。奥の部屋ではモーブが現れ、これ以上先は危険なので、一緒に帰ろうと言ってくる。

35 アポストールを倒し神の塔の祭壇へ

現れたモーブは偽者で、正体であるアポストールとの戦闘に。本体は無敵で、随時浮かび上がる球体にのみダメージを与えられる。

36 神に反逆するディーの断固たる決意

神殿から祭壇へ上がると、ザノンが待ち受けていた。神に逆らうのかとザノンに問いただされるが意志は変わらず、戦闘へ突入。



37 ディーの邪な野望がザノンを打ち砕く

ザノンは睡魔を召喚し、また無数の分身からカッターを飛ばしてくる。彼を倒せば、塔の最上階に通じる祭壇の奥への道が開ける。

38 記憶を取り戻したユーラの最後の使命

祭壇の奥では、モーブに乗り移った紫の女神ユーラが登場。彼女は暴走したディーから神の塔を守ろうと、ギリアスを復活させる。

39 神の塔と一体化したギリアスの猛攻

ギリアスは復活したばかりで動けないが、部屋中がその身体の一部となる。壁からレーザーを発射し、また使い魔を召喚してくる。

40 神の力を求めた者と求める者の戦い

ギリアスの生命力をゼロにすると塔の頂上に転移。ギリアスは翼を持つ完全体となり、飛び回りながら各種魔法で攻撃してくる。

ENDING

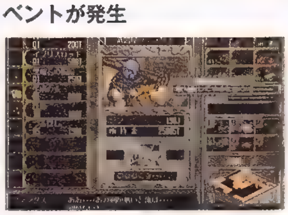
ギリアスを倒して神の力を手にしたディーは、塔とともに姿をくらます。メルメラーダとガラハッドは、闇の世界の到来を予期する。

ユーラの記憶が消え、モーブは本来の姿に戻る。塔での出来事は覚えておらず、ディーの名を連呼しながらどこかへ向かっていった。

TOPICS

ショップでは多彩なミニイベントが発生

ショップのミニイベントは、主に店内にある物や店主の装飾品をクリックすると発生。基本的には店主から依頼がくるので、達成すれば属性はライトに傾く。だが、依頼者が悪人だったり依頼内容が盗みだったりすると、ダーク方面に傾く。

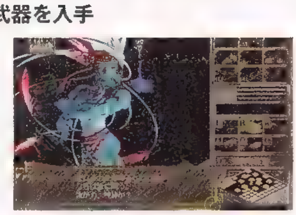


⬆属性を意識するなら、依頼人や依頼内容を確認してから引き受けよう。

TOPICS

精霊アディティから最強武器を入手

忘却の迷宮の中央の間には、5人目の精霊アディティが封印されている。ここに立ち寄らなくてもクリアはできるが、最強の武器が手に入る。基本的に戦って勝ち取ることになるが、攻撃力が高いうえに即死攻撃を持つ超強敵となる。



⬆主人公の属性や問いに対する返答しだいでは、戦うことなく無償で武器がもらえる。

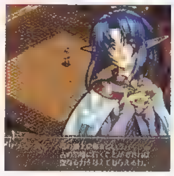
GAME PLAYBACK 【クレール編（ライト属性）】01 クレールの忌まわしき過去～30 争いをさけるためメルメラーダを無視

01 クレールの忌まわしき過去

幼い頃、クレールは突如化物の姿に変身し、無意識のうちに自分の母親を殺めてしまった。彼女は修道院に預けられることになる。

02 暁の巫女の後継者に選ばれたクレール

ある日、暁の巫女の後継者を決める月の儀式が行われる。誰もがサフィーユだと思っていたが、選ばれたのはクレールだった。

03 神の塔に到着後サフィーユと別行動に

クレールは修行を命じられ、従者のサフィーユとともに神の塔へ。塔に着くと、サフィーユは地下の寺院で待つと言って先に向かう。

04 輝玉板を探すメルメラーダ

塔の遺跡を進むとメルメラーダに会う。彼女はクレールに輝玉板の存在について聞いてくるが、知らないとわかると去っていく。

05 挙動不審な大柄な男

遺跡内で大柄な男（ガラハッド）に出会う。彼は塔に違法侵入して調査していたため、クレールを調査隊と勘違いして逃げ出す。

06 神の曲の題材を求める吟遊詩人ザノン

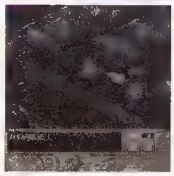
遺跡では、ザノンに塔に来た目的を問われる。暁の巫女になるため修行をしに来たと言うと、輝玉板について教えてくれる。

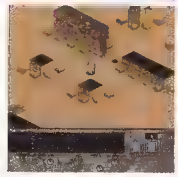
07 地下迷宮でさまようサフィーユを発見

地下迷宮ではサフィーユを見つける。彼女は誰かに操られているようで、クレールを邪魔者扱いして、どこかへ行ってしまう。

08 地下迷宮から転移して街区へ到着

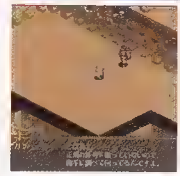
地下迷宮を抜けると街区に出る。ここでは特にイベントはない。ショップでアイテムや装備を揃え、魔法陣から時の神殿へ向かう。

09 棺桶から神官の笏を手に入れて遺跡に戻る

時の神殿は不死者であふれていた。奥の間の棺桶から神官の笏を入手したら戻り、遺跡の石版に神官の笏をかざして上層を目指す。

10 体が無傷の状態でドゥールの魂を解放

火の精霊ドゥールの魂が封印されている。ライトの道を目指すため、別の場所にあるドゥールの体に傷をつけずに魂を解放する。

11 ドゥールを元に戻して火精召喚の技能を習得

抜け殻があった場所に行くと、ドゥールの魂が宿って元どおりに。クレールを善人と判断したドゥールは、お礼に力を貸してくれる。

12 遺跡を調べ回るガラハッドと再会

遺跡の奥までいくと、以前に下層ですれ違ったガラハッドと再会する。彼は自分の素性や目的を語り、クレールのことも聞いてくる。

13 守護鬼神ギュールズに塔の運命を委ねられる

遺跡には守護鬼神ギュールズがいる。問いかけに対して彼女が望む解答を選択すると、緋の輝玉板と塔の運命を託される。

14 輝玉板を奪おうとするメルメラーダ

先へ進むとメルメラーダが、クレールの持つ輝玉板を奪いに現れる。わたすのを拒むと、使い魔を召喚して襲ってくる。

15 メルメラーダの使い魔ヴァトラコスを撃破

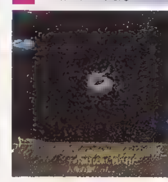
使い魔ヴァトラコスは、地中に姿を消して謎の物体をまき散らす。地上に出た隙が攻撃のチャンス。撃退するとメルメラーダは去る。

16 死期が迫った碧い魚に安らかな眠りを

遺跡で死にかけた碧い魚を見つける。どうやっても助けられないが、助けようとする優しさを見せると、嬉しそうにこの世を去る。

17 ラクシーの協力を得て水精召喚の技能を習得

最深部の石像に天盤の小瓶をかけると、水の精霊ラクシーが復活。碧い魚を助けようとした良心を信用して、力になってくれる。

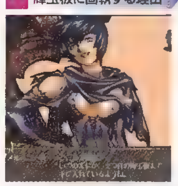
18 神の血の適応能力で人魚の姿に変身

遺跡で魔法陣を利用すると水域に転移する。溺れそうになるが、謎の声に呼びかけられると神の血が目覚め、人魚の姿に変身する。

19 ガラハッドから古い書物をもらう

水域を移動するとガラハッドに出会う。クレールの姿を見て驚いていたが、事情を説明すると、神の血に関する古い書物をくれる。

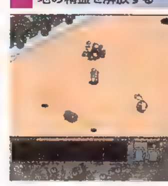
20 守護鬼神アザールから碧の輝玉板を受け取る

水域には守護鬼神アザールがいる。2人の罪人のどちらを裁くかという問いに対して正解を選ぶと、戦わずに碧の輝玉板が手に入る。

21 メルメラーダが輝玉板に固執する理由

水域から庭園に移動して進むと、メルメラーダが再登場。彼女は神の塔の秘密を暴いたらしく、またしても輝玉板を奪おうとする。

22 攻撃を巧みにかわしてヴェルヴァーを撃退

メルメラーダは、2匹のヴェルヴァーを召喚して去る。ヴェルヴァーは、追尾する魔法弾を発射したり、突進したりしてくる。

23 岩の雨を耐えしのぎ地の精霊を解放する

庭園の一角では、地の精霊マーヤーが自分の意思を制御できないため、岩の雨が降り注ぐ。マーヤーの魂を傷つけずに奥まで進む。

24 地鎖の鏡を使ってマーヤーの魂を解放

地鎖の鏡を使い、マーヤーの魂と体を引き合わせる。すると自分に対して慈悲をもって接してくれたお礼に、力を貸してくれる。

25 メルメラーダに輝玉板を奪われる

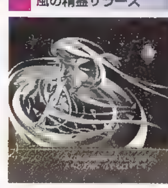
庭園で発見したサフィーユに突き飛ばされ、その拍子に輝玉板を落とす。そこにメルメラーダが現れ、輝玉板を2つとも奪っていく。

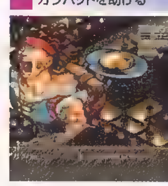
26 クレールに与えられた神の塔からの試練

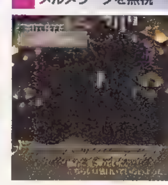
輝玉板を取り返そうとするが、メルメラーダの魔法で下層に落下。そこに現れたザノンに話を聞くと、神の塔が与えた試練だという。

27 守護鬼神ヴァートが正しき者を見定める

庭園の最深部では、守護鬼神ヴァートから問題を出される。彼女が望む答えを導き出せば、戦わずして翠の輝玉板をもらえる。

28 城塞に閉じ込められた風の精霊サラース

城塞の関所に閉じ込められた精霊サラースを解放。これまで会った精霊への接し方がよかったため、快く力を貸してくれることに。

29 魔物から逃げ回るガラハッドを助ける

城塞では、ガラハッドが魔物に追われている。助ける選択肢を選ぶとライト寄りになるが、どれを選んでも彼は落とし穴に落ちる。

30 争いを避けるためメルメラーダを無視

奥に進むと、石版を見るメルメラーダを発見。「隠れて様子を見る」を選べば、面倒なことに巻き込まれずにライト寄りになる。

GAME PLAYBACK 【クレール編(ライト属性)】31 黒の輝玉板を守る守護鬼神セイブル～ENDING

31 黒の輝玉板を守る守護鬼神セイブル



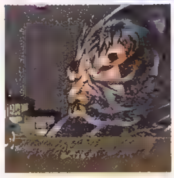
城塞の最深部では守護鬼神セイブルに会う。彼の問いかけに対して最良の返答を出せば、クレールに黒の輝玉板を委ねて消え去る。

32 聖堂でサフィーユを目撃するガラハッド



城塞から聖堂に入ると、ガラハッドと出会う。彼は、虚ろな目をしたサフィーユがザノンに連れられていくのを見たと語る。

33 輝玉板の底知れぬ力に屈するメルメラーダ



少し進むとメルメラーダが現れ、クレールの輝玉板を奪う。だが4枚の輝玉板が作る力場に耐え切れず、輝玉板を置いて去っていく。

34 忌まわしき過去の姿が輝玉板の力で覚醒



聖堂の奥で、4つの輝玉板を台座にはめ込む。するとクレールの中に眠っていた神の血が目覚め、母を殺したときと同じ姿になる。

35 クレールを利用して塔の力を狙うザノン



そこへ現れたザノンは、事が自分の思惑どおりに進んだとわかると、素性と塔に来た目的を話し、クレールを地下迷宮へ突き落とす。

36 クレールの前に現れるサフィーユの幻影



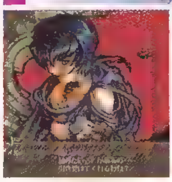
地下迷宮にはサフィーユがいたが、これはザノンが作った幻影。幻術を破り、塔の力を得ようとするザノンの暴走を止めにいく。

37 私欲を捨て去ったメルメラーダとの戦い



迷宮で魔法陣を使い、胎内に転移。すでに輝玉板に興味をなくしたメルメラーダが決着をつけようと、純粋に戦いを挑んでくる。

38 神の塔の消滅を望むメルメラーダの願い



激戦の末、メルメラーダを打ち破る。彼女は敗北を認め、自分のかわりに塔を破壊してギリアスの復活を阻止してほしいと願う。

39 ガラハッドがザノンの野望を突き止める



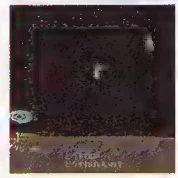
少し先にはガラハッドがおり、ザノンについて深刻そうに語る。そして、塔の力を手に入れようとするザノンを止めてくれと頼む。

40 神の血から生まれた異形の化物を撃破



胎内にある実験室に到着。ギリアスが過去に神の血で作った化物が、3段階まで形態を変えて襲ってくる。倒すと神殿への道が開く。

41 クレールを誘う悪魔のささやき



神殿の先でザノンに呼び止められ、サフィーユに引き合わせてやると誘導される。そしてクレールは、またもやザノンの術中にはまる。

42 画面反転の状態でアポストールと戦闘



幻術を破ると、ザノンは祭壇へ近づかせないようにアポストールをけしかける。画面が反転した状態になるため、操作がしにくい。

43 神の血の力を使って獣人化するザノン



アポストールを倒して祭壇へ。サフィーユをいけにえにギリアスを復活させようと企むザノンは、神の血を解放して襲いかかる。

44 神の血を持つ者同士が雌雄を決する



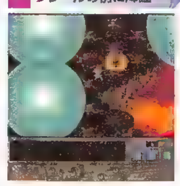
神の血の力を得たザノンは、テレポートや妖しげな魔法を使う。ザノンを倒して、操られたサフィーユを早く止めなくてはならない。

45 神の塔を造った神ギリアスが復活する



ザノンを倒してサフィーユを追いかけたが、ギリアスはもはや復活寸前。目の前にいるクレールを敵とみなして、攻撃してくる。

46 完全体のギリアスがクレールの前に降臨



塔の一部と化したギリアスにトドメを刺したと思いきや、完全体となってクレールの前に現れる。クレールは全力で立ち向かう。

ENDING



ギリアスを倒したことで塔は完全に消滅。サフィーユを救い出して脱出すると、ガラハッドとメルメラーダが迎え入れてくれる。



サフィーユは、これまでのことは覚えていないが、クレールの成長ぶりを見て喜ぶ。クレールは、自分の成長を実感していた。

TOPICS

キエン編で明かされる彼の正体は？

キエンの物語は、自分が何者かわからず、記憶をなくした状態で塔の中から始まる。途中で出会うザノンにあと押しされて輝玉板を手に入れることになり、輝玉板を手に入れるたびに謎の映像が映し出される。4つの輝玉板を台座にはめると、謎の映像は過去のキエンを表したものと判明。キエンの正体は「光の獣」と呼ばれる、ギリアスが造った神の塔に宿る破滅の力であることがわかる。記憶がよみがえるとともに、キエンは神の塔を破壊する使命を自分の中に抱き(ライトの場合)、最後には自分の身も滅ぶと知りながら創造者であるギリアスを倒す。



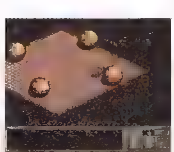
たびたび誘惑するメルメラーダ

⬅記憶がないのをいいことに、メルメラーダはキエンに輝玉板集めを手伝わせようとする。ここで彼女に手を貸すと、物語が変化する。

TOPICS

難易度が高いメルメラーダ編

メルメラーダの目的は、神の塔に眠るお宝。塔へ向かうためにわざと捕まり、塔に到着した途端に護送車を爆破して、自由に行動を始める。これは、ディー編のオープニングでもおなじみの出来事となる。その後は、すでに見習い神官として潜入していた従者のズフォロアの手引きによってなんのおとがめもなくなり、塔の探索に専念できるようになる。大きな特徴としては、謎解きの難しさが最上級であることと、キエンを除くメインキャラクター全員とイベントがあること。なお、盗賊であることから属性はダークで固定となり、エンディングは1種類になる。



謎解きの難易度は超がつく難しさ

⬅転がる大岩のトラップはもはや序の口。序盤から岩を転がすパズル式の仕掛けが登場するなど、極悪な謎解きが多数待ち受けている。

TOPICS

ガラハッド編はギャグ風味が強い

ガラハッド編は、ほかの主人公でエンディングを見たあとに追加され、マップも登場人物も完全オリジナルのものになる。メインとなる舞台は、塔の地下にある墓所と呼ばれるところ。塔に違法侵入したガラハッドは、ここでシャハラザードと名乗る吟遊詩人に、大切な楽譜を幽霊に奪われたので探してほしいと頼まれる。小心者のガラハッドは、何度もおびえながらもついに幽霊の正体を突き止める。偽者の幽霊を使って盗みを働く兄弟を成敗し、無事に楽譜を取り戻したわけだが、実は依頼をしたシャハラザードこそが本物の幽霊だったというオチだ。



最後の戦いは2対1の大激戦

⬅最終ボスは、クラインとコロッサルの盗賊コンビ。クラインが中距離から魔法や爆弾で攻撃を行い、コロッサルは肉弾戦をしかけてくる。



The outline of Vantage Master Series

ヴァンテージマスター

シリーズの概要

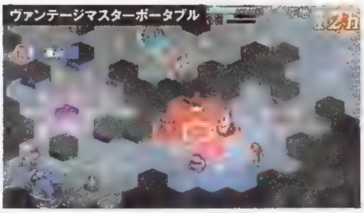
アクション性を備えたゲームが多いファルコム作品のなかで、異色ともいうべきタクティクス系のRPG。それが『ヴァンテージマスター』シリーズだ。そもそもは将棋やチェスのようにじっくりと考えるゲームを好むストイックなプレイヤーに好評を得たが、近年はキャラクター性やストーリーも強化され、より多くのプレイヤーにオススメできる作品へと進化しつつある。ここでは、シリーズの特徴と変遷を見ていこう。

シリーズの特徴

質実剛健な魅力を備えた玄人向けの本格派S・RPG

「ヴァンテージマスター」は、伝説の魔女に導かれた精霊使いが、世界を構成する地、水、火、天の4属性を司る精霊(ネイティアル)を召喚して、最強の称号「ヴァンテージマスター」を得るために敵マスターと戦うという内容。勝利条件は敵マスターのHPをゼロにするという単純明快なものだが、地形効果や昼夜の概念などが存在しており、考えるべき要素がたくさん用意された頭脳派ゲームとなっている。ジャンルとしてはS・RPGで、キャラクターが成長する要素も存在するが、そのプレイ感覚は将棋やチェスのような思考型対戦ゲームに近く、本格派SLGとしての魅力を備えている。モードも多彩に用意されており、マスターごとに異なるストーリーが展開するシナリオモードのほか、不利な状況で戦う上級者向けのエキスパートモード、敵マスターや対戦マップを自由に選べるフリーバトルモードなどが存在。そのほか、他のプレイヤーと対戦可能なネットワーク対戦モードも、本作の大きな魅力となっている。

ヴァンテージマスターポータブル



⬆行動範囲や射程などの基本性能は、ネイティアルの種類ごとに異なる。敵の行動範囲や射程も考えて行動を決めよう。

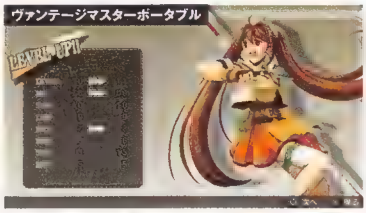
ライセンスやメディアミックス展開

日本・韓国・台湾の代表によるアジア最強決定戦が開催

「ヴァンテージマスター」は韓国や台湾でも発売され、大きな盛り上がりを見せることになる。1998年9月には日本・韓国・台湾の3カ国の代表者による「VMアジア最強決定戦」が台湾で行われ、2002年7月には「VM JAPANお台場決戦」が東京のお台場で開催。それぞれで白熱した闘いが繰り広げられた。智力を尽くす人間同士の駆け引きが熱い対戦ゲームでもある『ヴァンテージマスター』シリーズらしい盛り上がり方をしたといえる。

日本ファルコム以外が発売したライセンス作品としては、アスミック・エース エンタテインメントが発売したPS2版『VM JAPAN』がある。このPS2版にはPC版の追加キットの内容は含まれていないが、ボイス演出が追加され、7人の新キャラクターや新イベント、新マップが盛り込まれた豪華な内容となっている。なお、「ヴァンテージマスター」シリーズの最新作は、初代のオリジナル版を日本ファルコム自らがPSPへと移植した『ヴァンテージマスターポータブル』となる。

ヴァンテージマスターポータブル



⬆『ヴァンテージマスターポータブル』には、『空の軌跡』のキャラクターがゲストとして登場する。

シリーズの関係性

和の薫りが漂う関連作品『VM JAPAN』の魅力とは

「ヴァンテージマスター」シリーズには、物語が連続する直接的な続編はないが、その世界観を和風に変えた関連作品は存在する。それが『VM JAPAN』で、『ヴァンテージマスター』の完成されたシステムはそのままに、その舞台を西洋のファンタジー世界から日本によく似た架空の島国「和国」に移した形となる。それに際して、精霊であるネイティアルは「幻魔」、それを操るマスターは「幻魔使い」と呼ばれる形に変更されている。

なお、この『VM JAPAN』からはキャラクター別のシナリオモードが強化され、物語を楽しむ作品としても成立するようになった。その流れはのちのPSP版『ヴァンテージマスターポータブル』にも踏襲され、シナリオのクオリティはオリジナル版とは比べようがないほどグレードアップ。さらに、『空の軌跡』からのゲストキャラクターにも専用シナリオが用意されるほど、力が入れられていた。

VM JAPAN



⬆『VM JAPAN』はキャラクターと世界観が一新され、『ヴァンテージマスター』と比べて、はるかにドラマ性が強化された。もちろん、戦闘時の演出も美しくなっている。

●主な関連タイトル

タイトル	発売日	ハード・OS	発売元	ダウンロード販売	掲載P
ヴァンテージマスター	1997年12月12日	Windows95	日本ファルコム	—	P.403
ヴァンテージマスターV2	1998年7月10日	Windows95	日本ファルコム	—	—
VM JAPAN	2002年6月27日	Windows95/98/2000/Me/XP	日本ファルコム	—	P.407
VM JAPAN パワーアップキット 富嶽幻遊記	2002年9月27日	Windows95/98/2000/Me/XP	日本ファルコム	—	—
VM JAPAN	2005年2月3日	PS2	アスミック・エース エンタテインメント	—	—
ヴァンテージマスターポータブル	2008年4月24日	PSP	日本ファルコム	PSN	P.404



ヴァンテージマスター

- 発売日：1997年12月12日
- 機種：Windows95
- メディア：CD
- ジャンル：S・RPG
- 価格：¥10,800（税別）

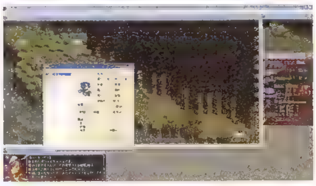
【備考】
- のちに思考ルーチンが強化され、完全新マップとなった「ヴァンテージマスターV2」が発売された

【関連ページ】

- イラストギャラリー➡P.183
- 広告ギャラリー➡P.252
- キャラクター辞典➡P.555

ネイティアル（精霊）を召喚して敵マスターを倒せ！

マスターと呼ばれる精霊使いとなり、ネイティアル（精霊）を召喚して敵と戦っていくS・RPG。ネイティアルを召喚したら、将棋やチェスの駒を動かす要領でマスターやネイティアルを移動させて、移動先では攻撃などのコマンドを使って戦う。4種類のネイティアルには属性の相性があり、地形の影響などもあるので、基本操作は簡単ながら奥深い戦術性を持っているのが魅力となる。



地形の特性も利用してネイティアルを操ろう

⬅地形には茂み、砂漠、腐湯などの種類があり、そこに留まると防御力がアップしたりHPが減ったりするなどの効果がある。また、特定のネイティアルしか進入できない地形もある。

PROLOGUE

とある大陸に、ネイティアルマスターとして名高い人物が2人いた。一人は紫のローブをまとったメルレットと呼ばれる魔女で、これまで多くのマスターを育ててきた。もう一人はギド・カーンと呼ばれる獅子の仮面をかぶった男で、ある国家の参謀を務めている。プレイヤーは、ゲーム開始時にメルレットからの質問に答え、その結果18人の候補のなかから1人のマスターとなり、この世界に導かれる。そしてメルレットの手ほどきを受けながら敵マスターと戦い、優れたネイティアルマスターとして成長していく。

SYSTEM PICKUP

■属性
ネイティアルには地、水、火、天という4つの属性がある。地は水に強く、水は火に強く、火は天に強く、天は地に強いという優劣の関係が存在する。

■時間
ゲームの進行とともに時間が経過していくマップも存在し、ここでは昼や夜が訪れる。一部のネイティアルは明るさによってパラメータが増減する特性を持っており、例えば昼型のネイティアルなら明るいとパラメータがアップし、逆に暗いとダウンする。

■高低差と仰角
一部のネイティアルは弓や弾、魔法などによる遠距離攻撃が可能で、高い位置から低い位置に攻撃すると射程距離が伸びていく。また大・中・小いずれかの仰角を備えており、大なら最も射程が長くなって、障害物を飛び越して攻撃することができる。

TOPICS

それぞれ能力に特徴がある18人のマスターを紹介

マスターには攻撃力や魔力など6つのパラメータがあり、18人のマスター候補はそれぞれの数値を考えながら「自らネイティアルと戦う」「後衛に徹する」などの戦術を考える必要がある。



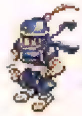
ナイト
誉れ高き忠義の老騎士。攻撃力と物理防御力は最高クラスだが、魔力は低い。



サベージ
復讐に燃える猛き蛮人。攻撃力、物理防御力、早さ、移動力がかなり高い。



スピリット
神秘のヴェールに包まれた精霊。魔力と移動力は高いが、物理防御力は最弱。



シャドウ
光に焦がれる影の眷族。早さと移動力に優れ、武器の射程距離も長い。



レンジャー
深き森の護り人。すべてにおいて平均的な能力を持ち、射程距離も長い。



フロイライン
常に刺激を求める、気まぐれなお嬢様。早さと魔法防御に優れている。



ファイター
強敵を求めてさすらう女戦士。攻撃力と早さに優れるが、魔力は低め。



パラディン
闇を討ち払う聖騎士。攻撃力、物理防御力、魔力は高いが、早さだけは難あり。



シスター
神に選ばれし清らかな乙女。魔力、物理防御力に優れるが、攻撃力は低い。



ナイトメア
闇の世界を統べる、夢魔の帝王。最強の魔法防御力と、高い魔力が特徴。



デューク
なんらかの野望に燃えている若き公爵。早さと魔力は高めだが、移動力は低い。



シーフ
見果てぬ夢を追う盗賊。ずば抜けた早さ、移動力、射程距離を誇る。



ソーサラー
心理を探求する魔法使い。最強クラスの魔力を誇るが、そのほかは低い。



ビースト
孤高の魂を持つ半獣人。攻撃力などに優れるが、魔法防御力は最低ランク。



ソードマン
放浪の旅を続けている剣客。攻撃力と魔力に優れるが、物理防御力は低い。



バード
竪琴を鳴らし、希望の歌を紡ぎ出す吟遊詩人。魔力は高めだが、物理防御力が低い。



ウィッチ
偉大なる秘術に憧れる魔女見習い。魔力は高いが、攻撃力などは低い。



モンク
武術を通じて己を高める修行僧。弱点がなく、平均的な能力を持つ。

TOPICS

敵との戦闘や魔晶石の占拠に役立つネイティアル

マスターにより召喚され、駒となって戦ったり魔晶石を占拠したりするネイティアル。4つの属性それぞれに6種類存在する（計24種類）。そのなかで特に特徴的な能力を持つ10種類を紹介。



エ・フェリオン
地属性で、威力のある遠距離攻撃ができる。高さのあるマップで有利。



ターブス
水属性で、攻撃力や魔力がかなり高い。しかも攻撃範囲が広い魔法も持つ。



ペリット
天属性のなかでは最下級だが、硬直状態を治癒する魔法がとても便利。



バ・メード
地属性のなかで唯一飛行できる。敵を長時間行動不能にする魔法を持つ。



ブリックス
火属性で、遠距離攻撃が可能。攻撃力、物理防御力が高く、拠点防衛にも向く。



キュリア・ベル
天属性で、射程距離が長い魔法を持つ。また、障害物も無視して攻撃できる。



パ・ランセル
地属性のなかでは最下級だが、早さが高めなので魔晶石の占拠に向く。



ネプトジュノー
水属性で、コストの割に能力が高くて扱いやすい。射程距離が長い魔法も使える。



グリオン
火属性のなかで唯一飛行できる。移動力が高いので、魔晶石の占拠に役立つ。



フィフネル
天属性で、ネイティアルのなかで最も回復量が多い回復魔法を使用できる。

※：掲載しているパッケージはWindows95版。掲載している画面写真はWindows95版。



ヴァンテージマスターポータブル

- 発売日：2008年4月24日
- 機種：PSP
- メディア：UMD
- ジャンル：S・RPG
- 価格：¥5,040（5%税込）

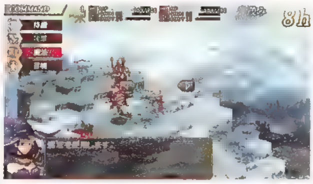
【備考】
- PSN(PS3/PSP)でPSP版がダウンロード販売中

【関連ページ】

- イラストギャラリー➡P.184
- 広告ギャラリー➡P.253
- キャラクター辞典➡P.555

ストーリー性が強化されたスーパーリメイク版

『ヴァンテージマスター』のPSPへの移植版で、携帯機で手軽に遊べるようになった。オープニングムービーが追加されたり、キャラクターのストーリー演出が強化されたりしているほか、『空の軌跡』シリーズのキャラクターが登場することも特徴。ただし、『ヴァンテージマスター』で選択できたアドルなどの隠しキャラクターは登場しない。なお、ゲームシステムは両作品でまったく同じとなっている。



精霊を召喚して敵マスターを撃破！

⬅プレイヤーはマスターとなり、さまざまな特徴を持つネイティアル（精霊）を召喚して、敵マスターと戦うことになる。シンプルなルールなので、すぐに遊び方を理解できる。

SYSTEM PICKUP

■PC版との主な違い
キャラライラストやマップの新調、オープニングムービー&音声の追加などが異なる。アドホック通信で対戦も可能だ。



⬆魔法、物理攻撃時の演出も変更。ブリッツの魔法は、稲妻がより細かくなった。

OPENING MOVIE



⬆プレイヤーを導く伝説の魔女である紫のメルレットのもとに、多くのマスターが集うシーン。OPテーマはjdkBANDが演奏。

GAME PLAYBACK キャラクター別ストーリー概要



エスターナ編
1度負けた相手にリベンジを決意

最強のネイティアルマスターと呼ばれるギド・カーンと戦い、敗北したエスターナ。彼女は次こそギド・カーンに勝ちたいと強く思い、メルレットのもとを訪れて召喚術の修行に励むことを決める。

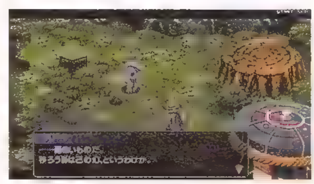


⬆メルレットにネイティアルの扱いについて聞かれたエスターナは、もっとネイティアルについて教えてくれと要求する。彼女のなかで、強さの渇望は留まることを知らないようだ。



ジリーザ編
風のおもむくまま諸国を流れていく

漂泊の旅をしていたジリーザだが、気まぐれからかメルレットとともに修行に励む。そして修行後は、再び風のおもむくまま諸国を流れ、これも気まぐれでギド・カーンとの対決に臨むことになる。

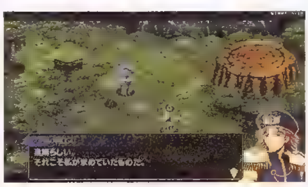


⬆メルレットに、ネイティアルは使う者によって便利な道具にも兵器にもなると言われたジリーザ。ネイティアルのような移り変わる物は、放浪の旅をしている自分に似ているようだと感じる。



アルギロス編
自らの野望を実現するために

アルギロスは、かつては広大な領地を持っていたが、大戦により多くの領地を失っていた。なんらかの野望を抱いており、修行が終わるとそれを実現するためにギド・カーンに戦いを挑む。

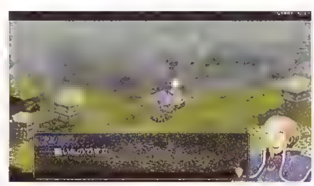


⬆メルレットと出会い、ネイティアルが便利な道具にも兵器にもなると聞いて目を輝かせるアルギロス。ネイティアルを、自らの野望を実現するための駒と考えているようで、熱心に修行に励む。



アルミオン編
祖国に向かう軍を止めるために

かつては大国お抱え騎士として活躍していたアルミオン。ギド・カーンが大戦を始めたという噂を聞き、再び軍勢が祖国に攻め入る気配を感じたことで、この戦乱を収める行動に出る。

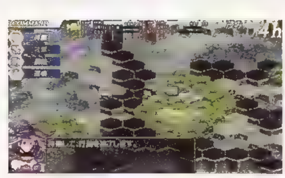


⬆かつて起こった戦争の傷跡を見て、心を痛めるアルミオン。すでに自分の国に仕えることをやめていたが、いまだに復興できない国が多いこともあり、国同士の争いに無関心でいられなかった。

TOPICS

『空の軌跡』ファン必見のオリジナルエピソードも満載

シナリオモードでは、最初からエステル、ヨシュア、シェラザード、アガットといった、『空の軌跡』に登場したキャラクターを選択できる。一定の条件を満たすと、さらにクローゼ、オリビエ、ティータ、ジン、レン、レーヴェ、メルレット、ギド・カーンも選択可能になる。キャラクターごとにストーリーも用意されているので、ファンは必見だろう。



攻撃力と移動力に優れ初心者向きのヨシュア

⬅ヨシュアは攻撃力と移動力がかなり高い。魔晶石を占拠しつつ、近づくネイティアルを攻撃しよう。物理防御力と魔法防御力が低いのが弱点。



棒術が武器の遊撃士エステルは大きな弱点がなくて使いやすい

⬅エステル達はほかのマスターに比べてパラメータが高めなので、初心者向きといえる。エステルは、魔法防御力がやや低めなことを除いてはバランスのよいキャラクターだ。

相変わらず酒好きのシェラザード

➡休暇をもらったものの、酒を飲んでフラフラしていたシェラザード。そんなときにメルレットと出会い、修行してみようかと思い立つ。



※・掲載しているパッケージはPSP版。掲載している画面写真はPSP版。

GAME PLAYBACK キャラクター別ストーリー概要



ペレール編

影としての最後の仕事とは?

ペレールは隠密として、ときには血のにおいがする仕事をこなしながら、メルレットから召喚術を学ぶ。修行が終わると、影としての最後の仕事と言い残して、ギド・カーンを討つため走り去る。



⬆元々ペレールは、ギド・カーンの命を受けて、この大陸に新たな戦いを引き起こそうとしていた。だが、召喚術の修行を続けるうちに考えが変わり、ギド・カーンを討つことを決意するのだった。



プラティーナ編

闇を払って戦乱を止める決意

ギド・カーンが闇の者と契約を交わして、大陸全土を征服するつもりでいるという噂を修行中に聞いたプラティーナ。その闇を払って戦乱を止めるため、修行後はギド・カーンを討つ決意をする。



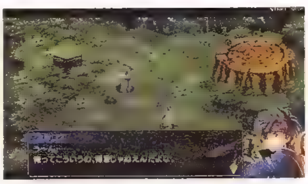
⬆プラティーナは、かつて起こった大戦を終わらせたことで英雄と呼ばれているギド・カーンのことを常に考えていた。そして、今も英雄と呼ぶにふさわしいのかどうかという疑念が大きくなっていく。



カルコス編

夢を実現するため一番強い男に挑戦

強くなって、俺の人生はこの程度じゃないと証明したいと考えながら修行に励むカルコス。修行後は大陸で一番強いというギド・カーンに挑んで、もし彼に勝ったら盗賊稼業をやめようと決心する。



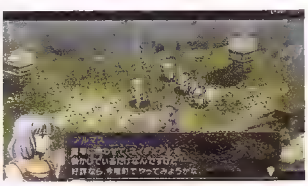
⬆カルコスは、修行当初はネイティアルの扱い方に不安を覚えていた。だが強くなりたいという気持ちがあと押しして、扱い方を少しずつ覚えて成長していき、同時に体力も鍛えられていくのだった。



アルマス編

英雄の心変わりに大ショック!

修行中に、数年前の大戦を終わらせた英雄のギド・カーンに会いたいと語るアルマス。だが、その後ギド・カーンが新たな戦いを始めたことを聞き、ショックを受ける。そして彼を止める決心をする。



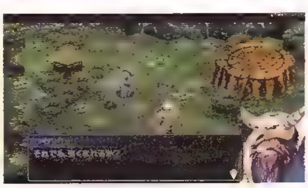
⬆アルマスは類まれな歌声が魅力の吟遊詩人なので、ネイティアルを操る訓練では、持っている竪琴を弾いて行うという独特の方法を試す。それを見たメルレットは思わず感心するのだった。



アヴォリオ編

すべてを奪った男への憎悪と復讐

以前起こった戦争で、ギド・カーンによりアヴォリオの村は焼かれ、同胞の命が奪われた。すべてを奪ったあの男を許さないという復讐に燃えるアヴォリオは、修行後にギド・カーンを倒しに向かう。



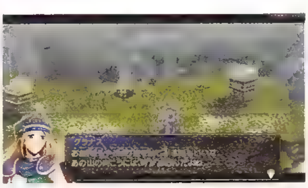
⬆すべてを叩き潰す力を手に入れるのが修行の理由であるアヴォリオは、メルレットに強くなれるかどうかだけを確認する。メルレットに憎悪は何も生み出しはしないと諭されるが、聞き入れない。



グラナス編

戦争で傷ついた世界を護るために

グラナスは、これまで大陸辺境の大森林地帯を守護してきた。だが人間が起こす戦争を見て、人の世界も守りたいと思うようになる。そして、戦争を始めたギド・カーンを止めるために旅立った。



⬆グラナスは、眺めのいい景色を初めて見たので上機嫌。だが、そこはたまたま戦争の影響を受けなかった地域だった。そしてその後すぐに、戦争で傷ついた光景を目の当たりにすることになる。



カラール編

不思議な力で大戦の真実を察知

カラールは、自らに備わる不思議な力で「ギド・カーンは闇と契約しており、軍勢を率いて世界を闇に染めてしまう」という大戦の真実を知る。そして修行が終わると、彼をこの手で倒す決心をする。



⬆カラールはシスターなので、戦争による荒れた大地を見て、思わず祈りを捧げたくなる。だが祈るだけでは戦いは終わらないと悟り、自らの戦いがすべて終わってから祈ろうと思うのだった。



ジャッド編

盗み出された禁呪奪還のために

これまで研究していた魔術とは異なる召喚術を探求したいと、修行の理由を語るジャッド。修行が終わると、かつて自分のもとから盗まれた闇の禁呪を取り戻すためにギド・カーンのもとに向かう。



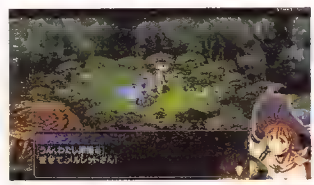
⬆ジャッドの正体は、禁呪を使う異端の魔法使い。ネイティアルは意思がなく、マスターの命令に従うだけの存在だとメルレットが話すと興味津々。いずれ詳しく研究してみたいと考えるのだった。



デルーナ編

無邪気な考えで挑戦を決意

デルーナは修行当初、メルレットに弟子入りできるなんて夢みたいだと喜ぶ。そして修行中にギド・カーンの噂を聞き、その人に勝ったら、メルレットは驚くかもと思い挑戦を決意する。



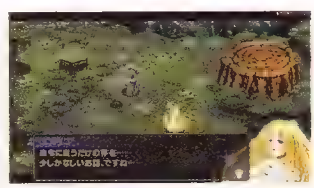
⬆デルーナは、修行当初は魔女への道の険しさを実感する。だが明るく快活な性格なので、すぐに楽しげな表情を見せる。だが落ち着きのなさを感じたメルレットは、少々不安を覚えるのだった。



エカイユ編

修行が終わってもマスターを捜しに

エカイユは、かつて自分のマスターであったジェードという男を捜しており、修行中も早く会いたいとつぶやく。修行が終わり再びジェードを捜していると、ギド・カーンと出会って戦うことになる。



⬆エカイユは、命令に従うだけの存在であるネイティアルのことを考えると胸が傷んだ。エカイユはネイティアルと同じような精霊なので、自分と似ていると感じて傷ついていたのかもしれない。



マルフィール編

修行にすぐ飽きてマスターを襲撃!

修行に飽きたマルフィールは、メルレットのもとを抜け出し、なんとほかのマスターを襲って戦利品を奪うようになる。それを戒めるため、メルレットはマルフィールと勝負をすることを決める。



⬆修行を始めたばかりなのに、いきなりやめると宣言したマルフィール。師匠のメルレットは、物事を感情だけでとらえるのはよくないと諭すのだが、マルフィールは聞く耳を持たなかった。



ザヒュルス編

奪われた闇の力を取り戻すために

この世界で探し物をしていると語るザヒュルス。あるときギド・カーンという男が探し物(闇の力)を持っていると確信する。小手調べにメルレットを倒し、その勢いでギド・カーンを倒しに向かう。



⬆底しれぬ邪気を漂わせている謎の魔人。闇の世界にいたときに力を奪われてしまい、新たな力を求めてこの世界にやってきた。不気味な笑みを浮かべながら、ネイティアルの召喚術に興味を示す。

記念イラスト&コメント
イラストギャラリー
広告ギャラリー
ゲーム回想録
キャラクター辞典
設定用語辞典



ビルーザ編

同族の始末は自分の役目

ビルーザは、自分とギド・カーンは同じ半獣人だと修行中に告白する。修行を終えると、ギド・カーンを止めるのは同族である自分の役目だと決意して、戦争を起こしたギド・カーンを倒しに行く。



⬆メルレットが戦争の傷跡を見せたときに、ビルーザはギド・カーンについてふと思う。どうやらギド・カーンは、人間の世界だけではなく、半獣人の世界でも英雄と呼ばれていたようだ。



ブロンザ編

天才的な兄弟子を超えるために

修行中に、かつてメルレットの弟子だったギド・カーンの存在を知るブロンザ。天才的な男に負けられないと一層の修行に励むのだが、その彼が戦を引き起こしたと知り、彼を倒す決心をする。



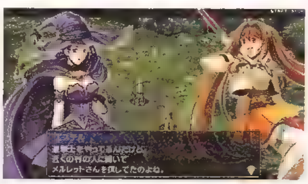
⬆ブロンザは、武術を通じて己を律し、また高めていこうとしている修行僧。便利な道具にも兵器にもなるネイティアルを「己を映す鏡」と見出した彼は、召喚術を極めることこそ修行の手段だと考えた。



エステル編

実力アップのため修行に励む

遊撃士のエステルは、さらなる実力アップを目指すために召喚術の修行を行う。そして修行中に、召喚術の師匠であるメルレットからギド・カーンへの伝言という依頼を受け、それを快諾する。



⬆1人で修行することに限界を感じていたエステルは、たくさんの弟子を育てているメルレットの噂を聞いてやってきた。メルレットはエステルを弟子に迎え入れて、召喚術や戦い方を指南する。



ヨシュア編

身喰らう蛇とのかかわりを調査

ギド・カーンと「身喰らう蛇」のかかわりを調べていたヨシュアは、偶然メルレットと出会う。彼女から召喚術の鍛錬を受けたヨシュアは、万全の態勢でギド・カーンとの戦いに向かうのだった。



⬆ギド・カーンに闇のにおいを感じとったヨシュア。心に闇を抱える者に近づいて破滅をささやく「身喰らう蛇」と呼ばれる組織が、ギド・カーンの行動に関与しているのではないかと考えていた。



シェラザード編

たまたま出会ったメルレットと修行

気まぐれで、メルレットのもとでの修行を思いつくシェラザード。酒を飲みながら、充実した修行生活を過ごす。そして修行が終わると、さらに腕を上げるため、ギド・カーンへの挑戦を決心する。



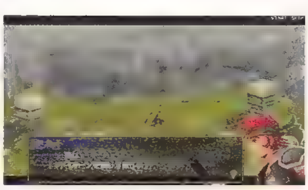
⬆シェラザードは休暇をもらうと、ずっと酒を飲んでいた。二日酔いでフラフラしていたところ、偶然メルレットと出会う。ほかにやりたいこともないし、修行でもしてみるかと思うのだった。



アガット編

討伐の依頼を一度は無視したが…

各地を回って仕事をこなしていたアガットは、あるときギド・カーンを倒してほしいという依頼を受ける。一度は無視したが、ギド・カーンの軍勢を見て個人的に挑んでみようと思うようになる。



⬆イタズラまがいの依頼を出したのは、メルレットが飼っている黒猫のメロだった。アガットは不思議なオーラを出す黒猫の正体を知らずに、飼い主のメルレットが依頼を出したものと思い込んでいた。



クローゼ編

戦争を止める力を授かる

同じ旅行者のメルレットと一緒に過ごしていたクローゼは、ある日、ギド・カーンが起こした戦争を目撃する。戦争を止める方法について悩むクローゼに、メルレットは召喚術を授けるのだった。



⬆姫君であるクローゼは、通っている学園の休暇中に、憧れの一人旅をしていた。景色を楽しんでいると、偶然メルレットと出会う。そして旅のなかで気に入った国や人々の話などで盛り上がる。



オリビエ編

深入りしすぎて戦うはめに

オリビエは、メルレットに召喚術を学びながら、時々町に出てはギド・カーンの情報を集めていた。だが深く探りを入れすぎて、ある日ギド・カーンの軍勢に取り囲まれ、戦うことになってしまう。



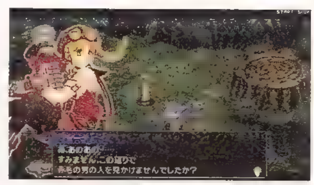
⬆覇者と名高いギド・カーンの裏の顔について調べているうちに、森の中で迷ってしまったオリビエ。そのとき出会ったメルレットの美しさに惹かれ、森を出てからも、ずっとついて回るのだった。



ティータ編

アガットを捜して迷子になる

アガットを捜していて森の中で迷子になっていたティータは、たまたまメルレットと出会う。その後、アガットはギド・カーンに戦いを挑んでいると考え、ギド・カーンの駐屯地に突撃していく。



⬆ティータはアガットに用があったのだが、アガットは外出していた。ティータは、アガットの特徴である「赤毛の男の人」を見かけなかったかと、いろいろな人に聞いてまわっていた。



ジン編

奥義を見出すため手合わせを決断

メルレットとともに召喚術の修行をしていたジンは、ある日ギド・カーンが最強のネイティアルマスターだという噂を聞く。そして修行が終わると、彼と手合わせしようと決めるのだった。



⬆泰斗流には、まだ誰にも伝えられていない奥義があるという。ジンは、それを見出すために、リュウガ師父がかつて修行していた森を訪れる。そしてたまたま通りかかったメルレットと知り合う。



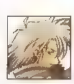
レン編

ギド・カーンとの戦いは遊びと同じ

ただ、面白そうという理由だけでギド・カーンに興味を持ったレンは、配下の精鋭を次々と倒していく。そして、「なかなかしぶいオジサン」ことギド・カーンとも遊んでみようと考えていた。



⬆村人から「巨大な謎の発光体を見た」と聞き、それを調べていたメルレットは、偶然レンと出会う。その後は天才的な早さで召喚術を覚えていくレンに驚嘆し、なぜ1人でいるのかという疑問も抱く。



レーヴェ編

結社の命令はギド・カーン討伐

「身喰らう蛇」の執行者であるレーヴェは、結社からギド・カーンの命を奪えという命令を受けていた。メルレットに彼女の元弟子を倒すと宣言して、ギド・カーンのもとに向かうのだった。



⬆あるときメルレットは、崖にたたずむレーヴェに声をかける。そしていつしか2人は行動をともにすることとなる。メルレットは彼に、悲しいまでの力と、その先にある修羅の道を見るのだった。



VM JAPAN

- 発売日：2002年6月27日
- 機種：Windows95/98/2000/Me/XP
- メディア：CD/DVD
- ジャンル：S・RPG
- 価格：オープン価格

【備考】
- PS2でも発売された
- PS2版はアスミック・エース エンタテインメントから発売された
- のちに新キャラクターなどが追加された「VM JAPAN パワーアップキット 言獣幻遊記」が発売された

【関連ページ】

- イラストギャラリー➡P.187
- 広告ギャラリー➡P.253
- キャラクター辞典➡P.555

『ヴァンテージマスター』の世界観を和風に一新

基本システムは『ヴァンテージマスター』と同じだが、グラフィックや用語などは和風に変更されている。プレイヤーは幻魔使いとなり、幻魔を召喚して敵の幻魔使いや幻魔を攻撃していく。幻魔は地、水、火、天の4つの属性に分かれており、それぞれ優劣の関係が存在。防御効果などがある地形にも気を配る必要がある。



多様な地形で構成されるマップで幻魔使いに勝利せよ

⬅平地、水、壁などの地形で構成されるマップ内で、敵の幻魔使いに勝利することが目的。マップによってはターンを進めるうちに時間が流れ、明るくなったり暗くなったりする。この明るさが、パラメータの増減に影響する幻魔もいる。

SYSTEM PICKUP

■幻魔使い
幻魔を召喚して操作できる者。自らも物理攻撃ができるほか、術を使って体力を回復させたり水位を増減させたりすることができる。

■幻魔
地＞水＞火＞天＞地という相性が存在。攻撃側が優位な属性なら、ダメージも多く与えられる。

■魔晶石
マップ中にいくつか存在する魔晶石を占拠すると、術数の回復量を増加させられる。

PROLOGUE

大陸の東の端に位置する島国「和国」。その国の都に、あるとき天空より飛来した巨大な隕石が直撃して壊滅的な被害を与えた。その後、政治は腐敗し、都には無法者があふれ、異国の船が沿岸を我が物顔でうろつく有様。この災害は、いつしか人々に「星落とし」と呼ばれるようになり、誰もが不安のなかで日々を送っていた。そんな時代、幾人かの幻魔使いは星落としについて調べるうちに、その原因や引き起こした者について知ることになる。それは和国全土を揺るがす、恐るべき事実であった……。



⬅時は慶明十二年。背景や衣装は、幕末の日本を思い起こさせる。

GAME PLAYBACK キャラクター別ストーリー概要



ヒミカ編

失踪したムウを探すため和国中を旅することに

2年前に失踪した、姉弟子のムウを捜すために旅をしていたところ、御庭番衆のキリに呼び止められる。そしてキリからの伝言により、大和神殿への帰還を決意。道すがら幻魔使いの力も鍛えることになる。



⬆ヒミカは、これまでに集めた幻灯器の自慢を始めるセツハに、あきれ気味になる。



ロレンソ編

両親の思い出がある和国へ来てみると……

海難事故により他界した両親がかつて出会った地である和国に、使節団としてやってくる。帰国しようとしていたときにキリに声をかけられ、幕府の依頼により大和神殿のミロクに会いに行くことになる。



⬆自分とそっくりの姿をした、偽ロレンソと遭遇。話す間もなく戦いに突入する。



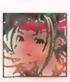
モモスケ編

仇敵のシャダイを追い求めて

育ての親を葬り去った仇敵である外法使いのシャダイを捜しながら、武者修業をしていた。その旅の途中で女性に声をかけまくっていたが、美女である隠密のキリから話を聞いて、星落としの犯人に興味を示す。



⬆幼い顔立ちのキクカに対し、5年後に出直せと失礼なことを言うモモスケ。



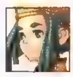
シュレン編

魚が獲れずに苦しむ故郷の異変を探るために

本土から離れた南の小島に住んでいたが、最近、魚が獲れなくなり、海の異変の様子を探るために和国へやってきた。大和神殿のミロクに会いに行くつもりが迷子になっていたところ、キリに声をかけられる。



⬆人見知りが激しいシュレンは、いきなりキリに話しかけられて戸惑ってしまう。



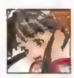
セツハ編

本来の目的を忘れて幻灯器集めに奔走中

星落としの真相を調べるために、大陸の名高い寺院から、はるばる海を渡ってやってきた。到着してすぐにキリと遭遇し、大和神殿に向かうことになる。だが幻灯器集めが好きで、寄り道ばかりの毎日に……。



⬆セツハは出会ったロクロウを、自分の幻灯器を狙っている盗人と勘違いする。



キクカ編

城を抜け出したやんちゃ娘の物見遊山

水戸藩主の娘であるキクカは、城を抜け出して物見遊山をしていた際にキリから依頼を受ける。大和に行ってみたいと思っていたキクカは、大和神殿の長であるミロクへ会うために旅立つ。



⬆お布施を強引に要求するタクワンに対し、お金持ちのキクカは余裕の態度。



タクワン編

獄中から放免されて大和神殿に嫌々出発

獄中から舞い戻って大喜びの破戒僧のタクワンだったが、目の前に現れたキリから「自分の指示で放免した」と言われる。そして、そのかわりに大和神殿に行けと言われ、嫌々ながらもついていくのだった。



⬆いきなりロクロウに勝負を挑まれるが、お布施以外に興味がないタクワンは断る。



ロクロウ編

抜け忍が依頼を承諾した理由とは

商人に使われていた抜け忍のロクロウは、ある日キリに呼び止められ、大和神殿のミロクへ会いに行ってほしいと言われる。商人に雇われるよりは神につくほうがよいと思い、ロクロウは承諾するのだった。



⬆勝負を挑むキクカに対し、ロクロウは、子供に用はないと冷たく突き放す。

※：掲載しているパッケージはWindows95/98/2000/Me/XP版。掲載している画面写真はWindows95/98/2000/Me/XP版。



The outline of Zwei Series

ツヴァイ シリーズの概要

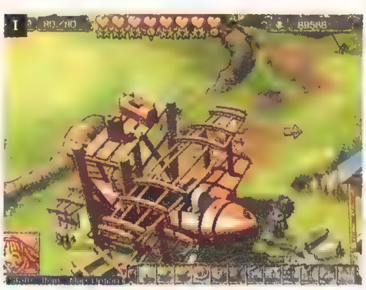
『ツヴァイ』シリーズはデフォルメされたかわいらしいキャラクター達が活躍するA・RPGで、現在2作品が発売されている。主人公が2人でワンセットとなるシステムが採用されており、空に大陸や島が浮かぶという不思議な魔法世界グランヴァレンを舞台に、大冒険が繰り広げられる。ユニークなキャラクターだけでなく、ゲーム性に関する評価も高い本シリーズについて、その魅力の秘密を紐解いていこう。

シリーズの特徴

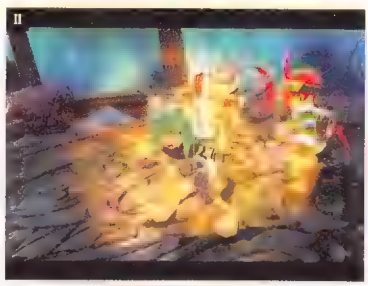
2人の主人公を切り替える新感覚のA・RPG

『ツヴァイ』シリーズの最大の特徴は、主人公が2人でワンセットとなっており、ボタン1つで自由に切り替えられること。マップ上のギミックや敵キャラクターに応じて、キャラクターの特徴を生かして使い分けることが重要であり、これが楽しい部分となっている。基本的にはボタンを連打するだけでも戦えるが、溜め攻撃や必殺技、タイミングよく攻撃することでクリティカル攻撃を繰り出せるクリティカルゲージなど、プレイヤーの腕が上達すればするほど、より幅広い遊び方ができるようになっている。このように、初心者は爽快感がある戦いを気軽に楽しめて、上級者は超絶難易度を誇る隠しダンジョンで腕試しができるという、ユーザー層をせばめないところも『ツヴァイ』シリーズの大きな特徴といえる。

デフォルメされたかわいらしいキャラクター達によるコミカルなかけあいも、シリーズの魅力の1つ。物語のクライマックスではシリアスな展開もあるものの、基本的には笑いに満ちたほのぼのとした雰囲気の物語となる。いつもわがままなピピロやヘタなダジャレが好きなポックル、エクササイズ好きでマッチョな超人ギャランドゥなど、ユニークなキャラクターを愛するファンは多い。



↑『ツヴァイ!!』は2Dグラフィックの A・RPG。プレイヤーキャラクターだけでなく、敵キャラクターも愛嬌のあるかわいいキャラクターとして描かれていた。



↑『ツヴァイⅡ』は3Dポリゴンでゲームが作られており、プレイ中の視点もグリグリ動く。もちろん、愛嬌あるキュートなキャラクターの魅力は健在だ。

ライセンスやメディアミックス展開

PS2やPSPへの移植のほか海外ではオンラインゲーム化

『Ⅰ』はPS2とPSPに移植されており、PS2版はタイトーが移植し、PSP版は日本ファルコム自身が移植を行った。移植にあたってPC版にあったデスクトップアクセサリやミニゲームは省かれたものの、PS2版では新たにボスラッシュモードが追加されている。

また、海外では本作のオンラインゲームが開発中。この『Zwei!! Online』は韓国のNEON SOFT社によるアクション性を備えたMMORPGで、2011年夏には韓国でプレオープンβテストも行われた。

シリーズの関係性

主人公は作品ごとに違うが世界観や時間軸は共通

シリーズの舞台となるのは、大小さまざまな浮遊島が存在する魔法世界のグランヴァレン。『Ⅰ』と『Ⅱ』では主人公が違い、その目的も異なるが、どちらも六魔王と呼ばれる魔王と戦うことになり、作品の根本をなすほんわかとした雰囲気は共通している。また、『Ⅱ』は『Ⅰ』の少しだけあとの時代となるため、『Ⅰ』の主人公のピピロ達は『Ⅱ』にも登場して活躍する。このように、2つの作品の世界観は完全につながっている。

ゲームシステムについても多くの部分が共通しており、『Ⅰ』を楽しめた人は、安心して『Ⅱ』も楽しめるようになっている。なお『Ⅱ』で行われた2Dグラフィックから3Dポリゴンへの変更は、2004年12月に発売された『ぐるみん』のエンジンが基礎となっている。これにより、前作の基本システムはそのままに、ジャンプアクションが追加されることになり、広いダンジョンを縦横無尽に走り回れる爽快感は前作よりも増している。

●シリーズの時間軸や関係性

ツヴァイ!!

グランヴァレンの辺境にある浮遊島アルジェスに住むピピロとポックル。2人は村から盗まれた6つの神像を取り戻すため、冒険に出発する。

↓『Ⅰ』の少しあと

ツヴァイⅡ

グランヴァレン北西にある浮遊島イルバードが舞台。瀕死の重傷を負ったラグナを吸血鬼の姫アルウェンが血の契約で助け、物語が動き始める。

●主な関連タイトル

タイトル	発売日	ハード・OS	発売元	ダウンロード販売	掲載P
ツヴァイ!!	2001年12月20日	Windows95/98/2000/Me/XP	日本ファルコム	—	P.410
ツヴァイ!!	2004年8月26日	PS2	タイトー	—	—
ツヴァイⅡ	2008年9月25日	Windows2000/XP/Vista	日本ファルコム	—	P.412
ツヴァイ!!	2008年12月11日	PSP	日本ファルコム	PSN	P.410
ツヴァイⅡプラス	2009年12月24日	WindowsXP/Vista/7	日本ファルコム	—	—

当時を振り返る! ツヴァイシリーズ

キャラクターのかわいさを全面に出したプロモーション

『ツヴァイ!!』といえば真っ先に思い出すのが、人気イラストレーターである七瀬葵の手によるメインビジュアルだ。過去にも『ぽっぷるメイル』など、コミカルタッチで描かれる作品を送り出してきた日本ファルコムではあるが、あまりにもキュートすぎる『ツヴァイ!!』のイラストにギャップを感じたことを覚えている。これは自分が古くからの日本ファルコムファンだったことも大きいが、なんというか、ちょっとナンパすぎるんじゃないかと感じたのだ。ただ、これはあくまで古参の見方。実際はかわいらしいキャラクターはしっかりとユーザーの注目を集めていて、七瀬葵のイラストは多くの場所で見かけるようになっていく。当時の日本ファルコムにとって最大規模となる「どこでもツヴァイ!! キャンペーン」は、クリアファイルや店頭デモCD、ミニカレンダーやパスケースといったグッズを作成して、全国のPCゲームショップで無料配布するというほどの力の入れようだった。こうしたプロモーションはそれ以前にも行われたことがあるが、それ以上に規模が大きく、ゲームショップに買い物に行くたびに『ツヴァイ!!』への気合の入れように驚いたものだった。

ちなみに、当時の日本ファルコムのファンにとって『ツヴァイ!!』とは、久々となる完全新作のA・RPGという時点で、すでに買いの一品だった。当時はリメイク作品が続いていた時期で、ファンはとにかくオリジナルの新作に飢えていたのである。

そんな流れを経て、いよいよゲームが発売される。遊び始めて驚いたのは、寡黙な主人公が多い日本ファルコム作品のなかでは珍しく、ピピロとポックルは序盤からとにかくよくしゃべること。往年のファンとしては『ぽっぷるメイル』の軽快なノリを思い出したが、さらにキャラクター性やドラマ性が洗練されていた。普段はやる気をまったく見せないのに、報酬が出ると聞いたら目の色を変えるピピロ。そんなピピロの面倒を見る、しっかり者ながらもダジャレ好きのポックル。そして、主人公やサブキャラクターはもちろんのこと、明らかに脇役の村人1人1人にまで徹底的にパーソナリティが設定されている部分にも驚かされた。『ツヴァイ!!』とは、個性的な登場人物達のかけあいを楽しむキャラクターゲームである。この結論は、ある意味では間違っていなかったが、ゲームを遊び込むにつれて別の顔も見えてくることになる。

プレイヤーの腕前に合わせてゲームの楽しみ方は十人十色

『ツヴァイ!!』を遊び込むと見えてくるもの。それは、無数のやり込み要素に裏打ちされたバラエティ豊かなゲーム性だ。ペットの育成からミニゲームまで、おまけ要素の多さも尋常ではない。これは「Ⅰ」のときから感じたものだが、その続編となる「Ⅱ」で決定的なものとなる。まず注目したいのが、ドイツ語で「2」を示す「ツヴァイ」という言葉が示すように、2人のキャラクターがワンセットになっていて、それらを切り替えながら遊ぶという部分だ。これは謎解きの際も戦闘の際も重要となる要素だが、とりわけ戦闘時の比重が大きい。ただ、必ずしもシビアな操作が要求されるわけではなく、攻撃範囲内の敵を自動的にロックオンする手軽さや、敵に囲まれても必殺技を使えば逆転可能なゲームバランス、リズムアクションのようにタイミングよく攻撃することでクリティカル攻撃を出せるシステムなど、さまざまな工夫がなされている。ACT部分をいかに軽快に、気持ちよくプレイできるかに主眼が置かれているからこそ、初心者もきちんと楽しめて、一方の上級者はタイムアタックや高難易度のモードでやり込み系のダンジョンに挑戦するなど、自分なりの楽しみ方が可能なのだ。そもそも、RPGでありながらスコア(得点)の概念があり、ダンジョンごとにスコアアタックを楽しめるというゲームデザインが、本作がやり込み系ゲームである証拠といえる。

そのほか、いわゆる辞典や図鑑に代表される、コレクション要素の多さもシリーズの特徴となる。アイテムやモンスターの図鑑はよく見かけるが、『ツヴァイ』シリーズならではのものとなるのが人物辞典のような「キャラノート」。1人のキャラクターに対して複数のプロフィールスペースが用意されており、こまめに話しかけたり、特定のサブイベントをクリアしたりと、なんらかの条件を満たさないとプロフィールが埋まっていかない。空白部分が気になって、何度も周回プレイを繰り返すうちに、豊富な隠しイベントを発見して驚いたり、いつの間にか自分の腕前が上達していることに気づいて高難易度に挑戦したくなっていったりと、どんどんこのゲームが好きになっていく。こんなプラスのスパイラルにはまっていくのは『ツヴァイ』シリーズを遊んだ人にはよくあることだ。

2作品しか発売されていないのに、続編を希望する熱烈なファンが多いことには、やはりそれだけの理由が存在するのである。









1 ゲームの舞台は浮遊大陸という設定。ある程度のクリア順番は定められているが、好きな順番でダンジョンをクリアすることができたり、本編とは関係がないダンジョンをクリアするとご褒美がもらえたりと、自由な遊び方が許容されている。

2 主人公達だけでなく、敵キャラクターもかわいい『ツヴァイ』シリーズ。もちろん、ボス敵には巨大で凶悪なものもいるが、それでもなかなかキュートなデザインが多い。ちなみにボスとの戦いは、弱点となる場所を探したり、大ダメージを与えられる属性を探したりと、頭を使った戦い方も要求される。

3 ダンジョンの奥でラグナ達を待つ超人ギャランドゥ(CV：若本規夫)。『ツヴァイⅡ』を遊んだ人のほとんどが大ファンになってしまうという、すごいカリスマ性を備えた人気キャラクターだ。さあ、みなさんご一緒に、レ～ッツ、エクササ～イズ!!

4 星降りの里の温泉では、何人かの女性キャラクターとの混浴イベントが用意されている。基本的には隠しイベントとなり、特定の条件を満たす必要がある。ここに掲載したのはオデッサとの入浴シーン。あまりにも堂々としたオデッサに、逆に恥ずかしがってしまうラグナがかわいすぎる！



ツヴァイ!!

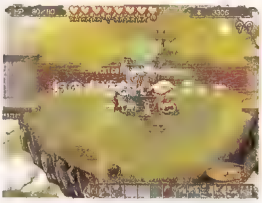
- 発売日：2001年12月20日
- 機種：Windows95/98/2000/Me/XP
- メディア：CD/DVD
- ジャンル：A・RPG
- 価格：オープン価格

【備考】
- PS2、PSPでも発売された
- PS2版はタイトーから発売された
- PSN(PS3/PSP)でPSP版がダウンロード販売中

【関連ページ】
- イラストギャラリー➡P.190
- 広告ギャラリー➡P.254
- キャラクター辞典➡P.560

コミカル&キュートなキャラクター切り替え型A・RPG

2人のキャラクター（魔法使いの少女ピピロと剣士の少年ポックル）を切り替えながら進むA・RPG。かつて魔族との大戦があった浮遊大陸を舞台に、絵本のようなおとぎ話のような、かわいくハートフルな物語が展開していく。その世界観の完成度の高さは定評があり、村人1人1人にまで細かな設定が用意されているほど。



バトルも謎解きもキャラクターの使い分けが大事

⬅ピピロは遠距離や上空に攻撃できる魔法、ポックルは近距離に攻撃できる剣を使える。これらの使い分けは、敵との戦闘において重要なのはもちろん、ダンジョンにしかけられたギミックを利用する際にも重要となる。

PROLOGUE

これは、大陸や島が空に浮遊して存在するグランヴァレンという不思議な世界の物語。およそ1000年前、6人の魔王が光と闇の女神にそむき、世界を巻き込んだ大戦争が勃発した。のちに魔法大戦と呼ばれるこの戦いは500年にわたって続いたが、神聖王国の巫女姫ティアラと聖騎士パラディスが魔王ヴェスパーを倒したことで、戦いが終わったと伝えられている。そして今、魔王ヴェスパーが倒されたといわれるアルジェスという小さな浮遊島のブック村で、ある事件が起ころうとしていた。

SYSTEM PICKUP

■キャラクターチェンジ
2人の主人公は、基本的にいつでも瞬時に切り替え可能。これにより、攻撃した敵に追い打ちをかけて連続ヒットを狙うこともできる。なお、レベルやHPといった能力値は、2人共通となる。

■クリティカル攻撃
左右に揺れるクリティカルゲージを見極めて、タイミングよく攻撃を当てると、クリティカル攻撃が発生して、敵を空中に浮かせることができる。空中に浮いた敵には連続攻撃を当てやすく、ヒット数を稼ぎやすい。なお、ヒット数を稼ぐとコンボストックと呼ばれるマークが表示され、強力な溜め攻撃を使えるようになる。

■フード
経験値は、敵を倒しても増えない。敵を倒した際に落とすことがあるフード（食べ物）を食べることで経験値が増えて、レベルアップする仕組みとなっている。

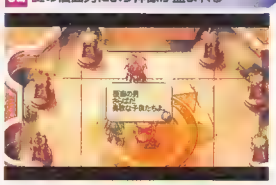
GAME PLAYBACK 01ピピロとポックルの日常～12巫女姫ティアラの宝玉

01 ピピロとポックルの日常



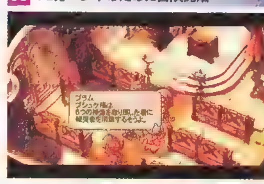
浮遊島アルジェスのブック村。そこは30人ほどの村人が暮らす小さな村で、早くに両親を亡くした姉弟が暮らしていた。名前は、ピピロとポックル。2人は両親の連れ子同士で血はつながっていないが、村のみんなに支えられ、仲よく平和に暮らしていた。

02 謎の覆面男により神像が盗まれる



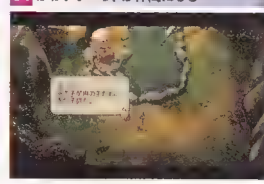
ある日、教会でポックルが聖騎士パラディスについての授業を受けた帰りのこと。ポックルは、見知らぬ男が村外れの神殿に入っていくのを目撃する。覆面をかぶったその男を追いかけてみると、覆面男は見張りを倒して、村の宝である神像を盗んでいった。

03 10万ペンネのために冒険開始



村長に神像が盗まれたことを相談するポックル達。神像を取り返すために冒険に出たいというポックルに対して、ピピロは面倒くさがって後ろ向き。だが、神像を取り戻した者に10万ペンネの報奨を出すと聞いたピピロは、態度をコロリと変えるのだった。

04 かわいいペットが仲間になる



やる気になったピピロ達は、まずはアルジェスの各地を回ってみることに。そこで訪れたヒポリタの丘にある井戸から、動物の鳴き声が聞こえてくる。調べてみると、そこには子供の動物（犬か猫を選択可能）の姿が。2人はその動物をペットとして飼うことにする。

05 伝説の竜を追うトレジャーハンター



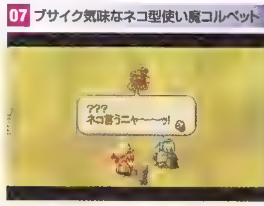
水路だらけのダンジョンであるパーヴェル庭園を探索するピピロ達。その途中で、トレジャーハンターであるナターリャとトムに出会う。リーダーである女性ハンターのナターリャはピピロ達を子供扱いして、すぐに村に帰るように忠告して去っていった。

06 熱い男「師匠」見参!



2人が次に訪れてみたのは、クロップ洞窟。その奥では、1人の男がピピロ達を待っていた。男は名前すら名乗らないが、原因不明の熱いノリで2人に接して、役立つ必殺技を教えてくれる。そのノリに共感を受けたポックルは、その男を「師匠」と呼ぶことに。

07 ブサイク気味なネコ型使い魔コルベット



武器屋でブッシュ手袋を買った2人は、カヤパの森で障害物をどかしながら進む。その奥で出会ったのは、2本足で立って人の言葉をしゃべるネコのコルベット。魔王の使い魔を自称するコルベットは、それを信じないピピロ達に魔物のダークフットをけしかける。

08 妖精シルフのお願い



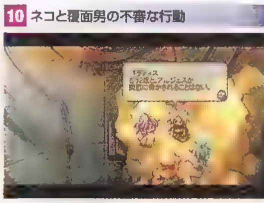
コルベットがいた奥の祭壇から地の神像を見つけた2人は、さらにカヤパの森を探索する。その奥地では、妖精シルフの村を発見する。そこでは、シルフの長のエンプルフから、迷子になったシルフの子供のリップルを見つけてきてほしいとお願いされる。

09 初めての宝玉



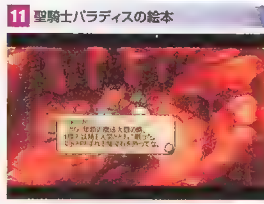
こぼるとに襲われていたリップルを助けたピピロ達は、エンプルフから水の鍵をわたされる。パーヴェル庭園でこの鍵を使って奥へと進んだところ、強い力を秘めた魔宝石の極寒の宝玉を入手する。その力によって、ピピロは水の魔法を使えるようになる。

10 ネコと覆面男の不審な行動



カヤパの森でルアー、トリポカ湖でフックロープを手に入れた2人は、ケノーピ火山の奥を目指す。そこでは再びコルベットと遭遇し、フェニックスをけしかけれることに。これを倒すと、神像を盗んだ覆面男が現れて、ピピロ達に忠告をして去っていく。

11 聖騎士パラディスの絵本



水の神像を入手した2人は、ブシュケから磁石をもらい、ケノーピ火山でサラマンダーの家を発見。そこで子供と遊んでほしいと頼まれた2人は、聖騎士の絵本を読んであげることに。そのお礼としてもらった風の鍵を使い、カヤパの森で疾風の宝玉を入手する。

12 巫女姫ティアラの宝玉



クロップ洞窟を探索するピピロ達は、ノームの村を訪れる。そこで2人は、ノームの長から、自分達が持つ宝玉が、かつて巫女姫ティアラが使っていたものだと知らされる。そして、銘酒の美少年と交換で火の鍵をもらい、ケノーピ火山で灼熱の宝玉を入手する。

※　掲載しているパッケージはWindows95/98/2000/Me/XP版。掲載している画面写真はWindows95/98/2000/Me/XP版。

GAME PLAYBACK 13 怪しい2人の仲間割れ?~ENDING

13 怪しい2人の仲間割れ?



鍛冶屋のピックからもらった電池を使い、パーヴェル庭園の奥へ。そこでは、コルベットと覆面男が言い争いをしているのを目撃する。コルベットが召喚した魔物のレヴィアタンを倒して、2人は火の神像を取り戻す。これでようやく、半分の神像を回収できた。

14 おいでませ、ウンディーネランド



パーヴェル庭園の奥には、ウンディーネランドというレジャー施設があった。こんな立地条件で客が来るわけもなかったが、ピピロ達がポスター貼りなどで客寄せを手伝うと、お礼として地の鍵をくれる。これを使い、クロップ洞窟で大地の宝玉を入手する。

15 ポックルの怒り爆発!



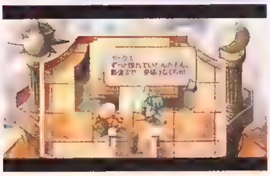
クロップ洞窟の奥で、またまたコルベットが召喚したヒュドラを倒した2人は、そこで風の神像を入手。ポックルは、そこにいた覆面男にパラディスの名にかけて悪だくみを止めると宣言するが、それを聞いた覆面男は、パラディスを馬鹿にして去っていった。

16 封じられていた天の回廊



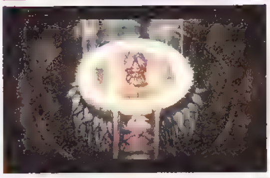
どうやらコルベット達は、神像を使って何かの封印を解いていっている様子。これまでに解かれた封印は4つ。そして、4つ目の封印が解かれたとき、村のアプリエス神殿の開かずの扉が開き、次の封印の場所である天の回廊への入口が出現したのだった。

17 覆面男の正体とは



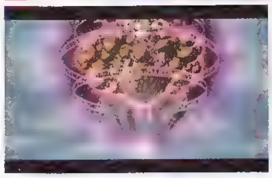
天の回廊で閃光の宝玉を手に入れたピピロ達は、コルベットと遭遇。アークナイトを倒して闇の神像を入手したものの、コルベットの目的が魔王ヴェスパーの復活だと明かされ、さらに謎の覆面男の正体が、ポックルが憧れるパラディスだと知らされる。

18 最後の封印の場所へ



ずっと憧れてきた聖騎士パラディスが魔王復活の手伝いをしていると知り、深く傷つくポックル。だが、ピピロの「憧れの相手なら、目をそむけず最後まで真実を確かめなさい」という叱咤で奮い立ち、最後の封印があるエスピナ暗黒神殿へと向かう。

19 謎の浮遊島が出現



エスピナ暗黒神殿で暗黒の宝玉を入手して先に進み、魔物のデアボロスを撃破。その奥の祭壇には、光の柱に包まれた女性の姿があった。パラディスが最後の封印を解くと、光の柱は消え、女性が解放される。そして、アルジェスの上空に謎の浮遊島が出現する。

20 パラディスの本当の目的



女性を助けると、パラディスはコルベットに剣を向ける。彼の目的はこの女性を救うことで、そのために魔王復活を手伝っていたのだった。目的をとげた今、パラディスは魔王を倒すため、先ほど出現した魔王がいる浮遊島のセルペンティナへ単身で向かった。

21 500年前の真実



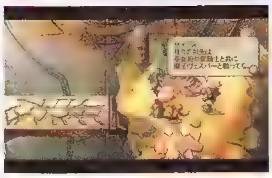
パラディスが助けた女性は巫女姫ティアラだった。かつて魔王を倒したティアラは、その復活を防ぐために封印の一部となっていた。ティアラは、再度自分を犠牲に魔王を封印しようと考えるが、ピピロとポックルはそれを止め、自分達で魔王を倒すと決心する。

22 いざセルペンティナへ



2人の姿から、今を生きる人達の強さを見たティアラは、その手助けをすることにする。2人が魔王のいるセルペンティナに行けるように、宝玉の力を借りてセルブ廃墟の門を開くティアラ。だが、力を使い果たしたティアラは、その場に倒れてしまう。

23 今明かされる、師匠の正体



ティアラへの対応に困る2人の前に、突然師匠が現れる。師匠の正体は、村の番人兄弟の長男サイラスで、かつてパラディス達とともに戦った一族の子孫だったのだ。ピピロ達はティアラをサイラスにまかせて、セルペンティナにいるパラディスのもとへ急ぐ。

24 敗れたパラディス



セルペンティナの奥で魔王に戦いを挑んだパラディスは、戦いに敗れて倒れていた。それでもなお戦おうとするパラディスだったが、500年前の魔王との戦いでは揃っていなかったすべての宝玉が揃っているのを見て、ピピロとポックルに戦いをまかせることに。

25 魔王ヴェスパー



魔王の寝所に足を踏み入れたピピロ達は、そこでコルベットと魔王ヴェスパーと遭遇。コルベットは、戦いに巻き込まれることを恐れてそそくさと姿を隠す。そして魔王は、小手調べとばかりに2本の腕だけを使って、ピピロ達との戦いを開始する。

26 虹の宝玉の力

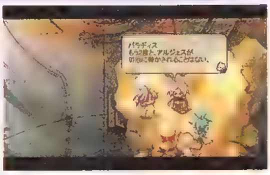


魔王ヴェスパーは真の力を出して、自分が作り出した幻影空間へとピピロ達を引きずり込み、宝玉を取り上げてしまう。その危機に、ティアラとパラディスがかけつける。ティアラの力で6つの宝玉は虹の宝玉となり、その力で魔王ヴェスパーは倒されるのだった。

ENDING



虹の宝玉の力によって、魔王ヴェスパーは今度こそ完全に滅びた。安心する4人の前に怒り心頭のコルベットが現れて、魔物を召喚しようとする。だが、そこで魔力が尽きてしまい、コルベットはただのネコへと戻ってしまった。もう魔王の脅威は去ったのだ。

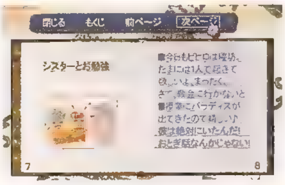


こうして、ひとまず2人の冒険は終わり、アルジェスにはいつもの日々が戻ってきた。パラディスとティアラはブック村で暮らすことになり、コルベットも飼ってくれる人が見つかった。でもピピロとポックルは、また新しい冒険に出たいと考えているようだった。

TOPICS

おまけ&やり込み要素が盛りだくさん!

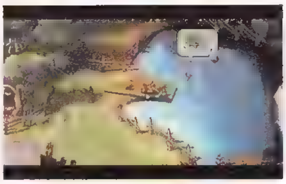
『ツヴァイ!!』には、さまざまな隠しイベントやおまけ要素が存在する。その代表格がミニゲームで、STGやタイピングゲーム、パズルゲームと、3種類がプレイ可能。タイピングゲームは『イース』をモチーフにしたもので、入力する言葉も『イース』関連となる。ちなみに、隠しダンジョンや隠しモンスターの難易度は凶悪で、最終ボスを倒せる強さで挑んでもまったく歯が立たないほどである。



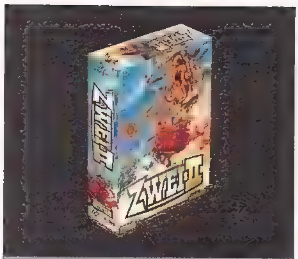
なかなか味がある 絵日記風のあらすじ

←辞典要素も大充実。物語を振り返ることができる日記も挿絵つきという手の込みようだ。ちなみに「キャラノート」は、キャラごとに複数のプロフィールが隠されており、そのプロフィールをすべてオープンするのはかなり大変。

泉にアイテムを投げると ゴミ(宝物)と交換できる



➡泉にアイテムを投げ込むと、泉の精がゴミと勘違いして貴重品をくれるという、おとぎ話的なイベントも存在。こういった物語本編とは関係がないサブイベントは多数用意されており、2周目以降のプレイ限定の隠し要素もある。



ツヴァイII

- 発売日：2008年9月25日
- 機種：Windows2000/XP/Vista
- メディア：DVD
- ジャンル：A・RPG
- 価格：¥7,980（5%税込）

[備考]

- のちに追加要素が加わった「ツヴァイIIプラス」が発売された

[関連ページ]

- イラストギャラリー➡P.192
- 広告ギャラリー➡P.254
- キャラクター辞典➡P.560

トレジャーハンターと吸血鬼の姫が織り成す冒険活劇

吸血鬼の姫と、彼女に命を救われたトレジャーハンターの活躍を描くA・RPG。前作と世界観を共有しており、前作の主人公のピピロやポックルも登場する。「2人の主人公を切り替えて進む」「フードを食べてレベルアップ」など、前作の特徴的なシステムは踏襲しつつ、高さの概念が導入されてアクション性が高まっている。



華麗なる空中コンボで壮絶なヒット数を稼げ！

⬅高さの概念が導入されたことにより、打ち上げた敵をジャンプして追い打ちするなど、よりテクニカルで爽快なコンボを狙えるようになった。2人のキャラクターをタイミングよく切り替えて、超絶ヒット数を狙え！

PROLOGUE

愛機のトリスタン号に乗るトレジャーハンターのラグナは、運搬依頼を受けて浮遊島のイルバードへと向かっていた。だが、謎の翼竜の襲撃を受けて飛行機は墜落。そしてラグナは、イルバードにあるアルッテの町の病院で目を覚ます。なぜ自分が生きているのか、不思議に思いながら……。



⬆翼竜の背中には、ネコ型モンスターと少女が乗っていた。

SYSTEM PICKUP

■ジャンプ

自由にジャンプができるようになり、空中の敵への攻撃手段が増えた。また、動いたり消えたりする足場をジャンプして渡るなど、よりアクション性が強い仕掛けも追加されている。

■ガジェット

本作のガジェットとは、ゲーム画面上に任意で配置できるミニマップやミニゲームのことを指す。時計や音楽プレーヤーのようなものから、脳トレ系のミニゲームまで、用意されているガジェットのバリエーションは非常に幅広い。

■G-コロッセオ

ギャランドゥが管理する施設で、闘技場にミュージアムが併設されている。闘技場ではピピロやフィオナ、オデッサなどと戦うことができ、ゲーム中に集めたフィギュアはミュージアムに飾られていく。多くのやり込み要素とかかわる重要な施設となっている。

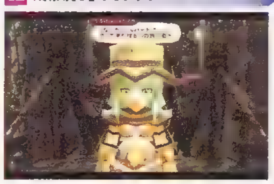
GAME PLAYBACK 01 吸血鬼の姫君～12 正義を守るヴァレンス家の使命

01 吸血鬼の姫君



本来ならば命を失うほどの高さから落ちたにもかかわらず、なぜか無傷に近かったラグナ。ひとまず、自分の飛行機を見にいったところ、吸血鬼の真祖の姫であるアルウェンと遭遇。アルウェンは瀕死のラグナを助けて、自分の「血の戦士」にしたことを告げる。

02 「餓狼狩り」のオデッサ



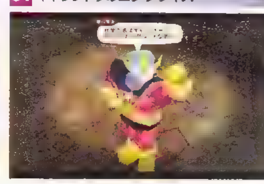
アルウェンは自分の城と魔力を謎の敵に奪われており、ラグナはそれらを奪還する手伝いをすることに。奪われた力の1つがあると思われるセクンドゥム廃坑の途中で、2人は賞金稼ぎのオデッサと出会う。彼女は、何かが廃坑の奥にあるようだと教えてくれる。

03 闇妖精のルゥ



廃坑の奥では、翼の生えたネコ型使い魔のモンブランと、アルウェンの使い魔であるルゥがやりあっていた。ラグナ達に気づいたモンブランは、廃坑の主のアークシェロブを差し向ける。アークシェロブを倒すと、アルウェンに地の魔力が戻ってくる。

04 ギャランドゥのエクササイズ



ルゥはアルウェンの魔力を探知できるため、2人とは別行動をとって魔力の源を探すことに。一方、廃坑を探索していたラグナ達は、覆面をかぶった筋肉男のギャランドゥと遭遇。その男は奥義を伝授してやると、2人に激しいエクササイズを強制する。

05 謎のお子様達



魔力があるかもしれないオルディウム神殿にやってきたラグナ達は、水に沈んだ神殿の前で2人の子供と出会う。どうやら、神殿に入れずに立ち往生しているようだ。ラグナは子供達に、危険なので町に帰るようにと進めるが、アルウェンは2人の強さを感じていた。

06 ダイガルドの強襲



地の魔力を使い、神殿の奥へと進んだ2人は、湖の主のエフェメルガを倒す。アルウェンに水の魔力が戻ったところに、人狼族の戦士であるダイガルドが登場。ダイガルドは圧倒的な力でラグナを一瞬で倒してしまい、アルウェンに自分の主からの警告を伝える。

07 ラグナへ弟子入りするスバル



謎の敵からの警告を受けたラグナ達は、魔女のラーライラに助言を聞くべく、金闇の森へと向かう。その探索中に出会った忍びのスバルは、ラグナを忍者と勘違いして弟子入りを申し出る。誤解は解けたが、それでもスバルはラグナに弟子入りすることを決める。

08 アウロン大鉄塔が起動



金闇の森の奥まで進んだものの、ラグナ達は切っても再生する茨の結界に行く手を阻まれる。そこへルゥがやってきて、アウロン大鉄塔が唐突に起動したと語る。ひとまず塔の様子を見に行くと、どうやら塔の稼働にはアルウェンの魔力が使われたようだった。

09 エクスマキナの罠



塔で手に入れたバーニングギアで茨を燃やして、茨の結界を抜ける2人。魔女の家でラーライラに会い、話を聞いているうちに、2人はなんだか眠くなっていく……。このラーライラは偽者で、フードをかぶった魔道師のエクスマキナが化けていたのだった。

10 魔女ラーライラの星見



エクスマキナと一緒にいるモンブランが、ラグナ達を倒すべく、食獣植物アビスフラワーを差し向ける。間一髪でスバルとルゥに助けられた2人は、アビスフラワーを倒して風の魔力を奪還。そして、本物のラーライラから、事件の黒幕ザハールの話を聞くことに。

11 はぐれ魔族のテルミドール



アウロン大鉄塔の屋上には、酒場にいた詩人のテルミドールが。魔族の正体を見せたテルミドールは、ファブニールという竜を呼び出す。ファブニールを倒してアルウェンが炎の魔力を取り戻す一方、ラグナは過去にこの竜を見たことがあると動揺する。

12 正義を守るヴァレンス家の使命

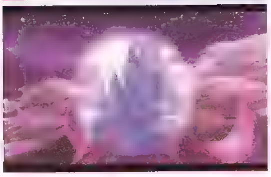


テルミドールは去り際に、ザハールがアルッテの町を襲っていると伝える。急いで町に戻ると、ピピロとポックル、そして吸血鬼を倒しに来た聖なる血を持つフィオナと遭遇。フィオナ達はアルウェンを敵と見なして戦いを始めるが、そこにルゥが飛んできた。

※　掲載しているパッケージはWindows2000/XP/Vista版。掲載している画面写真はWindows2000/XP/Vista版。

GAME PLAYBACK 13 ムーンブリア城が実体化〜ENDING

13 ムーンブリア城が実体化



ルゥによると、ロアルタ村でも異変が起きているという。アルウェンの転移の魔法でロアルタへ向かうと、そこにはザハールに操られた村人の姿が。村人達を救うアルウェンを見たフィオナ達は誤解を解く。そのとき、鐘の音が響き、ムーンブリア城が実体化した。

14 絶望をもたらす者、ザハール



力を完全に取り戻したアルウェンにより、ラグナ達はムーンブリア城へ侵入する。ザハールの部下達を退けつつ、礼拝堂でザハールと対面する2人。世界に災いをもたらそうとするザハールを止めようとするが、ザハールの強大な力の前に一蹴されてしまう。

15 フードの下に隠された素顔



倒れる2人の前で何かの儀式が終わり、扉が現れる。ラグナは力を振り絞り、扉に入ろうとするザハール達を止めようとする。そこでザハールは、エクスマキナにフードを取るよう命じる。フードの下から現れたのは、行方不明のラグナの妹のミアの顔だった。

16 失意のラグナ、信じるアルウェン



必死に語りかけるラグナに対して、エクスマキナは人違いだとそっけなく答えて、ザハールとともに扉の向こうへ。ピピロ達に助けられた2人は、これからどうするかを相談する。だが、アルウェンの叱咤激励にもかかわらず、落ち込むラグナは姿を消した。

17 星降りの里へ



すべてから逃避するように飛行機の修理をするラグナ。そこへスバルがやってきて、ラグナは星降りの里で息抜きをすることに。里の温泉に招待されたラグナは、スバルに一緒に入ろうと誘うものの、実はスバルが女の子だったと知って、激しく赤面することに。

18 7年前の事件



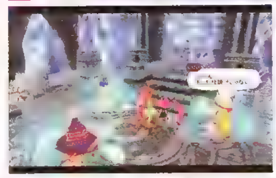
7年前、ラグナが町に遊びに行っている間に家は燃え、両親は死に、妹のミアは行方不明になった。ずっと妹を捜してきて、ついにエクスマキナという手がかりを見つけた今、それがもし間違っていたらと、ラグナはすっかりおじ気づいてしまっていた。

19 再会する兄妹



ザハールの部下が星降りの里を襲う。この里はかつて魔王と戦った護人の里で、襲撃を迎え撃つが、スバルが負傷してしまう。アルウェンに助けられたラグナは、スバルの言葉に背中を押されてエクスマキナと向き合い、その正体がミアであることを確信する。

20 ルナ＝ムンドゥスへ



突然現れたテルミドールの言葉にミアは再び心を閉ざし、アルウェンを捕らえて拠点であるルナ＝ムンドゥスへと逃げる。星降りの里で手に入れた月支の剣、そしてピピロ達の協力によってクリスタルバレーの扉を開き、ラグナとルゥはルナ＝ムンドゥスへと進む。

21 操られたアルウェン？



ルナ＝ムンドゥスの探索中、オデッサがかけつけて同行することに。先に進むと、捕まっていたはずのアルウェンが現れて、ラグナ達に襲いかかってくる。応戦すると、様子がおかしくなっていき、最後はネコ耳、ネコ顔になってしまう。正体はモンブランだった。

22 人狼族の戦士達の死闘



奥へと進むラグナ達に、ダイガルドが立ちはだかる。月の上に存在するルナ＝ムンドゥスでは、人狼族は最大の力を発揮できる。しかしそれは、ダイガルドの孫のオデッサも同じこと。互いに力を出し尽くした末に敗北したダイガルドは、満足そうに消えていった。

23 ザハールとの決着



ザハールは、魔王ルシアンの力をアルウェンに宿らせることで魔族の全盛期を取り戻そうとする。しかし、アルウェンはそれにあらがい、ラグナも彼女に力を貸す。真の姿を現したザハールに対して、ラグナとアルウェンは死力を尽くして戦い、ついに勝利する。

24 魔王ルシアンの生まれ変わり



ラグナ達に倒されたザハールは暴走して、魔王ルシアンの力を自分に取り込もうとする。しかし、そこにテルミドールが現れて、ザハールにトドメを刺す。そして、驚く2人の前でミアは魔王の力を取り込んでしまう。ミアはルシアンの生まれ変わりだったのだ。

25 メルセデク突入作戦



かつてのルシアンの居城、螺旋要塞メルセデクが復活した。このままではグランヴァレン全体が壊滅するかもしれないという状況に、ラグナが飛行機を使った突入作戦を提案する。仲間達の助けを借りて、ラグナのトリスタン号がメルセデクへとたどり着いた。

26 魔王の右腕、聖討大将軍



メルセデクの奥では、聖討大将軍を名乗るテルミドールが行く手をさえぎる。戦いの前にラグナは、今までミアのそばにいてくれたことをテルミドールに感謝する。その言葉に何かを感じた様子のテルミドールだったが、魔王の右腕として2人と戦い、敗北する。

27 ささやかな兄妹げんか



自分とラグナ以外のすべてを消したいと笑うミアを、アルウェンは芝居だと見抜く。ミアは、暴走して両親を死なせたことや、今までの罪に耐えきれず、ラグナに殺してほしかったのだ。ミアのすべての想いを聞いたラグナは、それは甘えだとミアの頬を叩く。

28 魔王ルシアンとの最終決戦



罪を背負って生きる覚悟をするミア。だが、それを許さないかのように魔王ルシアンの意識が浮上して、ミアの体を乗っ取った。復活したルシアンは、まず手始めに目の前の2人を滅ぼそうとする。ラグナ達は、怒りと決意とともに魔王に立ち向かう。

ENDING



ルシアンを倒したことで、ミアからルシアンの力がはじき出された。そこにテルミドールがやって来て、力を押さえつける。テルミドールは、これからは自分の道を見つけるようにとミアに言い残し、ルシアンの力とともに消滅した。こうして、ミアは救われた。



ミアと一緒に故郷の両親の墓参りに行くことにしたラグナ。みんなはラグナ達がイルバードから出ていくことをさみしがるが、当のラグナは、墓参りが終わったらまた戻ってくるつもりだと返す。それを聞いたみんなは、笑顔でトリスタン号を見送るのであった。

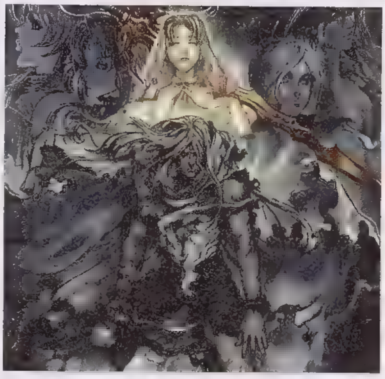
TOPICS

『ツヴァイⅡプラス』で追加された新要素をチェック

さまざまなバランス調整がされ、多くの新要素が追加された『ツヴァイⅡプラス』。新たなコスチュームや武器に加えて、超絶難易度を誇るダンジョンの無限迷宮Ⅱも新登場。やり込み要素が一層ボリュームアップしている。また、新たなペットとしてペンギンも追加された。



⬆G-コロッセオには連戦仕様の闘技場「サバイバルモード」が追加された。



The outline of Overseas Game

海外プロデュース作品の概要

1999年から2006年にかけて、日本ファルコムは海外(主に韓国や台湾)の大作RPGを日本向けにプロデュースする形をとり、それらをローカライズして発売していた時期がある。ここでは、その一連の流れのなかで発売された5本のタイトルについて紹介していこう。

海外プロデュース作品とは?

海外の名作を日本に届ける日本ファルコムの新たな試み

折しも、PCゲーム業界がWindows一色へと染め上げられようとしていた1990年代後半。この時代の日本ファルコムは、『イースエターナル』のように過去作品のリメイクが多かった。もちろん、『ヴァンテージマスター』や『海の檻歌』など、のちに傑作と呼ばれるオリジナル作品も登場しているが、大作であるほど開発期間も長くなるため、オリジナル作品を量産するのは難しいようだった。

そんな流れのなかで行われたのが、韓国や台湾などで発売された大作RPGを日本向けにプロデュースするという流れだった。タイトルにもよるが、日本ファルコム自身は翻訳やバランス調整といった部分のローカライズを行う形で、合計5本の作品が発売された。厳密には日本ファルコムのゲームではないため、ややクセがある作品が多いが、それぞれ独自の魅力を備えており、根強いファンも存在する。特に『西風の狂詩曲』は、キャラクターデザインからグラフィック、用語や演出までを含めて日本ファルコムの開発スタッフがほぼすべて作り直す形でローカライズが行われたため、高く評価するファンも存在する。

●主な関連タイトル

タイトル	発売日	ハード・OS	発売元	ダウンロード販売	掲載P
西風の狂詩曲	1999年10月8日	Windows95/98	日本ファルコム	—	P.414
西風の狂詩曲	2001年4月19日	ドリームキャスト	ソフトマックス	—	—
月影のデスティニー	2003年3月27日	Windows98/2000/Me/XP	日本ファルコム	—	P.415
アークトゥルス	2003年6月28日	Windows95/98/2000/Me/XP	日本ファルコム	—	P.415
西風の狂詩曲	2004年1月29日	PS2	マーベラスインタラクティブ	—	—
幻想三国誌	2004年9月29日	Windows98/2000/Me/XP	日本ファルコム	—	P.416
幻想三国誌II	2006年9月29日	Windows98/2000/Me/XP	日本ファルコム	—	P.416



西風の狂詩曲

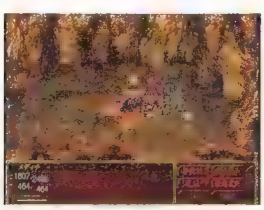
- 発売日:1999年10月8日
- 機種:Windows95/98
- メディア:CD/DVD
- ジャンル:RPG
- 価格:¥10,800(5%税込)

【備考】
- ドリームキャスト、PS2でも発売された
- ドリームキャスト版はソフトマックス、PS2版はマーベラスインタラクティブから発売された

【関連ページ】
- イラストギャラリー➡P.197
- 広告ギャラリー➡P.255

若さと恋人を奪われた男による愛と復讐の物語

日本ファルコムが初めて海外作品を日本向けにプロデュースしたタイトル(大部分を日本ファルコムがアレンジ)。投獄されて14年の時を奪われたシラノを主人公とする復讐劇を描く。そもそもは1998年3月に韓国でソフトマックス社から発売され、韓国市場では異例となる13万本のセールスを記録した大ヒット作である。

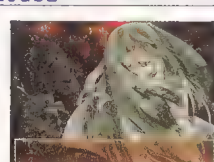


攻撃する向きも重要となるSLGのような戦闘システム

⬅敵とエンカウントすると、マス上を移動して戦う戦闘に突入。SLGに近いシステムになっており、側面や背面から攻撃すると有利に立ち回れる。また、武器に耐久値の概念があり、使いすぎると壊れてしまう。

PROLOGUE

帝国の名門貴族であり、優れた学者でもあったシラノは、禁書を研究した罪で投獄される。婚約者とも別れ、強制労働の日々が続く。それから14年、革命軍であるゼフィールファルコンの監獄襲撃を機に、シラノは脱獄に成功する。



⬅14年の時間を奪われ、シラノは復讐を誓う。

SYSTEM PICKUP

■タクティカルバトル
戦闘はターン制のSLGに近い形となっており、マス目で区切られた戦闘フィールドでキャラクターを移動させ、攻撃などを行う。なお、完全なターン制ではなく、素早いほどターンが何度も回ってくる仕組みとなっている。

■剣の種類
細剣、重剣、長剣、大剣の4種類が存在して、それぞれ特徴が異なる。例えば、重剣は防御力が高くて壊れにくいかわりに、攻撃力はかなり低い。一方の細剣は強力な攻撃力を誇る反面、防御力が低くて壊れやすいという欠点がある。武器は予備も含めて複数装備できるので、用途に応じて剣を使い分けることが重要となっている。

■マルチエンディング
物語中の重要な決断やヒロインとの接し方によって、物語やエンディングが分岐する。シラノが悪人となる悲しい結末も存在する。

※:掲載しているパッケージはWindows95/98版。掲載している画面写真はWindows95/98版。



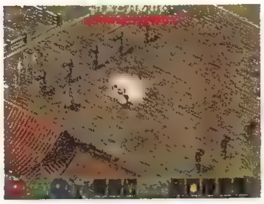
月影のデスティニー

- 発売日：2003年3月27日
- 機種：Windows98/2000/Me/XP
- メディア：CD/DVD
- ジャンル：A・RPG
- 価格：オープン価格

【関連ページ】
- イラストギャラリー➡P.198
- 広告ギャラリー➡P.255

「武侠」の世界を舞台にした爽快な冒険活劇

中国や台湾などで大人気を誇る、義理と人情を重んじる剣豪達が活躍する「武侠」の世界をテーマとしたA・RPG。中国を舞台に、父の遺言で天下一の武術者を目指す楊影楓（ヤンインフウ）という青年の冒険が描かれる。日本での発売の際は、PCで遊べるSFC版「イースV」が予約特典となったことでも話題となった。



マウスクリックだけで遊べる簡単操作のA・RPG

⬅移動や攻撃、技の使用など、すべての操作はマウスで行える。アクション性が高くないぶん、先に進むためには堅実なレベルアップが必要だ。強敵相手には、逃げながら体力の自然回復をしつつ戦うのが基本となる。

PROLOGUE

かつて最強の武術家と呼ばれた男を父に持つ楊影楓は、「天下一となれ」という父の言葉を守るため、山にこもって修行をしていた。そして10年におよぶ修行を終えた楊は、満を持して下山し、腕試しを兼ねて諸国を漫遊することに。



⬅人生山あり谷あり。波乱の人生が楊を待つ！

SYSTEM PICKUP

■武功

体内を流れる「気」である内力を操る特殊な技のこと。攻撃から回復まで、さまざまな武功を習得することができる。武功には熟練度の概念があり、使えば使うほど強力になっていく。

■攻撃手段と基本アクション

近距離専用の剣攻撃と、遠距離にも攻撃できる武功攻撃の2種類が存在。攻撃のほかにはダッシュやジャンプをすることもでき、特にジャンプは重要。多数の敵に囲まれた際は敵の頭上を跳び越えて逃げるのがセオリーとなる。

■マルチエンディング

主人公の行動によって、後半の展開が大きく変わる。基本的には武術者として天下一を目指すルートが本筋だが、女性との純愛を貫くルートのほか、ハーレムのように多数のヒロインをはべらせるという、別の意味での天下一を目指してしまう結末もある。



アークトゥルス

- 発売日：2003年6月28日
- 機種：Windows95/98/2000/Me/XP
- メディア：CD/DVD
- ジャンル：RPG
- 価格：オープン価格

【関連ページ】
- イラストギャラリー➡P.198
- 広告ギャラリー➡P.255

災いの星アークトゥルスをめぐる正統派の大作RPG

『ラグナロクオンライン』で知られる韓国のグラビティ社による、完成度が高いRPG。魔法の宝石「ダラント」をめぐる物語は、かつて行われた神と悪魔、そして人間の戦いの真実へと広がっていく。キャラクターも個性派揃いで、ヒロインでありながら「大胆・凶暴・無敵」と三拍子揃ったマリアは、一部で絶大な人気を博した。



2Dと3Dが融合した当時の美麗グラフィック

⬅背景は3DのCGで、キャラクターは2Dのドットで表現。今でこそスタンダードな表現だが、当時このレベルのグラフィックを表現するのは難しかった。目や口まで描き込まれた表情豊かなキャラクターに注目だ。

PROLOGUE

2000年前、旧世界の人間は科学の力で神に戦いを挑み、劣勢となると悪魔に力を借りた。神と悪魔はともに傷つき、眠りについた。そして現代。災いの星アークトゥルスのもとに生まれた少年シズは、父に愛想を尽かして家出する。



⬅シズは幼なじみの乱暴少女マリアと旅に出る。

SYSTEM PICKUP

■ハーフリアルタイムバトル

バトル中は、コマンド入力時を除いて常に時間が流れているため、とてもスピーディにバトルが展開。敵や味方の行動順番はアクションゲージとして表示されるので、その行動順番を考慮した戦術性が高いバトルを楽しめる。

■BP(バリアポイント)

装備中の防具の防御力を数値化したようなもので、敵から攻撃を受けると、まずはこのBPが減る。そしてBPがゼロになると、生命力を示すHPが減っていき、HPがゼロになると戦闘不能になるという仕組みになっている。

■2人の主人公

物語は2人の主人公の視点で展開し、中盤以降に彼らが合流するという構造になっている。1人は、女性と見まごう容姿を持つ17歳の少年のシズ。もう1人は、共和国の貴族である26歳の金髪青年のエリュアードとなる。

TOPICS

海外プロデュース作品はマルチエンディング揃い

日本ファルコムが日本向けにプロデュースした海外作品は、基本的にそれぞれ開発した国やスタッフが異なるため、共通点はほとんどない。もしあるとすれば、「面白いゲームをプロデュースしたい」という考えによって選ばれた何か光るものを持つ作品であることと、RPGというジャンルに関する部分ぐらいだろう。ただ、偶然か海外での流行における必然か、5タイトル中4タイトルがマルチエンディングとなっている。日本ファルコムのオリジナル作品にはマルチエンディングが少ないことと あわせて考えると、ある意味で興味深い事象ともいえる。

西風の狂詩曲



⬆ヒロインとの関係は単なる恋愛イベントではなく、物語的にも大きな変化が起こるのが特徴だ。

幻想三国誌II



⬆物語的に大きな分岐があり、後日談としてヒロイン別の結末も楽しめる二段構えの構造となる。

※：『月影のデスティニー』の記事で掲載しているパッケージはWindows98/2000/Me/XP版。掲載している画面写真はWindows98/2000/Me/XP版。『アークトゥルス』の記事で掲載しているパッケージはWindows95/98/2000/Me/XP版。掲載している画面写真はWindows95/98/2000/Me/XP版。



幻想三國誌

- 発売日：2004年9月29日
- 機種：Windows98/2000/Me/XP
- メディア：CD/DVD
- ジャンル：RPG
- 価格：オープン価格

【関連ページ】
・イラストギャラリー➡P.199
・広告ギャラリー➡P.256

魏呉蜀の三国の戦いの裏で展開する、もう一つの歴史

中国の歴史である「三国志」をテーマにしたRPG。劉備が劉表の食客として新野城にいる頃の時代が本作の舞台となり、失踪した両親を捜す姉弟の物語が展開する。開発会社は台湾のゲームメーカーのUserJoy Technology。ゲーム中には、開発スタッフが登場する「UJ熱血学園」という隠しイベントも存在する。



陣形や召喚獣、連係攻撃などさまざまな要素が詰まった戦闘

⬅戦闘は半リアルタイムで進み、うまいタイミングで仲間達の攻撃をつなげるとヒット数が上がり、ダメージなどに補正がかかる。そのほか、隊列によって特殊な効果を得られる陣形や召喚獣の育成といった要素も存在する。

PROLOGUE

8年前に失踪した両親が、実は秘宝を盗み出した罪人であることを知った主人公の伯雅（ハクガ）と、その姉の羽鳳（ウホウ）。2人は唯一の手がかりである天格の印を手に、両親の事件の真相を知るという水鏡先生の行方を追って旅立つ。



⬅姉弟の悲しいすれ違いも物語のテーマとなる。

SYSTEM PICKUP

■晶塊

装備品に「晶塊」と呼ばれる石をはめ込むことで、能力値アップなどのメリットを得られる。石の形は、正方形やL字型といったように種類があり、それと対応する穴を持つ装備品にしか装着できない仕組みとなっている。

■印獣

印獣とは主人公が召喚する獣のことで、戦闘にはメンバーとして参加してくれて、移動中は特殊なアクションでサポートしてくれる。育て方によって最終形態が変わり、印獣同士の合体も可能。

■マルチエンディング

物語中の行動によって、終盤の展開が大きく2つのルートに分岐し、最後に倒すべき敵まで変わっていく。また、ヒロインごとに恋愛イベントがふんだんに用意されており、最後に誰を選ぶかによって、エンディング後の後日談が大きく変わる形になっている。



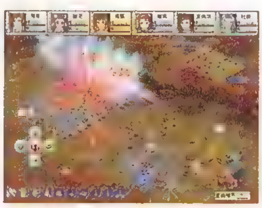
幻想三國誌II

- 発売日：2006年9月29日
- 機種：Windows98/2000/Me/XP
- メディア：DVD
- ジャンル：RPG
- 価格：¥7,140（5%税込）

【関連ページ】
・広告ギャラリー➡P.256

激動の人生を歩む主人公を描く、シリーズ第二弾

本作で描かれるのは、呂布が董卓を殺害して、曹操と袁紹が覇を競っている時代。前作よりも少し前の時代が描かれることになり、前作の主人公の両親も登場する。今回の主人公は、世界一の金持ちになることを夢見る楽天家の青年だが、親友との別れや突然の不幸など、前作以上に波乱に満ちた物語が描かれることになる。



大人数の軍隊戦も加わり戦闘の楽しさがアップ

⬅前作でも遊びごたえがあった戦闘システムは、さらにパワーアップ。大人数の部隊単位での戦争を表現する軍隊戦が導入され、演出面も大きく強化された。また、やり込み要素も前作より大幅に増えている。

PROLOGUE

世界一の金持ちになるという夢を持つ楚歌（ソカ）は、親友である韓靖（カンセイ）や、勝気な美女の沈嫣（ジンエン）とともに平和に暮らしていた。だがある日、村が賊に襲われて沈嫣がさらわれ、楚歌をかばった韓靖も谷底に転落してしまう。



⬅突然の不幸にも負けず、楚歌は前向きに生きる。

SYSTEM PICKUP

■帝苑

帝苑と呼ばれる、この世ではない特殊な庭園では、そこに生えた化神樹の力を借りることで、アイテムの合成や強化が行える。また、ここでアイテムと変換できる霊気を使うことで、パーティメンバーの能力を強化することも可能。非常に便利な施設となっている。

■武将の支援

プレイヤーが指示を出せるパーティメンバーとは別に、独自のAIで行動する武将を同行させることができる。多くの場合、原作にも登場する有名な武将で、それぞれ固有の強力な技を持っている。

■軍隊戦

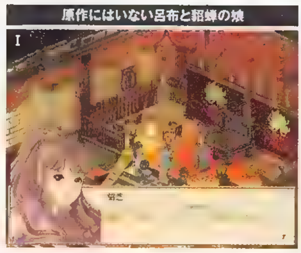
ストーリーの節目などで発生する戦争のようなイベントでは、数百人以上の規模での軍隊戦が行われる。この際は、部隊の人数がそのままHPとして扱われるような感覚で、非常に豪快で大規模な戦いを楽しむことができる。

TOPICS

『幻想三国誌』と「三国志」の違いとは？

基本的には「三国志」を原作としているので、ゲーム中に登場する人名や地名などは、「三国志」でおなじみのもの。人間関係や組織図、歴史的な出来事なども、原作から大きく外れることはない。ただ、ゲーム中の物語の本筋は、「三国志」の歴史を追うことではなく、あくまでも主人公が抱える物語を中心に展開していく。原作を知っているほうがニヤリとできるイベントは多いが、知らなくても物語を十分楽しめるはずだ。なお、日本では『II』までしか発売されていないが、台湾ではさらにシリーズ展開が続いていて、『IV』まで発売されている。

原作にはいない呂布と貂蝉の娘



⬆原作には登場しないキャラクターが、意外な人物との血縁関係を持っていることもある。

周瑜と呂布の因縁



⬆原作では接点がなかった人物達が意外な縁でかかわりあうという、熱い展開も多数存在。

※：『幻想三国誌』の記事で掲載しているパッケージはWindows98/2000/Me/XP版。掲載している画面写真はWindows98/2000/Me/XP版。『幻想三国誌II』の記事で掲載しているパッケージはWindows98/2000/Me/XP版。掲載している画面写真はWindows98/2000/Me/XP版。



The outline of Etc Games

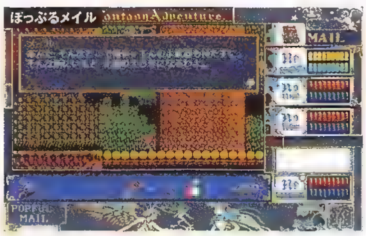
その他の日本ファルコム作品の概要

「イース」シリーズや「軌跡」シリーズなど、最近の日本ファルコムはA・RPGやRPGのソフトメーカーという印象が強いが、初期においては良質のAVGを提供するメーカーとしても有名だった。ここでは、シリーズ作品ではないタイトルを中心に、新旧さまざまなゲームを紹介しよう。

レトロPC時代の作品の概要

初期の日本ファルコムはさまざまなジャンルを発売

日本ファルコムの初期の作品のなかでもAVGの評判は高く、「デーモンズリング」や「アステカ」、「太陽の神殿」はかなりの人気を誇った。歯ごたえがある謎解きもさることながら、グラフィックの表示速度が圧倒的に速いことでも話題を集めていた。そのほかでは、「STG革命（レボリューション）」をうたい文句にAVGとRPG要素を詰め込んだSTG「スタートレーダー」や、重厚な世界観を持つ3DダンジョンRPG「ダイナソア」など、シリーズ作品にはならなかったものの、ファンから根強い支持を受けている秀作も多く発売されている。また、これもシリーズ作品ではないものの、ライセンス作品を含めて4つの異なる作品が発売された「ぽっぷるメイル」も、日本ファルコムのPCゲームを代表する作品の1つ。サイドビューのA・RPGであり、ゲームシステムや演出には「ドラスレファミリー」の影響が色濃く感じられる。主人公である元気なエルフの女性賞金稼ぎメイルをはじめとするキャラクター性の強さや、テンポよく進むギャグテイスト満載のシナリオは多くのユーザーから支持を集め、人気声優を起用してラジオやCDでドラマ化もされた。



↑PCと3つの家庭用ゲーム機で発売され、それぞれで内容が異なる「ぽっぷるメイル」。ドラマCDでも人気を集めた。

Windows&PSP作品の概要

PCからPSPに移行してもゲーム作りの姿勢は変わらず

PCゲーム業界がWindowsの時代となり、日本ファルコムも多くの新作を発売していったが、1つの大きな転機となったのが「ぐるみん」だ。これはパリンという女の子がドリルを片手にダンジョンをかけ回るA・RPGで、2004年に発売された。当時、すでに家庭用ゲーム機ではスタンダードになっていたが、ここで日本ファルコムとしては初となるフルポリゴンでの3D演出と本格的なボイス演出を導入する。時代の流れからするとやや遅い部分はあるが、この新たな挑戦は成功へとつながり、これを機に多くの演出がドラスティックに切り替わり、一気に時代の風潮に追いついていった。その後、「ぐるみん」は日本ファルコムのPSP参入第一弾タイトルとして移植され、PSP版「空の軌跡」のブレイクによって、PSP用の完全新作が投入されるようになっていく。その1つである「イースvs.空の軌跡 オルタナティブ・サーガ」では、日本ファルコムとしては初となる多人数での対戦ACT型に挑戦している。定番の面白さだけでなく、新たな分野への挑戦も積極的に行うゲーム作りの姿勢は変わっていないようだ。



↑人気キャラクターが夢の競演を果たす対戦型ACT。新たな遊びに挑戦する日本ファルコムの姿勢は、今も変わらない。

●主な関連タイトル

タイトル	発売日	ハード・OS	発売元	ダウンロード販売	掲載P
デーモンズリング	1984年3月12日	PC-8801	日本ファルコム	EGG	P.419
アステカ	1984年4月10日	PC-8801	日本ファルコム	EGG	P.420
太陽の神殿 アステカⅡ	1986年10月9日	PC-8801	日本ファルコム	EGG	P.421
太陽の神殿	1988年8月3日	FC	東京書籍	―	―
スタートレーダー	1989年3月23日	PC-8801mkⅡSR	日本ファルコム	EGG ※1	P.422
ダイナソア	1990年12月21日	PC-8801mkⅡSR	日本ファルコム	EGG ※2	P.430
ぽっぷるメイル	1991年12月20日	PC-8801mkⅡSR/88VA	日本ファルコム	EGG ※2	P.424
ぽっぷるメイル	1994年4月1日	メガCD	セガ	―	―
ぽっぷるメイル	1994年6月10日	SFC	日本ファルコム	―	P.427
ぽっぷるメイル	1994年8月12日	PCエンジン スーパーCD-ROM²	NECホームエレクトロニクス	―	―
ファルコム マテリアルコレクション	1996年12月11日	Windows3.1/95	日本ファルコム	―	―
太陽の神殿 アステカⅡ	1998年7月9日	Windows95/98	アンバランス	―	―
太陽の神殿 アステカⅡ（『ファルコムクラッシクスⅡ』に収録）	1998年10月29日	セガサターン	日本ビクター	―	―
ダイナソア リザレクション	2002年12月19日	Windows95/98/2000/Me/XP	日本ファルコム	―	―
ぐるみん	2004年12月25日	Windows98/2000/Me/XP	日本ファルコム	―	P.433
ぐるみん	2006年6月29日	PSP	日本ファルコム	PSN	P.433
イースvs.空の軌跡 オルタナティブ・サーガ	2010年7月29日	PSP	日本ファルコム	PSN	P.436

※1：販売されているのはPC-8801mkⅡSR版、PC-9801版、X68000版。※2．販売されているのはPC-8801mkⅡSR版、PC-9801版。

30TH Falcom ANNIVERSARY

当時を振り返る!

その他の日本ファルコム作品

『ドラゴンスレイヤー』以前の日本ファルコム作品について

日本ファルコムの認知度は、『ドラゴンスレイヤー』(1984年発売)の発売を境に大きく変わる。この作品の大ヒットによってPCゲーマーの間では知らぬ者はいないほど有名になるが、それ以前からすでに良質なゲームを作るメーカーと認知されていた。特に人気を集めていたのが、本格的なSLGとなる『SSGN潜航特攻作戦』(1983年発売)や『北の脅威』(1984年発売)で、これらはテレビのニュース番組「情報デスクToday」でもとりあげられた。ホラー系のAVG『ホラーハウス』(1983年発売)なども人気があったが、「瞬間画面表示」のキャッチコピーとともに発売された『デーモンズリング』(1984年発売)によって、さらなるブレイクを果たす。また、日本ファルコム初のRPGである『ぱのらま島』(1983年発売)も、荒削りな部分はありながら、キャラクターの成長や冒険を楽しめるゲームとして、ファンの間で高い評価を集めた。ちなみに当時の日本ファルコムは、麻雀ゲームや占いソフトなども発売している。一部の初期作品の広告はP.268に掲載しているので、当時を懐かしんだり、歴史を振り返るための資料として確認したりと、ぜひ目をとおしてみてほしい。

PC-8800シリーズとともにPCゲーム業界の頂点に君臨

古くからのファンにとっては、日本ファルコムとPC-8800シリーズのパソコンは切っても切り離せない関係といえる。その後継機であるPC-9800シリーズも含めて、日本ファルコムはPCゲームメーカーとしてその名をはせていった。『ドラゴンスレイヤー』はもちろん、『ザナドゥ』や『イース』、『英雄伝説』に『ブランディッシュ』と、多くの人気シリーズがPC-8800、もしくはPC-9800シリーズで生まれて育っていった。のちにPCの主流がWindowsへ移ってからも、『ヴァンテージマスター』や『イースVI』、『空の軌跡』といった名作や傑作シリーズは誕生したが、それでも初期からのファンのなかには『ドラゴンスレイヤー』や『ザナドゥ』を超えるインパクトを感じなかった人もいることだろう。世代や環境によって異論は出るだろうが、PC-8800シリーズ時代を知るユーザーにとっての黄金時代は、『ドラゴンスレイヤー』シリーズが次々と派生していった1980年代の中盤〜後半あたりとなるのではないだろうか。

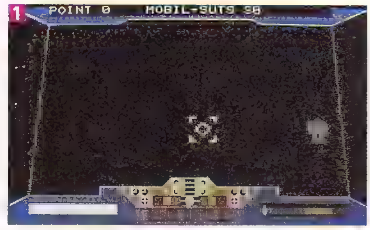
PCゲーム以外での日本ファルコムとの出会い

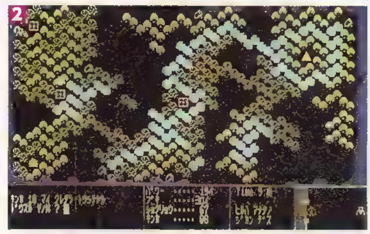
余談ながら、日本ファルコムのファンになったきっかけとして、家庭用ゲーム機の『イース』や『英雄伝説』をあげる人も意外と多い。当時はまだパソコンは非常に高価なもので、子供のおもちゃではなかった。そのため、親が仕事で使っているものをこっそり遊ぶか、勉強のためだと説得して買ってもらう、もしくは友達の家で遊ばせてもらうなど、パソコンでゲームを遊ぶ道は限られていた。そんな時代において、パソコンよりは安価な家庭用ゲーム機で日本ファルコム作品を知った人が多いのも、不思議なことではない。

また、コミックやドラマCDで日本ファルコムの作品を知り、ファンとなった人も多いようだ。特に1980年代後半は日本ファルコム作品のメディアミックス展開が盛んだったため、ゲーム以外のメディアを入口にして興味を持つケースは少なくなかった。とりわけ『英雄伝説』や『ぽっぷるメイル』のようにキャラクター性が強い作品は、アニメやドラマCDのようなメディアと相性がよく、ゲームを遊ばない人にも支持を受けていた。

PSP版『空の軌跡』のブレイクで新たなるファン層を獲得

2006年6月に発売した『ぐるみん』の移植版により、日本ファルコムはPSPへと参入する。だが、まだゲーム開発の主体はPCであり、この2006年には『空の軌跡SC』や『イース・オリジン』、翌2007年には『空の軌跡 the 3rd』と、新作はすべてPCで発売された。一方のPSPは基本的に移植ばかりが続いていたが、2006年9月に発売されたPSP版『空の軌跡FC』が雑誌やインターネットを中心に口コミで人気を集めてロングセラーを記録。これまで日本ファルコムを知らなかった若年層を中心に、新たなファンの獲得に成功する。やがて、『ヴァンテージマスターポータブル』や『ブランディッシュ ダークレヴナント』のように、単なる移植ではないPSPならではのチューンナップを施したリメイク作品も発売されていき、ついにシリーズのナンバリングタイトルである『イース7』がPSP用の完全新作として発売されるに至った。なお、PCで発売された完全新作は、2008年に発売された『ツヴァイII』が最後となる。古くからのPCゲームファンにとっては少し寂しい部分もあるが、PSPで再び黄金時代を築きつつある日本ファルコムの今後に期待したい。

1


2


3


4


1 創業当初の日本ファルコムはゲーム開発会社ではなく、コンピュータ事業やPCショップとして事業を行っていた。その後、1982年に『ギャラクティックウォーズ』というPC用のSLGを発売して、ゲーム開発も行うようになる。掲載している画面写真は、そういった初期に発売された3DSTGの『コスモファイターII』(1983年発売)である。

2 日本ファルコム初のRPGが『ぱのらま島』。一見するとSLGのように見えるが、キャラクターの成長やNPCとの会話など、RPGとしての要素が詰め込まれていた。システムの一部は、名作『ドラゴンスレイヤー』のベースになったともいわれている。

3 数は少ないが、日本ファルコムはSFCやPCエンジンといった据え置きの家庭用ゲーム機でもゲームを発売している。『イースV』や『風の伝説ザナドゥ』など、かなりのヒットとなった作品もあるが、それでもゲーム開発の主体はあくまでもPC用だった。掲載している画面写真はSFC版『イースV』。

4 PCでも大ヒットしたが、PSP版でさらなる大ブレイクを果たした『空の軌跡』シリーズ。その続編となる『零の軌跡』シリーズはPSPで展開することになり、最新作の『碧の軌跡』は受注本数だけで20万本を超えるという記録的な大ヒット作となった。



デーモンズリング

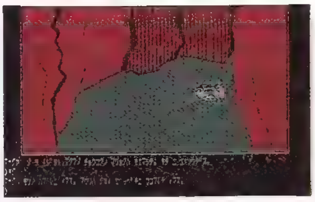
- 発売日：1984年3月12日
- 機種：PC-8801
- メディア：フロッピーディスク
- ジャンル：AVG
- 価格：¥8,700（税別）

【備考】
- 他のPC（PC-9801、FM-7）でも発売された
- プロジェクトEGG（PC）でPC-8801版がダウンロード販売中

【関連ページ】
- 広告ギャラリー➡P.257
- キャラクター辞典➡P.567

画面が切り替わる時間が短縮された革命的AVG

瞬間画面表示を実現したテキストAVG。次の画面に切り替わるまでの時間がわずか1秒前後というのが本作最大のアピールポイントで、当時は多くの話題を呼んだ。ゲーム内容は、主人公のデュムリンとなって伝説の魔王を倒すことが目的。システムは至ってシンプルだが、記憶力や発想力がないとクリアは困難を極める。



移動や動作などの行動はすべてテキストで行う

⬅画面にあるものをよく観察し、何がしたいのかをテキストで入力。例えば、この状況なら「ロープ トル」でロープを入手できる。移動する場合は「キタ」や「ウエ」などの方角を入力。

SYSTEM PICKUP

■テキスト入力式

キーボードで自分がとりたい行動をテキストにして打ち込んで実行する方式。カナ入力にのみ対応しており、各場面でプログラムされていない内容を入力した場合は、特に何も起こらない。

■瞬間画面表示

画面が切り替わる際は、まずラインが描かれ、次にペイントされるのが当時のAVGの主流。しかし本作では、この手順を踏まずに瞬間的な画面表示を可能にした。

PROLOGUE

今より半年ほど前、ロイポスは屋外で羊の世話をしている弟子のデュムリンを自分の小屋へ呼びつけた。ロイポスはいつもと様子が違い、寂しげに話し始めた。この地より東南に魔王に滅ぼされた国があったこと、赤子の頃から育ててきたデュムリンが実は滅ぼされた国の王の息子だということを。さらに、ロイポスはボロボロになった紙片をデュムリンにわたす。紙片に書かれていた内容は、国王である父の遺言だった。いきなり真実を聞かされたデュムリンだったが、自分に託された使命を感じとり、魔王サローンを倒すことを決意する。「父よ、そして師よ、私は必ず魔王を倒し、正しき国を築きます」。彼はきびすを返すと、細い山道を歩き出した。旅立ってから約半年後……デュムリンは今、暗い森の中におり、目の前にある不気味な家から何かを感じとっていた。

GAME PLAYBACK 01 恐ろしい魔力が漂う古びた家を発見～ENDING

01 恐ろしい魔力が漂う古びた家を発見



古びた家の前からゲームが始まる。扉や窓には板が打ちつけられているため中には入れない。ポストの手紙を読むと、神に助けを求める何者かの断末魔のような内容が書かれている。ここにいてもらちが明かないので、ひとまず周囲を探索して家に入る方法を探す。

02 悪魔の彫刻の魔力を封じて先へ進む



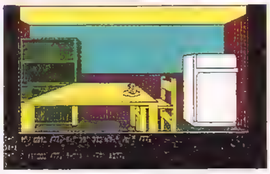
古びた家から南東へと歩いていくと、悪魔の彫刻が置かれた場所に出る。彫刻の眼からは魔力が流れ出ており、通り過ぎようとすると体がしびれて先へ進めない。あまり長居していると力尽きてしまうため、すぐに眼をふさぎ、放出する魔力を止めてから移動する。

03 道具を集めて古びた家の中に侵入



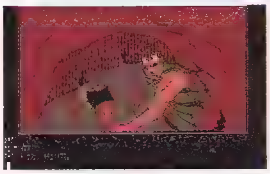
木の上で鳥カゴ、断崖の上で短剣、断崖の下でロープを取り、森の奥で鉄棒を入手したら古びた家まで戻る。家の外周で1カ所だけ魔力が流れ出ていない小窓の前に行き、先ほど手に入れた鉄棒を使って窓をこじ開ける。これで中に入ることができる。

04 屋内を探索してランプとチーズを入手



家の中には人の気配はしないが、廊下の壁に付けられたロウソクに火が灯っている。少し前まで誰かが住んでいたようだ。2階へ行こうとしても真っ暗で先へ進めないため、まず居間でランプを手に入れる。ついでに、台所でチーズも取っておき、2階へ上がる。

05 洞窟の入口でオニを倒して奥へ



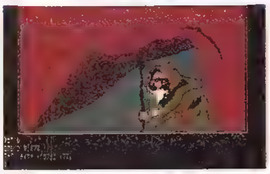
2階の小部屋にあるハシゴは洞窟に続いており、下りるといきなり斧を持ったオニと遭遇する。短剣を持っている状態で「オニ タオス」と入力すれば難なく倒すことができるが、無理に進もうとしたり、短剣を持っていなかったりすると、逆にやられてしまう。

06 迷路を抜けて祭壇でカギをゲット



三つ叉に分かれた道を西に進むと、本作最大の難所といえる3D迷路に入る。迷路は意外に広く、特に目印となるものもないため、自分で移動しながらマップを書き起こすなどしないと突破するのは不可能に近い。ゴールの祭壇でカギを手に入れたら迷路を脱出。

07 パンと魔法封じの薬を交換する



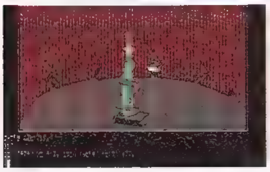
三つ叉の路地を今度は南に行き、洞窟の奥でエメラルドを入手。その後、再び三つ叉の道に戻り、東に向かうと腹を空かせているロウジンと出会う。パンをあげれば、お礼に魔法封じの薬をくれる。これで魔王の強大な魔力を封じることができる。

08 3体のワニオトコの包囲網を突破



水流で先に進めないため、水門を閉じに向かうのだが、スイッチがある部屋には3体のワニオトコがいる。まとめて相手にすると返り討ちに合う。部屋を出ようとすると、出口をふさぐようにして1体が回り込んでくるので、こうして1体ずつ相手にすれば倒せる。

09 洞穴の下で強力な剣を手に入れる



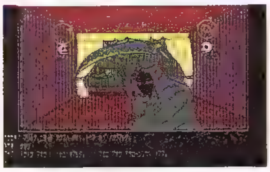
ワニオトコを倒して水門を閉め、川を越えて先に進むと、洞穴がある場所に出る。ここで序盤に手に入れたロープを垂らして下りると、地面に剣が刺さっているのが見える。この剣を手に入れておけば、魔王の部屋の前にいるガイコツに太刀打ちできる。

10 番人を倒し、いざ魔王の部屋へ



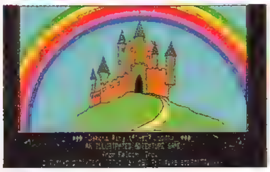
洞窟の行き止まりには鏡があり、そこから異様な妖気が漂っている。鏡をさわると、2匹のガイコツとアクマがいる恐ろしい部屋に出る。先に手前にいる2匹のガイコツを倒し、次に扉と一体化したアクマをエメラルドで撃退。これで魔王の部屋へ進める。

11 宿敵である魔王サローンとの戦い



ついに魔王の部屋へたどり着く。「クスリ ナゲル」と入力して、老人からもらった魔法封じの薬を使い、サローンの魔力を封じる。続いて「マオウ タオス」と打てば、魔王をこの世から消し去ることができる。なお、倒したあとは、魔王のリングが手に入る。

ENDING



長い回廊を抜けると外に出られる。デュムリンは伝説の魔王を倒して世界を救った。エンディング画面では立派な城があり、かつて魔王に滅ぼされた国をデュムリンが再建したことを物語っている。なお、画面下にはスタッフからお礼のメッセージが流れる。

※：掲載しているパッケージはPC-8801版。掲載している画面写真はPC-8801版。



アステカ

- 発売日：1984年4月10日
- 機種：PC-8801
- メディア：フロッピーディスク
- ジャンル：AVG
- 価格：¥7,200（税別）

【備考】
- 他のPC（PC-9801、X1 turbo、FM-7）でも発売された
- プロジェクトEGG（PC）でPC-8801版がダウンロード販売中

【関連ページ】
- キャラクター辞典➡P.568

パレンケの遺跡に眠る古代文明の秘宝を探せ!

古代文明の謎を解き明かすため、パレンケの遺跡を探索するAVG。自分で文字を入力するタイプのAVGだが、ヒントはほとんどなく、難易度はかなり高い。『デーモンズリング』からの流れで、本作も画面の瞬間表示が特徴となるが、その速さもさることながら、画面の描き込みも大きく進化している。



必要なアイテムを揃えてアニーとともに遺跡へ！

⬅遺跡にはすぐには入れず、まずは町で準備を整える必要がある。遺跡探索のためのアイテム集めがポイント。遺跡の関係者であるアニーと知り合えば、遺跡に入れるようになる。

SYSTEM PICKUP

■テキスト入力式

行動する際は「オトコ ハナス」「カネ ハラウ」「シンブン ミル」など、名詞＋動詞の形で直接文字を入力する（ローマ字入力のみ対応）。先に進むには意外な行動が必要になることも多く、プレイヤーの発想力が要求された。

■マルチウィンドウ

前の画面を消さずに、次々と画像を重ねて表示する方式。これを利用し、通ってきた道をさかのぼれる回想機能も用意されている。

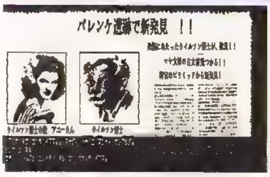
PROLOGUE

中南米に眠る巨石文明であるアステカ、インカ、マヤ。古代の人々は、巨大なピラミッド神殿をいかなる方法で築いたのか。厳しい自然環境にもかかわらず、なぜ互いに類似した文化を維持し続けられたのか。単なる偶然か、神の意志か、3つの文明はまったく同じ時期に滅亡した。膨大な財産の1つであり滅亡の原因ともなったのが黄金。しかし彼らは、どこからそれを得たのか……。

謎はあまりにも多すぎる。しかし、彼らがほかの文明を拒むような地域に栄えたのは、あまりにも高度な何かを隠し、しかるべき時が来たときに明らかにするためだとも考えられないか？ もしそうなら、彼らはその鍵をあちこちに配置したに違いない。その1つでも得ることができれば……。こう考えた主人公は、自説を証明するために中南米のパレンケへと向かうのだった。

GAME PLAYBACK　01 ホテルに泊まり新聞を見る～ENDING

01 ホテルに泊まり新聞を見る



パレンケの地に降り立った主人公。メインストリートにあるホテルにチェックインし、部屋に入ってテーブルの上の新聞に目を通すと、「パレンケ遺跡でマヤ文明の古文書を発見」という記事が、ウィルソン博士と娘のアニーの写真とともに載っている。

02 道具屋でランプと石像を購入



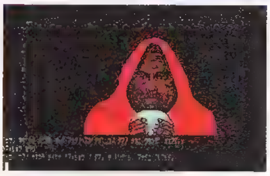
メインストリートの奥にある道具屋には、コンパス、ナイフ、ランプ、クスリ、ロープ、お守り、石像といったさまざまな商品が置かれ、ショーウインドウの向こうに店員らしき女性がいる。調査に備え、ランプ（5000ペソ）と石像（500ペソ）を購入する。

03 酒場で銃を入手



裏通りにある大きな酒場の入口には酔っ払った男がおり、ランプがあればテキーラを注いでくれる。酒場に入り、バーテンにワイロをわたすと奥の席へ通される。ビールを飲んでいると男が現れて銃を売りつけてくるので、値切ってから10000ペソで購入する。

04 占い師から水晶を入手



裏通りを奥へ進んでいくと、赤いローブを身にまとった怪しい雰囲気の占い師と出会う。彼の占いによると「光り輝く何かを持ったあなたの姿が、この玉の中に浮かんで見える」らしい。また、彼が持っている小さな水晶玉をもらうことができる。

05 マリーズホテルで会員番号をチェック



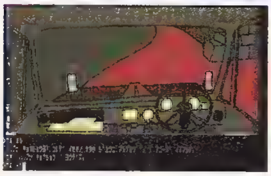
裏通りにあるマリーズホテルにチェックイン。部屋の壁に飾られた女性のヌード写真を入手できる。またキャビネットの上には週刊誌が置いてあり、最後までページをめくっていくと、週刊誌の裏に「Mision no 4121」という走り書き（会員番号）が見つかる。

06 会員制の酒場でアニーと合流



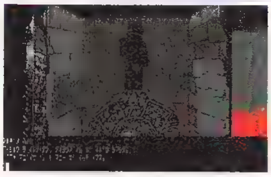
会員番号をバーテンに告げると会員制酒場に入れるようになり、マッチをもらえる。アニーに声をかけ、遺跡に関するキーワードを話すと、一緒に行動することになり、遺跡にも入れる。遺跡の入口にいるガードマンに写真をわたせば、銃の弾丸を入手できる。

07 ジープを調べて鍵と発掘許可証を入手



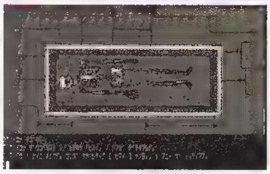
遺跡の敷地内には1台のジープが止まっており、調べてみるとバンパーの裏に鍵が隠されている。ジープに乗ってみるが、燃料が入っておらず、動かすことはできない。運転席にあるグローブボックスを開けてみると、そこには発掘許可証が入っている。

08 新しい遺跡を探索



太陽の石の左目に水晶をはめると、新しい遺跡に穴が出現。地下に下りて奥へ進み、ククルカンの像と道具屋で買った石像を取り替える。そのあと太陽の石の右目に水晶をはめ、出現したくぼみにククルカンの像をはめると、像があった部屋の前に穴が出現する。

09 ヒスイの玉を入手



遺跡の最深部には石棺があるが、ピューマが行く手をふさいでいる。銃を撃つと、ピューマは音に驚いて逃げていく。石棺の中には白骨体が入っており、頭蓋骨を動かすと、そこにはアニーが探していたヒスイの玉があった。これを入手し、2人は遺跡をあとにする。

ENDING



無事に遺跡から出て、ホテルへと戻ってきた主人公とアニー。そして苦難を分かちあってきた2人は、固く結ばれるのだった。このあと2人は、マヤ、アステカ文明の鍵を握るアニーの父ウィルソン博士に会うため、新たな旅に出かけることになる……。

TOPICS

ちょっぴりエッチなイベントも……♥

本作に年齢制限はないが、ちょっぴりエッチなシーンが存在する。マリーズホテルに置かれている写真や雑誌などを見ると、女性のヌードのようなグラフィックが表示されるのだ。あくまでもおまけレベルのものだが、グラビアページのようなイメージで女性キャラクターのグラフィックが楽しめるものとなっており、その際は「18歳未満の人は目を閉じてください」とメッセージが出る。でも、逆に食い入るように見た人もいるのでは？ ちなみに、そのグラフィックはゲーム本編と同じくリアル調で、ポーズはなかなかセクシーなものだ。

※・掲載しているパッケージはPC-8801版。掲載している画面写真はPC-8801版。



太陽の神殿 アステカⅡ

- 発売日：1986年10月9日
- 機種：PC-8801
- メディア：フロッピーディスク
- ジャンル：AVG
- 価格：¥7,800（税別）

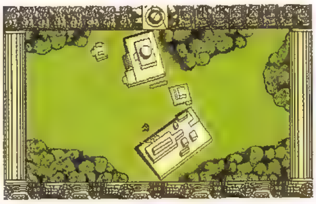
【備考】
- PC（PC-9801、MSX2、Windowsなど）、FC、セガサターンでも発売された
- FC版は東京書籍、セガサターン版は日本ビクター、Windows版はアンバランスから発売された
- プロジェクトEGG（PC）でPC-8801版がダウンロード販売中

【関連ページ】

- イラストギャラリー➡P.200
- 広告ギャラリー➡P.258
- キャラクター辞典➡P.568

太陽の神殿はどこに？　マヤ文明の謎に迫るAVG

太陽の神殿を探すため、遺跡を探索するAVG。舞台はメキシコに実在するチチェン・イツァーで、個々の遺跡の配置も実際のものに即している。RPGのようにフィールドを移動したり、アイコン選択によって行動したりと、当時のAVGとしては斬新なシステムが多い。なお、『アステカ』の続編ではあるが、物語に関連性はない。



密林地帯に点在する遺跡を探して調査

⬅フィールドは広大だが、遺跡があるエリアはごく一部となっている。遺跡に近づくと赤いワクが点滅。キーを押すと遺跡に入り、詳しく調査を行うアドベンチャーシーンへと移行する。

SYSTEM PICKUP

■広大なフィールドを探索
当時のほかのAVGとは違い、RPGのように広大なフィールドを歩いて遺跡をめぐる。まるで自分が本当に冒険しているような感覚でゲームを楽しめる。

■アイコンを選択して行動
建物内などのアドベンチャーシーンでは、アイコンを選択するだけで行動できる。文字を入力する必要がなくなり、どんな文字を入力していいかわからないという不親切さも解消されている。

PROLOGUE

メキシコ高原とユカタン半島にまたがる密林の奥深くに隠れ住む少数部族。彼らの遠い祖先達は、密林を切り拓き、現在に至ってもその威厳を失わない数々の神殿都市を築いた。神殿建築者であった古代の人々にとって、神々は身近な存在であり、自由に神々と会うこともできたらしい。また神官達は「太陽の鍵」を使って神々の国に至る道への扉を開いたという。その鍵を納めていた建物が太陽の神殿であり、彼らが都市を移るとともに鍵をも移したため、各時代で中心的役割を果たした都市には、その太陽の神殿があった。そしてチチェン・イツァーが中心的役割を果たしていた時代には、古代人はトルテカ族の侵略を受けており、彼らから鍵を守る必要があった。もし太陽の鍵が本当に存在するのなら、この地に隠されている可能性が高いのではないだろうか……。

GAME PLAYBACK　01 遺跡をめぐってアイテムを入手～ENDING

01 遺跡をめぐってアイテムを入手



尼僧院にある老人像から、胸飾りを入手。高僧の墓では、石棺に付いているモザイクタイルを取ってフタを開け、片目のマスクを入手する。カスティーリョでは、壁のくぼみにモザイクタイルをはめると、秘密の財宝室へと続く隠し通路が出現。ここでさまざまなアイテムを入手することができる。

02 南の泉で鏡を洗い、金の笛を入手



カスティーリョで手に入れた黄金の鏡を洗うと、汚れを落とすことができる。ただし、このときに金の台座を持っていると、泉に台座を落として失ってしまう。泉の底に金の笛が埋まっているのを発見するが、壊れて穴が開いており、吹くことができない。バンドエイドを貼れば、穴をふさぐことができる。

03 戦士の神殿でジャガーと対峙



乙女が持っている銀の玉を入手。ジャガー像から青の宝珠を取ろうとすると本物に変わる。一度外へ逃げてからまた神殿に入ると、ジャガーがどこかに消え、壁に穴が見つかるので、小枝を使って鉄の鍵を入手。その後、ジャガーが出現するまで待ち、金の笛を使って石像に戻してから、青の宝珠を入手する。

04 脱出ルートを確保



球戯場の地下通路で片目のマスクと赤の玉を組み合わせ、青いブロックを入手。戻って石の歯止めを取り、カスティーリョの地下室へ。石の歯止めを置いてハンドルを動かしたあと、石の歯止めとハンドル、青いブロックを回収し、金の台座を入手。球戯場へ行き、石の歯止めを置いてハンドルを動かす。

05 金の笛が指し示す場所



カラコルの台座に銀の玉を置いて金の笛を吹き、千柱の間へ。そこで床を壊して、金の玉を入手する。金の玉を置いて同じようにすると、銀の首も入手。銀の首は、カスティーリョにある婦人像に置けばよい。さらに、金の台座と金の玉を置いて、満月のときに金の笛を吹くと、千柱の間で金の首を入手できる。

06 いけにえの泉で銀の鍵を入手



カスティーリョでハンドルを回したときに聞こえた音は、この泉の水が引く音だった。底へ下りると扉があり、その右にある老人の石像を動かすと扉が開く。その先は銀の鍵が置かれている部屋だった。鍵を入手すると入ってきたほうの扉が閉じるが、左へ進めば球戯場へ抜けることができる。

07 高僧の墓へ



石棺の遺体を動かして銀の鍵を使い、石棺を動かして地下へ。そこは明るく、天井から不思議な光が棺に注がれていた。黄金の鏡を使うと光が反射して、隠し通路が出現。棺にはくぼみがあり、水晶の鍵を使うと棺が開く。遺体に付けられた両目のマスクを入手後、隠し通路からカスティーリョへ抜ける。

08 球戯場の隠し通路



地下通路で両目のマスクに赤の玉と青の宝珠を組み合わせて、白いブロックを押す。地上へ出て首がない戦士の像に金の首を置き、出現した隠し通路へ。底浅のカメと小枝を組み合わせ、それが指し示す方へ進む。行き止まりで壁を壊し、くぼみに青いブロックを置くと、壁が開いて明るい部屋に出る。

09 太陽の神殿



そこには小さく白い神殿があった。半月のときに大きい薬ツボを使うと体が縮み、神殿に入れる。その中には黄金の鍵が！　ここが太陽の神殿だったのだ。壁にある鍵穴に鉄の小鍵を使い、外に出て小さい薬ツボで体を元に戻す。神殿を動かすと宝箱のように開き、主人公はついに太陽の鍵を手にする。

ENDING



言い伝えの太陽の鍵は実在した。数々の分析の結果、有史前一万年ほど昔のもので、金と似ているが、地球上には存在しない未知の金属であることが判明。鍵のデザインがアトランティス文明の神聖なシンボルだという推測もなされ、太陽の鍵は現在、国家最高機密扱いとなり、その解明が急がれている。

TOPICS

遊びやすくアレンジされた他機種版も存在

1988年に発売されたFC版は、ストーリー性が大幅にアップしているのが特徴。主人公に性格づけがなされ、幼なじみの女の子など主人公以外のキャラクターも登場する。また、敵との戦いやレベルアップといったRPGの要素も追加され、ゲーム性も大きく異なる。なお、1998年にセガサターンで発売された『ファルコムクラシックスⅡ』には、オリジナル版とともにアレンジ版も収録。アレンジ版は、仕掛けの解除に失敗するなどで先へ進めなくなると、そのままゲームオーバーになるなど、ハマリ状態を判別しやすくなっている。

※：掲載しているパッケージはPC-8801版。掲載している画面写真はPC-8801版。



スタートレーダー

- 発売日：1989年3月23日
- 機種：PC-8801mkⅡSR
- メディア：フロッピーディスク
- ジャンル：STG
- 価格：¥8,700（税別）

[備考]
- 他のPC(PC-9801、X68000)でも発売された
- X68000版はブラザー工業から発売された
- プロジェクトEGG(PC)でPC-8801mkⅡSR版、PC-9801版、X68000版がダウンロード販売中

[関連ページ]
- イラストギャラリー➡P.200
- 広告ギャラリー➡P.259
- キャラクター辞典➡P.569

AVGやRPG要素も詰まったユニークなSTG

宇宙を舞台にした本格的なSTGでありながら、武器のカスタマイズや選択肢による分岐など、さまざまなアイデアが盛り込まれた意欲作。物語は恒星間の運送屋（スタートレーダー）を生業とするカインの活躍を描く形で展開し、謎の少女レフィとの出会いによって、太古からの伝説をめぐる激しい戦いへと巻き込まれていく。

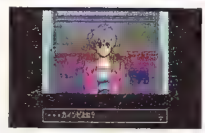


選んだ航路によってスクロール方向が逆転

⬅本作は恒星間を任意に移動して物語を進めていくが、同じ場所でも航路によってスクロールする方向が変化する。それにともない、出現する敵のパターンも変わる。

PROLOGUE

かつて軍に在籍し、エースストライカーと呼ばれた男カイン。彼は密輸や非合法の運送を生業とする恒星間の運搬屋であるスタートレーダーとして、愛機フェンリルとともに危険と隣り合わせの生活を送っていた。そんな彼のもとに、レフィという謎の少女が訪れたことから、この物語は始まる。



⬆レフィはカインを調査済みらしく、初対面から名前で呼ぶ。

SYSTEM PICKUP

■パワー・ゲージ
自機の耐久値。敵の攻撃を受けるか、敵や障害物に当たるとダメージを受け、ゼロになるとゲームオーバー。ステージをクリアすると、自動的に完全回復する。

■シールド・ゲージ
エネルギーを3消費して敵の攻撃を防ぐバリアを張る。敵の攻撃を受けるか、時間の経過でシールド・ゲージが減少し、ゼロになるとバリアが消失する。

■スピードゲージ
STGパートのプレイ速度を表すもので、「高速」「通常」「低速」の3段階がある。一時停止中にファンクションキーを押すことで、自由に変更できる。

■武器選択
STGパート開始前に、装備する武器を変更できるシステム。武器はショップで購入でき、惑星ごとに買える武器が異なる。

GAME PLAYBACK 01 レフィの依頼～12 暗躍するギュンダー

01 レフィの依頼



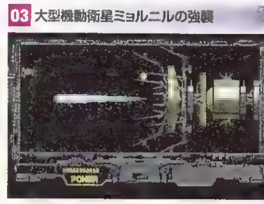
カインの前に現れたレフィは、おもむろに祖父の捜索を願い出る。その人物が高名な考古学者であることなど、おおよその情報を聞いたカインは、依頼を受けることに。するとレフィは前金がわりに、「巨神の封印」の神話にまつわる白い宝石をわたすのだった。

02 ミディーラ～ルーファ間の航路



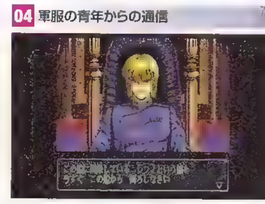
祖父の手がかりは惑星オグマにあるという。女性型AIのアダリーとも相談した結果、まずは今いるミディーラとオグマの中間地点となる惑星ルーファを目指すことに。この航路では、地上からレーザーを撃ってくるメカなどの襲撃を受けながら進むことに。

03 大型機動衛星ミョルニルの強襲



敵機群を切り抜け、まもなくルーファ入りというところで、大型機動衛星ミョルニルが登場。電撃や強力なエネルギー砲で攻撃してくる。それらを避けながら、エネルギー砲の発射口に攻撃を集中することで撃破に成功し、無事にルーファへと到着する。

04 軍服の青年からの通信



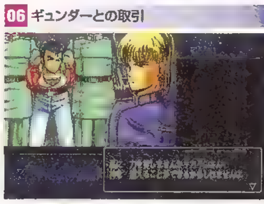
ルーファのドックでは、凶悪犯が逃走中のため、宇宙を守る警察組織である星系ポリスの警戒が強いと聞かされる。また、オグマへの出発準備中に通信が入り、軍服に身を包んだ青年からレフィを船から降ろすように警告される。だがカインは、それを断る。

05 ルーファ～オグマ間の航路



火の海や無数の隕石が舞い飛ぶ危険地帯を抜けて到達したオグマでは、星系ポリスであるカットナーの待ち伏せを受ける。カットナーはレフィを凶悪犯扱いして、カインもその一味だとして逮捕。最果ての流刑地として名高い、惑星ヴァハの収容所へと連行する。

06 ギュンダーとの取引



収容所では宇宙海賊のヴォクトから脱走をすすめられるが、カインはこれを断る。すると、ルーファで通信をしてきた軍服の男が面会に来る。男は星系軍中将ギュンダーと名乗り、収容所からの解放と船の返還をするかわりにマーシュという男の捜索を依頼する。

07 ヴァハ～ミディーラ間の航路



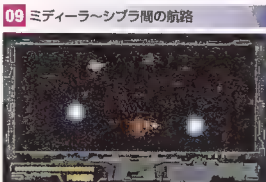
収容所から解放されたカインは、マーシュの情報を集めるため、ミディーラに帰還することに。ヴァハ～ミディーラ間では触手のような怪奇植物のゼライアが多数出現。体の付け根が弱点であることを発見したカインは、ゼライアを撃退してミディーラへ帰還する。

08 マーシュの行方



マーシュなる人物の情報収集を始めるカイン。スタートレーダーの雇用主であるボルマン商会の社長ボルマンのもとを訪ねたところ、宇宙海賊がその手の情報に詳しいと教えられる。カインはボルマンの言葉に従い、海賊のアジトがあるというシブラへと向かう。

09 ミディーラ～シブラ間の航路



ミディーラ～シブラ間の航路には、近づくと追尾してきて爆発する機雷が多数設置されており、無数の小隕石も飛び交う。隕石を攻撃すると、破片がはじけて危険が増すこともあるので、むやみな攻撃は控えて回避に専念することも大事なテクニックとなる。

10 シブラの海賊



シブラの宇宙海賊とは、ヴァハの収容所で出会ったヴォクトのことだった。彼も別ルートで収容所からの脱出に成功したとのこと。マーシュの行方を聞いてみると、彼のもとには情報は入ってきていないが、そのかわりにミディーラの情報屋を紹介してくれる。

11 謎の戦艦の待ち伏せ



ミディーラへの道中、カインは謎の戦艦の襲撃を受ける。艦の前部と後部が分かれる特殊な機構を備えており、分離と合体を繰り返しながらそれぞれが独立してビームや弾丸を撃ってくる。カインは戦艦の接続部分に攻撃を集中し、撃破に成功するのだった。

12 暗躍するギュンダー

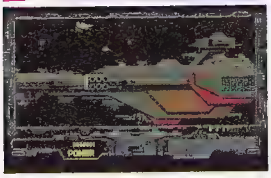


ヴォクトに紹介された情報屋のシーラや星系ポリスをクビになったカットナーから話を聞くカイン。その結果、マーシュはレフィの祖父で、2人とも凶悪犯として指名手配されていることや、ギュンダーが軍の権限でレフィを収容所から連れ去ったことが判明する。

※．掲載しているパッケージはPC-8801mkⅡSR版。掲載している画面写真はPC-8801mkⅡSR版。

GAME PLAYBACK 13 巨大戦艦との激戦～ENDING

13 巨大戦艦との激戦



カインは祖父を捜すレフィがオグマへ向かっていたことを思い出す。オグマへと舵を切ったカインは、その道中で巨大戦艦の襲撃を受ける。幸いカインは、マーシュの情報を集めていた際に巨大戦艦の弱点が艦橋であることを聞いており、撃破に成功する。

14 マーシュのホログラム



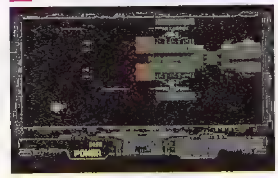
オグマの観測所を訪れると、レフィの宝石に反応してマーシュのホログラムが出現した。彼の残した音声から、追っ手から逃れるためにリガンディアの研究所に身を隠していることを知ったカインは、すぐにリガンディアを目指してフェンリルを発進させる。

15 オグマ～リガンディア間の航路



出発前にアダリーから、この航路は恐ろしい怪奇植物の群生地帯であることを聞かされる。その言葉どおり、近づくと種のようなものをまき散らして攻撃する花の化物が登場する。また、ビームを放つ魚のような小型宇宙船も襲いかかってくる。

16 第2の巨大戦艦



植物群を抜けたカインを巨大戦艦が待ち受ける。多数のミサイルポッドを備えており、以前撃破した戦艦とは異なる武装となっている。ミサイルの雨を避けながら艦橋を破壊すると、艦前方にコアらしき部分が出現。これを破壊することでようやく撃破できる。

17 マーシュとの出会い



リガンディアに到着したところ、マーシュは何者かの襲撃を受けて負傷していた。レフィがさらわれたことを伝えると、レフィはモルガナにいる可能性が高いということを示唆して、マーシュは意識を失う。こうしてカインは、内戦中のモルガナへと向かう。

18 リガンディア～モルガナ間の航路



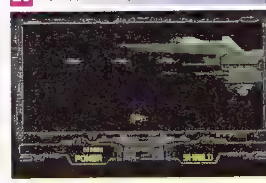
マーシュからレフィのことを託されたカインは、激戦地であるモルガナへ飛ぶ。星系軍の本拠地でもあるこの星は、攻撃の激しさはもちろんのこと、とにかく狭い地形で障害物ばかりの難所となる。なんとか到達した中枢部には、レフィとギュンダーの姿があった。

19 伝説の秘宝リガシアを求めた男



ギュンダーは、伝説の秘宝リガシアの入手をもくろんだが失敗したと語る。さらに、神話上の生物ヒューギが、リガシアを知る者の抹殺を行っていることをカインに伝える。彼はカインに脱出路を教えると、内乱を収めるため、沈みゆくモルガナに1人で残った。

20 モルガナからの脱出



内乱により滅ぶモルガナ。爆発が迫るなか、カインらは辛くも脱出に成功するが、休む間なく新鋭空母ナグルファルが強襲。空母から艦載機が次々と飛び出し、フェンリルを攻撃してくる。これらの猛攻を抜けたカインは、ミディーラへと帰還を果たす。

21 艦を降りるレフィ



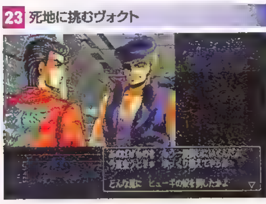
ヒューギとは何かを調べるため、情報屋のシーラのもとを訪ねるカイン。しかし、店は何者かに荒らされ、シーラの姿も消えていた。仕方なくフェンリルに戻ったカインは、レフィがヒューギと戦うために1人で艦を降りたと、アダリーから告げられるのだった。

22 誰からも忘れ去られたカイン



レフィの行方を調べるためにボルマンや酒場の店員パディのもとを訪れると、彼らはカインのことを見知らぬ人物であるかのように接する。状況がつかめないまま艦に戻ろうとしたとき、そこにヴォクトの姿が。彼はカインのことを覚えているようだが……。

23 死地に挑むヴォクト



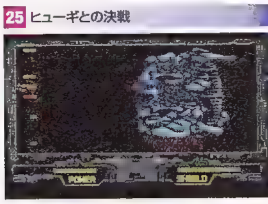
ヴォクトは体のあちこちに傷を負っていた。話を聞いてみると、一連の騒動にはヒューギがかかわっており、それを知ったヴォクトは戦いを挑んだが、逆に返り討ちにされてアジトを壊滅させられたと語る。彼はヒューギに再戦を挑むと息巻いて、姿を消す。

24 カットナーとの共闘



オグマにやって来たカインは、カットナーとレフィに再会する。カットナーは人々の生活を脅かすヒューギを倒すため、カインに共闘を申し出る。同意したカインは、レフィとともにフェンリルへ戻ると、ヒューギがいるという惑星中央部へと発進するのだった。

25 ヒューギとの決戦



人々の意識を操る超自然生命体ヒューギは、不気味な球体から4本の角が生えた化物だった。強力な電撃を放つ角を破壊し、球体から撃ち出される多数のビームを避けつつ、弱点と思われる目を攻撃するカイン。激しい戦いの末、カインはヒューギに勝利する。

ENDING

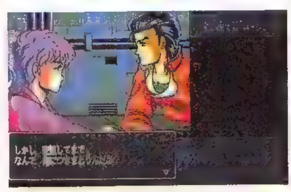


共闘したカットナーやヴォクトとともに、勝利の喜びにひたるカインとレフィ。その後カインはスタートレーダーとして愛機フェンリルとともに宇宙をめぐり、レフィはリガシアを研究しつつもカインにつきまとうという、平和な日常が繰り広げられるのだった。

TOPICS

選択肢によってストーリーが分岐

本作は、カインの選んだ行動によってストーリーが分岐する。どんな選択をしても最終的に同じエンディングにたどり着くが、途中のストーリー展開はかなり異なり、得られる資金にも差がある。同じ選択肢を3回選ぶといった隠し要素的な条件が多いが、ヒロインであるレフィの依頼を断るなど、意外性に満ちたものもある。1度ゲームをクリアしても、改めて新鮮な気持ちで楽しむことができる。



レフィの依頼を断り続けると……

⬅レフィの頼みを3回断るとレフィが去り、カインはボルマン商会の仕事を続けることになる。その後、ルーファでアダリーから密航者の報告を受けて確認に行くと、去ったはずのレフィが実はカーゴルームに隠れていたことが発覚する。

ヴォクトと収容所から脱走すると……

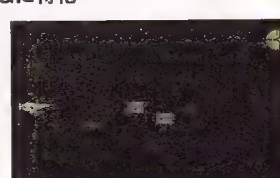
➡ヴォクトの脱走計画に乗ると、奪った小型艇で脱出することに。小型艇の武装はバルカンとボムだけと貧弱。無事に脱出しても、ボルマンからそんな艦では仕事を頼めないと断られる。この流れからわかるとおり、上級者向けの選択肢だ。



TOPICS

X68000版は純粋なSTGに特化

X68000版はステージクリア型のSTGとなっており、オリジナル版とはかなり遊び勝手が異なる。STGパートに大胆なアレンジが施された一方、AVGパートのボリュームは減っており、ストーリー分岐もオミットされている。



⬆自機の武器は、装備変更型からパワーアップアイテムによる変化という形に変更された。



ぽっぷるメイル（PC版）

- 発売日：1991年12月20日
- 機種：PC-8801mkIISR/88VA
- メディア：フロッピーディスク
- ジャンル：A・RPG
- 価格：¥8,700（3%税込）

【備考】
- PC(PC-9801)、SFC、PCエンジン スーパーCD-ROM²、メガCDでも発売された
- PCエンジン スーパーCD-ROM²版はNECホームエレクトロニクス、メガCD版はセガから発売された
- プロジェクトEGG(PC)でPC-8801mkII SR版、PC-9801版がダウンロード販売中

【関連ページ】

- イラストギャラリー➡P.202
- 広告ギャラリー➡P.260
- キャラクター辞典➡P.571

賞金稼ぎのメイルが繰り広げるドタバタ大冒険！

おてんば娘のメイルが、魔術師のタット、怪獣のガウとともに冒険するサイドビューのA・RPG。最初は賞金首のマテリアルを捕まえることが目的だが、途中からは復活した魔神を倒すという壮大なスケールの冒険へと変わっていく。行く先々では問題児のブラッキィが騒動を起こし、メイル達がその尻拭いをするパターンが多い。



使用キャラクターによってイベントや戦い方が変わる

➡仲間にしたタットやガウは、プレイヤーキャラクターとして使用できる。キャラクターごとのイベントを見たり、敵やステージの地形に応じて変更したりすることも本作の醍醐味だ。

SYSTEM PICKUP

■アクション
基本アクションは、移動、ジャンプ、攻撃の3つ。メイルは体当たりでダメージを与える接近戦タイプ、タットは魔法弾を放つ遠距離戦タイプ、ガウはブレスや尻尾で攻撃する中距離戦タイプとなる。なお、ガウ>メイル>タットの順にジャンプ力が高い。

■ショップ
装備品や回復アイテムはゴールドで購入できる。入店するキャラクターによって品揃えが変わる。

PROLOGUE

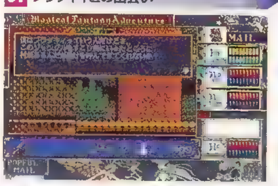
賞金稼ぎのメイルは、今日も獲物を追っていた。すると、そこへ50万ゴールドの賞金首であるナッツ・クラッカーが現れる。願ってもないチャンスだと思いきや、あっさり逃げられてしまい、賞金稼ぎを廃業することも考えながら途方に暮れる。そんなとき、ふと宿の酒場に立ち寄ってみると、店主から200万ゴールドの賞金首マテリアルの話を聞かされる。思いがけない情報を得たメイルは、最後にひと花咲かせようとマテリアルを捕まえる旅に出かける。



⬅マテリアルとのめぐり合いが、メイルの運命を大きく変えることになる。

GAME PLAYBACK 01ブラッキィとの出会い～12お騒がせ男のブラッキィと再会

01 ブラッキィとの出会い



マテリアルを捜しにエルフの森へ入ると、木の上にいるブラッキィに呼び止められる。化物から逃げ出したはいいが、下りられなくなったらしく、村の人を呼んできてほしいとのこと。メイルは初対面にもかかわらず、ブラッキィにこっぴどく説教をかます。

02 エルフの村で救助を要請



エルフの村の兵士にかけ合い、仕方なしに木の上から下りられなくなったブラッキィのことを話す。村人によると、ブラッキィはやっかいごとばかり起こす村の問題児らしい。なお、ここにはショップがあるので、所持金で防具を買って防御面を強化しておく。

03 村の出口でナモと知り合う



ブラッキィのことを兵士に伝えて出口に向かうとナモと出会う。ナモは自分の村をマリオネット強盗団に襲われたらしく、その足どりをつかむためにここまできたようだ。メイルが賞金稼ぎで、かつ以前に強盗団を追いかけていたことを知ると協力を求めてくる。

04 赤いマントの男からの依頼



エルフの森の出口では、赤いマントの男が化物のせいで先に進めず困っている。目的はくしくもメイルと同じで、最近、急におかしくなった師匠（マテリアル）を説得するために捜しているとのこと。この赤いマントの男こそ、のちに仲間となるタットである。

05 ウッドペッカーベンチとのバトル



タットが倒せなくて困っている化物とは、森の出口に立ちはだかるウッドペッカーベンチ。ジャンプで足場を点々と移動しつつ、爆弾を複数ばらまいてくる。初めてのボス戦となるが、密着してしまえば爆弾を食らうことはないので、メイルにとっては戦いやすい。

06 閉じ込められたナモを救出



大樹木の塔を上っていくと、牢屋でナモが助けを求めている。どうやらマリオネット強盗団の手下に閉じ込められてしまったようだ。その先にいるみじゅくモノという化物から牢屋の鍵を手に入れてナモを助け出すと、お礼に自分の村へ案内してくれる。

07 ゴーレムの塔をしきるウッドゴーレム



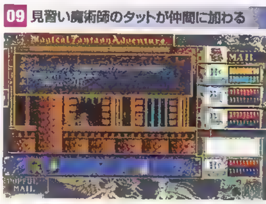
大樹木の塔を抜けてゴーレムの塔へ行くと、ボスであるウッドゴーレムが登場。腕を伸縮させて繰り出すパンチは強力だが、背後に回り込めばほぼ無力化できる。ボディのスペアは無限にあるため、ボディを壊したあとに逃げ回る頭を破壊しないと倒せない。

08 捜し求めた賞金首マテリアルの登場



自慢のウッドゴーレムが敗れ、動揺して思わず姿を現すマテリアル。ひと足先にタットも来ていたが、師に向かって説教をしたことから牢獄に入れたという。目的の賞金首を目の前にしたメイルは捕まえようとするが、すんでのところで逃げられる。

09 見習い魔術師のタットが仲間に加わる



師の説得に失敗したために、ゴーレムの塔に幽閉されているタット。牢屋から助け出すと、マテリアルを追う旅の仲間に加わってくれる。見習い魔術師のためか、タットはファイアの魔法しか使えないが、離れた敵を遠くから倒せるので非常に心強い。

10 マテリアルを追って古代の洞窟へ



タットの情報によると、マテリアルは古代の洞窟へ向かったという。その内部は、マテリアル率いるモンスター軍団があふれる、かなり危険な場所らしい。また、ブラッキィが笑いながら古代の洞窟に向かうのを目撃したとの情報もあり、嫌な予感しかしない。

11 風見の穴で待ち伏せするマテリアル



古代の洞窟にある風見の穴へ入ってすぐのところで、モンスター軍団を引き連れて待ち伏せするマテリアルと対面。戦いになるかと思いきや、突如マテリアルが雷光とともにさらわれてしまう。ここで、マテリアルを裏で操る怪しい存在が垣間見える。

12 お騒がせ男のブラッキィと再会



洞窟の奥へ進むと、エルフの森で助けたブラッキィと出会う。先へ進むのに邪魔な岩をどかすためにブラッキィはお手製の爆弾で壊そうとするが、事態は逆に悪化。崩れた岩に閉じ込められたブラッキィを救出するため、岩を取り除くものを探すことに。

※：掲載しているパッケージはPC-8801mkII SR/88VA版。掲載している画面写真はPC-9801版。

GAME PLAYBACK 13 ツルハシを使ってブラッキィを救助～32 4つの水晶玉を求めて氷山へ

13 ツルハシを使ってブラッキィを救助



エルフの森でブラッキィの爆弾を手に入れ、その爆弾で古代の洞窟にある壁を壊してツルハシを入手。その後、閉じ込められたブラッキィがいる場所に戻って岩を取り除いてあげると、ブラッキィはメイルからツルハシを取り上げてさっさと奥へ行ってしまう。

14 穴に落ちた怪獣達を助け出す



ブラッキィのあとを追って化石の洞窟へ。しばらく進むと、穴の底から助けを求める声が聞こえる。ハシゴを手に入れ、再び声が聞こえた場所でハシゴをかけてあげると怪獣達を救助できる。なお、このあとに怪獣の村へ行くと、お礼にリンゴをもらえる。

15 怪獣に捕縛されたマテリアル



怪獣の巣の奥でマテリアルが捕縛されている。古代の洞窟で消えたあと、マテリアルはあるお方から制裁を受けていたようで、そこを怪獣に助けられたらしい。しかし、洞窟に棲むゴルアデスを利用しようと企んだのがバレて、怪獣に閉じ込められたという。

16 洞窟の主ゴルアデスが目覚める



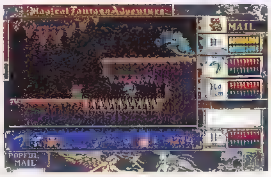
怪獣達が大騒ぎしていると思ったら、またもやブラッキィの仕業。爆弾の爆発音でゴルアデスという化物を目覚めさせてしまう。怪獣のガウは、ゴルアデスを倒してくれればマテリアルをメイルにわたし、自分が部下になってもいいと交換条件を突きつけてくる。

17 サンダードラゴンとの対決



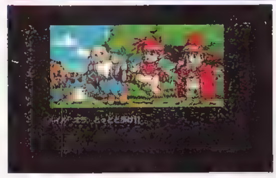
ゴルアデスの棲家へ向かおうとすると、サンダードラゴンに出くわした。サンダードラゴンはゴルアデスの手下のようで、メイル達を先へ行かせてはくれない。ここでのバトルは、上下に動く足場に乗りつつ、ブーメランなどの遠距離攻撃でダメージを与えていく。

18 怪獣の宿敵ゴルアデスを撃破



サンダードラゴンを倒してゴルアデスの棲家へ向かう。ゴルアデスは崖の上から下りず、巨体を生かした落石や口からのブレスで攻撃するほか、下では小さなドラゴンが突撃してくる。ここでも、サンダードラゴン戦と同じく、ブーメランや魔法が有効になる。

19 怪獣のガウが仲間になる



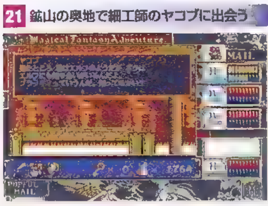
ゴルアデスを倒すと、約束どおりガウがメイル達に同行するようになる。メイルはブラッキィからツルハシを取り上げてマテリアルを捕縛し、そのまま連れ出す。これまでにさんざんな目にあわされたメイルは、マテリアルをかなり手荒に扱う。

20 魔神の財宝を狙いドワーフ鉱山へ



賞金をもらおうと砦に戻ると、襲撃されたかのような惨状だった。マテリアルは、自分が封印を解いた魔神の仕業だと語る。賞金がもらえないと知ったメイルは魔神の財宝狙いに目的を切り替え、マテリアルを置き去りにして、ドワーフ鉱山へ情報集めに向かう。

21 鉱山の奥地で細工師のヤコブに出会う



鉱山の奥には、細工師のヤコブがいる。彼はブラッキィの親友で、彼のことをいいやつだという。ほかのドワーフとは違ってヒゲを剃っていることも含めて少々変わり者で、メイルは妙な腐れ縁を感じる。魔神の封印についての情報は、ここでは特に得られない。

22 メイル達の行く手を阻む人民解放軍



ヤコブとの会話後、来た道を戻ると鉱山が掘り進められており、人民解放軍のアジトに行ける。アジトを通り抜けようとするが、門番の兵士に通行止めだと言われて、門前払いに。鉱夫の話によると、人民解放軍の頭目は細工物を欲しがっているらしい。

23 人民解放軍の頭目エリクの罠



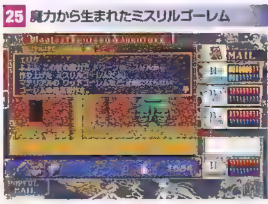
ヤコブに細工物をもらい、アジトの門番と話すと、頭目のエリクが現れてあっさり中へ通される。しかし、これはエリクが3人を捕らえるための罠。騎士団に救出されたマテリアルが3人を砦の襲撃者に仕立て上げたため、メイル達は賞金首となっていた。

24 ドワーフの村が何者かに襲撃される



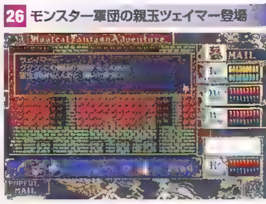
罠から脱出したメイル達がエリクを追っていると、その途中でヤコブとブラッキィに出会う。ヤコブがぜひにとメイル達をドワーフの村に案内するが、村は焼き討ちされてドワーフの宝である神聖な銀が盗まれていた。ヤコブは、人民解放軍の仕業だと激怒する。

25 魔力から生まれたミスリルゴーレム



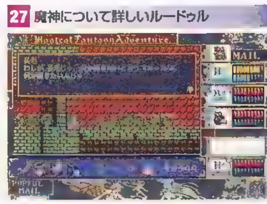
古代神殿でついにエリクを追い詰めるが、エリクは賄賂としてわたした細工物の魔力を利用してミスリルゴーレムを生み出す。ミスリルゴーレムは表面が非常に硬く、顔が出ているときにだけダメージを与えられる。ジャンプからの押しつぶしは特に危険だ。

26 モンスター軍団の親玉ツェイマー登場



再びエリクを追って進むと、エリク達の主であり、この島の支配者であるツェイマーがメイル達を始末しに現れる。いきなり戦いになるが、デカい口を叩くわりには、あまり手ごたえもなく倒せる。しかし、これはツェイマーの巧妙な罠だった。

27 魔神について詳しいルードゥル



魔神封印の情報を求めて、長老ルードゥルがいる古代神殿の上層に向かう。そこで、またまたブラッキィの登場。見えない壁に足止めされるメイルを見て、彼は爆弾で事態解決を図る。この騒ぎで警備のゴーレムに囲まれたが、目的の長老に会うことができた。

28 ルードゥルがツェイマーにさらわれる



結界を解除してもらい、ルードゥルの案内で神聖な場所へ。そこで彼が魔神の封印について話を始めると、倒したはずのツェイマーが出現。彼はやられたふりをして、メイルの影に潜んでいたのだ。ルードゥルはさらわれ、封印のことは聞きそびれてしまう。

29 ツェイマーに裏切られたエリクの最期



ツェイマーに追いついたメイルだが、後ろからエリクが兵士を率いて登場。しかし、ツェイマーはエリク達を裏切り、メイルもろとも火の海に沈めようと罠を作動する。エリクは、細工物に残されたわずかな魔力でメイルと兵士を助け、自らは身投げする。

30 我が身を犠牲にしたエリクの弔い戦



敵だったとはいえ、最期の状況で自分を助けてくれた恩を受け、メイルはエリクの仇としてツェイマーに挑む。ツェイマーは2本の右手からドクロを伸縮させるため、近づくのが難しい。ドクロを回避しながら、ブーメランで地道にダメージを与える。

31 魔神の力を得たツェイマーとの戦い



火の海に飛び込み、魔神ガイストレイスから授かった力を解放するツェイマー。体の中心にあるコアが弱点で、手を分離させて斬りつけたり、火の玉を落下させたりして攻撃してくる。火の海で近づけないため、足場からブーメランや魔法で的確にコアを狙う。

32 4つの水晶玉を求めて氷山へ



ツェイマーを倒し、捕らわれていたルードゥルを助け出すことに成功。彼によると、魔神は、4つの水晶玉によって氷に覆われた島に封印されていたとのこと。だが封印はすでに解かれているため、水晶玉を手に入れて再度魔神を封じ込めなければならない。

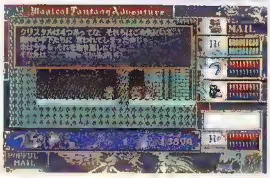
GAME PLAYBACK 33 不審者と疑われてペンギンに捕まる~ENDING

33 不審者と疑われてペンギンに捕まる



意気揚々と氷山に到着するも、いきなり門番のペンギンに怪しまれ、投獄される一行。すると、なぜか同じ牢の中にブラッキィの姿が。彼は海賊船の宝を狙ってここまできたらしく、水晶玉の話をすると、手に入れたら高く売ろうといってメイルを困らせる。

34 ペンギン族の皇帝がメイル達を解放



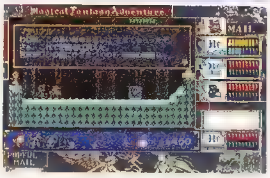
牢獄の番人に話しかけると、水晶玉にまつわる伝承を知る皇帝が現れ、メイル達を牢から出してくれる。皇帝の話では、水晶玉はこの国の象徴で、調和を保つ大事なものだという。それが魔神の手下に奪われたため、皇帝は1人で取り戻しに向かうのだった。

35 氷漬けのブラッキィが行く手を阻む



皇帝には外に出ないようにと言われたが、水晶玉を手に入れるためにも、ここに留まっているわけにはいかない。氷山を進んでいくと、ブラッキィが氷漬けになって道をふさいでいる。氷を溶かすため、ドワーフからお湯とお茶をもらいに戻ることに。

36 マテリアルとナッツ・クラッカー



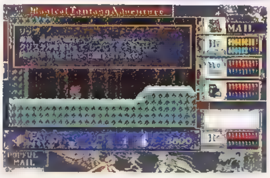
リップの山を登る途中、砦から逃げたマテリアルと、マリオネット強盗団の首領ナッツ・クラッカーがつるんでいるところを発見。メイルは賞金首が2つ揃ったと意気込んでいたが、ナッツ・クラッカーの手下によって、今度はメイルが氷漬けにされてしまう。

37 ブラッキィなりの恩返し



メイルならマテリアルとナッツ・クラッカーを倒してくれると思い、隠れて様子を見ていたブラッキィ。氷漬けになったメイルを助けようにも溶かすものがないため、壁にぶつけるといった強引な方法をとる。一応、助かりはしたが、メイルはかなりご立腹の様子。

38 リップを倒して水晶玉を手に入れる



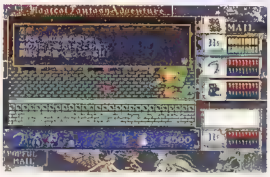
頂上付近では、魔物のドッケンの命令でこの山をしきっているリップと遭遇する。皇帝のことを聞くと、姉のラップが「だまらせる」と言って連れて行ったとのこと。リップが乗っている玉こそが求めていた水晶玉であり、会話後にリップとの戦闘に突入する。

39 難破船に乗り込んでラップを倒す



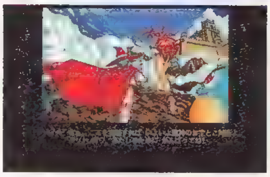
リップの山を越えて難破船へ。ここではラップが待ち受けており、妹のリップと同様に水晶玉に乗っている。皇帝は自分が始末したと言い、同じ目に合わせようとメイルに襲いかかってくる。ラップはリップよりも攻撃が激しく、倒せば2つ目の水晶玉が手に入る。

40 魔物のドッケンとの戦い



水晶神殿では、3つ目の水晶玉を持っているドッケンがいる。リップやラップを指揮するドッケンとは、ラップが始末したと言っていた皇帝のことだった。正体がバレた皇帝は魔神から授かった力を解放し、異形の化物へと姿を変えてメイル達を潰しにかかる。

41 魔神の居城アルカザール城へ



3つ目の水晶玉を手に入れたメイル達は、魔神がまだ完全に復活していないことを祈り、最後の水晶玉を探しにアルカザール城へと向かう。メイルの目的はあくまで魔神の財宝で、それが世界を救うことにつながっていることを本人はわかっていない。

42 復活した魔神が次々と登場



アルカザール城では、正面障壁、宝物庫、地下迷宮のそれぞれの場所に、カギ、水晶玉、宝玉といった先へ進むためのキーアイテムを持つボスが登場する。魔神というだけにどれもかなり手強く、相性のよいキャラクターを選んでいかないと倒すのは難しい。

43 マテリアルの野望に加担したヤコブ



宝玉宮にはヤコブとブラッキィがいる。ヤコブは、盗まれた銀を取り返してあげるとマテリアルに言われ、何も知らずに魔神のボディパーツを作り上げた。結果として、ヤコブはマテリアルの野望の手助けをしたことになり、魔神の降臨が間近に迫ってしまう。

44 宿敵ナッツ・クラッカーとの激闘



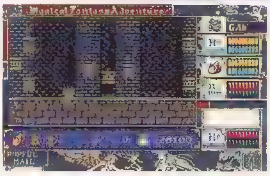
奥に進み、マテリアルとナッツ・クラッカーに追いつく。ここで、メイルが今までさんざんな目に合わされてきたナッツ・クラッカーと決着をつけることに。戦闘中のナッツ・クラッカーはロボットに搭乗しており、それを破壊しないとダメージを与えられない。

45 マテリアルの魔力で魔神が復活する



ナッツ・クラッカーを倒して、先を急ぐ一行。だが一足遅かったようで、到着したときには、すでにマテリアルが全魔力を使って魔神を降臨させたあとだった。あとから来たヤコブとブラッキィは、野放しにするのは危険だといってマテリアルを引き取る。

46 パズルを解いて4つの水晶玉をはめる



手に入れた4つの水晶玉は、魔神の力を弱めるために各部屋の台座にはめ込む必要がある。それぞれの部屋には押すと動くブロックがあり、それをうまく利用して台座に到達しなくてはならない。部屋ごとに配置が異なっており、パズル感覚の試練となる。

47 祭壇からワープして魔神との最終決戦へ



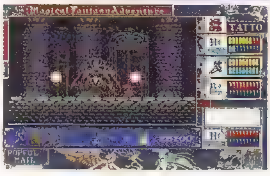
すべての水晶玉をはめて封印を施し、祭壇からワープして伝説の魔神がいる城へ乗り込む3人。メイルの調子はあいかわらずだが、城内はこれまでとは違った不気味な雰囲気が漂う。ここから先は伝説の魔神との3連戦を残すのみとなり、あと戻りできなくなる。

48 魔神ベルクリフトとの戦い



最初に登場する魔神は、ドラゴンの姿をしたベルクリフト。この魔神の相手はガウが引き受けると言い、メイルとタットを先に行かせる。ベルクリフトは、火の海の上を飛行しながら火の玉を複数発射し、近寄るとブレスを吐いて攻撃してくる。

49 死の神デサロディウスが降臨



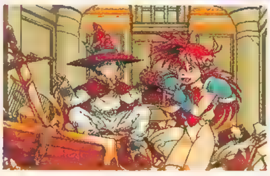
ガウを心配しながら先へ進む2人の前に、デサロディウスが姿を現す。ここではタットが戦うことになる。敵は上方を浮遊しながら火柱を落とし、真下にくると高度を下げて火の玉を発射する。高度を下げたときにだけ、腹部の弱点を狙うことが可能だ。

50 世界の命運をかけた最終決戦



最後はメイル1人となり、単身で魔神ガイストレイスのもとへ。魔神の頂点に立つ存在だけあり、これまでのボスとは比較にならないほど強い。攻撃を当てるにつれて次々と床を壊していくため、動く足場をうまく利用してブーメランやダガーで攻撃する。

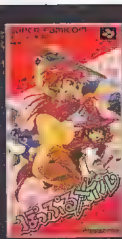
ENDING



激闘の末、ついに魔神を打ち破ったメイル達。しかし、魔神の財宝などどこにもなく、残ったのはガイストレイスの残骸のみ。マテリアルの賞金もどうでもよくなっていたが、タットの説得により心を入れかえたマテリアルに隠し財産を譲り受けて大喜びする。



メイル達のことは国中に知れわたっており、ペンギン族、ドワーフ族、怪獣、そして故郷のエルフ族のみんなから、世界を救った英雄として祝福される。賞金目的から始まった旅だが、結果的には世界を救い、偉業を成しとげた3人の顔には笑顔が絶えなかった。



ぽっぷるメイル（SFC版）

- 発売日：1994年6月10日
- 機種：SFC
- メディア：ロムカートリッジ
- ジャンル：A・RPG
- 価格：¥8,800（3%税込）

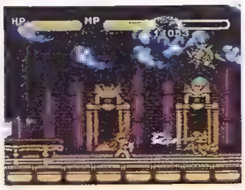
【備考】
- PCで発売された『ぽっぷるメイル（PC版）』に新要素を加えてリニューアルしたもの

【関連ページ】

- イラストギャラリー➡P.206
- 広告ギャラリー➡P.261
- キャラクター辞典➡P.571

アクション面が大幅に強化された新たな『ぽっぷるメイル』

SFCでリリースされた『ぽっぷるメイル』は、主に体当たりで攻撃をしていたPC版と違って、剣を振ったり盾を構えたりといった攻撃アクションが追加されたことにより、一層アクションゲームとしての面白さがアップしている。ストーリーに関しても、賞金首のマテリアルを追ううちに魔神との戦いに巻き込まれていくというベースラインこそ変わらないが、新たなイベントやキャラクターが多数登場しており、新作に近いプレイ感覚となっている。

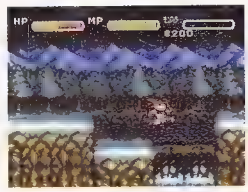


PC版から大きく進化した多彩なアクション

⬅空中で真下に攻撃できるようになったため、ジャンプで敵を飛び越えつつ頭上を攻めるといったことが可能に。また、敵の攻撃に対する防御面に関しても、盾で防いだり、その場に伏せたりと、複数の対処法が用意されている。

さまざまな罠や仕掛けがメイル達を待ち受ける！

➡雪で覆われたハーゲル島はステージ全体がすべる床となっており、スパイクブーツなしではキャラクターを思うように動かせない。ほかにも、水中に潜って探索する場所や、天井からつららが落ちてくる場所など、ステージ内の仕掛けは多彩だ。



SYSTEM PICKUP

■モンスターカード

モンスターカードとは、お金を稼ぐために必要なアイテム。敵を倒すと、倒した敵の種類に応じてカードに自動的にポイントが溜まり、ショップで換金できる。

■パワーアップアイテム

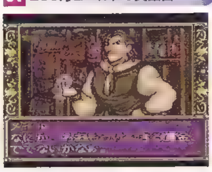
タットとガウは、世界のどこかに隠されているパワーアップアイテムを取ることで強くなる。タットは、手に入れたパワーアップアイテムの種類に応じてどれか1つの魔法レベルが上がり、魔法攻撃が強化される。ガウの場合は、取るたびに自身の攻撃力が上昇し、与えるダメージがアップする。



⬅光る石やたいやきを取るとパワーアップ！

GAME PLAYBACK　01 200万ゴールドの賞金首～15 薬売りとハンマー叩き勝負

01 200万ゴールドの賞金首



賞金稼ぎのメイルは、どこかに大儲けができるうまい話はないかと、情報をもらいに賞金換金所がある酒場へ。すると、店主のパッソから、200万ゴールドの賞金首マテリアルのことを知らされる。

02 手配書を見る赤いマントの男



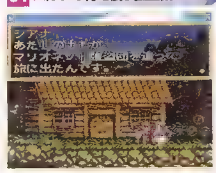
思わぬ儲け話を聞き、意気揚々と酒場を出たメイルは、赤いマントの男が外に貼ってある手配書を見て何やら1人でつぶやいている場面を目撃。その男は、師匠を必ず助けるといって立ち去っていく。

03 お騒がせ男ブラッキィ登場



エルフの森に入ると、いきなり空から爆弾が落ちてきて爆発に巻き込まれる。爆弾を落としたのはブラッキィというエルフの仕業で、木の上で冒険の支度をしていたら、うっかり落としたらしい。

04 エルフの村を襲う強盗団



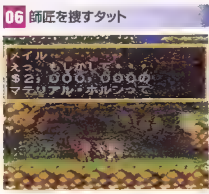
森を進むとエルフの村に到着するが、村の中が何やら騒がしい。騒動の原因は、マリオネット強盗団。村にある銀の品をすべて盗まれ、ナモという男が強盗団のあとを追って旅に出たと聞かされる。

05 赤いマントの男に助太刀



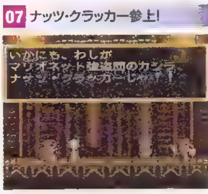
先ほどの赤いマントの男が、ゴーレムを相手に大苦戦している。どうやら魔法が効かないらしく、魔法使いの彼は自分の無力さを嘆く。先へ進むには邪魔になるため、メイルが手助けすることに。

06 師匠を捜すタット



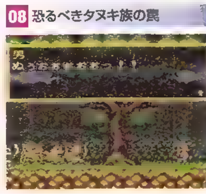
得意の剣さばきで、見事ゴーレムを倒したメイル。赤いマントの男はタットと名乗り、師匠を捜しているのだという。その師匠とは賞金首マテリアルのことで、捜している人物は偶然にも一致する。

07 ナッツ・クラッカー参上！



エルフの村を出たナモが、強盗団のボスであるナッツ・クラッカーと対峙している場面に出くわす。しかし、ナッツ・クラッカーは先を急ぐと言ってそそくさと逃げ、ナモがそのあとを追っていく。

08 恐るべきタヌキ族の罠



森を進んでいると突然罠にかかり、メイルは網に捕らわれてしまう。罠をしかけたタヌキ族は、メイルをエルフ鍋にしようとするが、近くにいたナモがメイルのピンチに気づいて助けてくれる。

09 森のボスのウッドゴーレム



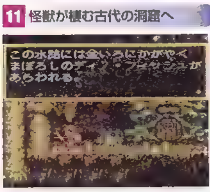
エルフの森の出口付近に行くと、ウッドゴーレムとの戦闘になる。腕を振り回したあとに遠くまで伸びるパンチを繰り出してくるので、それをジャンプでかわして、隙を突いて反撃するのが有効だ。

10 タットが旅の仲間に加わる



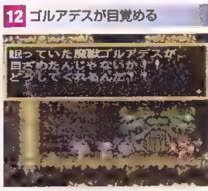
ウッドゴーレムを倒して下に進むと、またしても返り討ちにあったタットが倒れている。タットが意識を取り戻すと、メイルは先ほど助けたことに恩を着せて、なかば強引にタットを仲間に入れる。

11 怪獣が棲む古代の洞窟へ



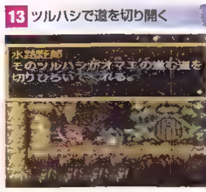
タットの情報をもとに、2人はマテリアルがいるという古代の洞窟へ。洞窟内は怪獣の棲家で、地底湖が随所にある。そこで水路野郎と呼ばれる怪獣と出会い、水中で活動するための情報をもらう。

12 ゴルアデスが目覚める



ブラッキィが洞窟内で爆弾を使ったせいで、怪獣の天敵であるゴルアデスが目覚めてしまう。目覚めたゴルアデスが地震を起こしたせいで洞窟内の岩が崩れ、奥にある村への道が閉ざされる。

13 ツルハシで道を切り開く



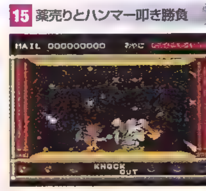
先へ進めずに困っていることを知った水路野郎は、メイル達にツルハシをくれる。このツルハシでもろい壁を壊して水晶を手に入れ、水晶の力で崩れた岩を取り除くと、奥へと進めるようになる。

14 怪獣ルティからの依頼



水路野郎の妻のルティが、地震で子供が水路に落ちてケガをしたから薬をもらってきてほしいと、メイルにお願いしてくる。ルティが言うには、薬はミーネの砦にいるドワーフが売っているらしい。

15 薬売りとハンマー叩き勝負

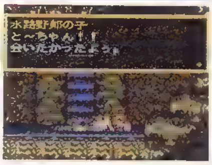


薬売りのドワーフに事情を話すと、ゲームに勝ったら薬を安く譲ってくれるという。ルールは簡単で、ハンマーと盾を使って3回先に相手の頭を叩くだけ。勝てば格安の500ゴールドで薬が買える。

※：掲載しているパッケージはSFC版。掲載している画面写真はSFC版。

GAME PLAYBACK 16 怪獣の親子、感動の再会～40 マテリアルの野望

16 怪獣の親子、感動の再会



再び古代の洞窟に戻り、ルティに薬を届ける。すると、夫の水路野郎が帰ってきて、10年ぶりに家族全員のご対面となる。なお、子供がいた部屋ではタットのパワーアップアイテムが手に入る。

17 勇敢な怪獣ガウの登場



洞窟の奥では、ガウと呼ばれる怪獣が目覚めたゴルアデスを退治しに向かおうとしている。協力して倒すよう、ほかのみんなに呼びかけるが、賛同する者は誰もおらず、結局1匹で立ち向かうことに。

18 ガウの勇気も虚しく敗北



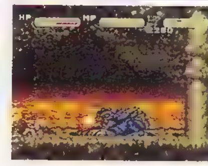
ガウが単身でゴルアデスの棲家に向かうと、その前に入口の番をするサンダードラゴンが立ちはだかる。捕まった女の子を助けようと1匹で立ち向かっていったが、あっさり蹴散らされてしまう。

19 サンダードラゴンとの戦い



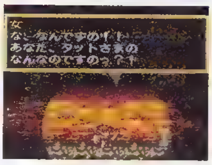
ガウのあとを追うと、サンダードラゴンと戦うことになる。敵は空中を縦横無尽に飛び回り、いくつもの電撃を落下させて攻撃してくる。飛行中の軌道を読み、ジャンプ攻撃をうまく当てるのがコツだ。

20 ゴルアデスを退治



サンダードラゴンを倒したメイル。ガウの意志を継ぎ、いけにえを助けるためにゴルアデスの棲家へ進むとバトルに突入する。ゴルアデスがブレスを吐こうとして口を開けたときが攻撃のチャンスだ。

21 マテリアルの孫娘マリル



ゴルアデスのいけにえとなっていたのは、なんとマテリアルの孫娘だった。孫娘のマリルは、タットのことを昔から好きらしく、メイルがタットと一緒に旅をしていることを知ると激しく嫉妬する。

22 牢屋に閉じ込められるメイル



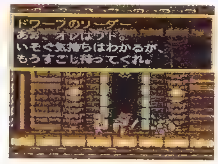
しばらくすると、マテリアルがマリルを迎えに来る。助けてあげたにもかかわらず、去り際にメイルを牢に閉じ込めていくマリル。そこにブラッキィが現れて、メイルを牢から出してくれる。

23 怪獣のガウが仲間になる



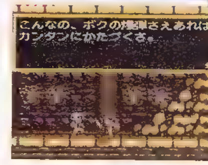
ゴルアデスを倒して、怪獣の危機を救ったメイル達。己の未熟さを知ったガウは、メイルに同行して腕を磨くことを決意する。一向はマテリアルが向かったとされるガデス遺跡へと移動する。

24 ドワーフのリーダー



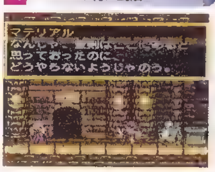
ガデス遺跡を進む途中、落盤した岩が道をふさいでいて先へ進もうにも進めない。この問題を解決するためにドワーフのリーダーであるウドにかけあうが、岩をどかすのに3日以上はかかるという。

25 ブラッキィの爆弾で開通



もう一度落盤した現場に戻ってみると、ブラッキィが登場する。ブラッキィは、邪魔な岩を爆弾で破壊してさっさと先に行ってしまう。あとから来たウド達は、勘違いしてメイルに感謝する。

26 ドワーフの村に到着



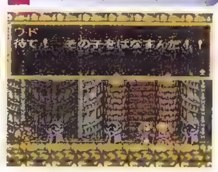
ドワーフの村はマリオネット強盗団の被害にあっていた。長老が、昔この村にいたマーベラという女性について話していると、村に祭られた聖剣ライトセーバーを奪いにマテリアルが現れる。

27 邪教徒にさらわれるマリル



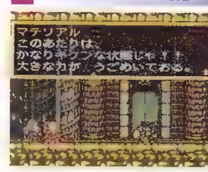
ブラッキィはなぜかマリルを連れて行動していた。2人と話していると、メイルは何者かによって不意打ちを食らい、気絶してしまう。すると、奥から怪しい集団が現れて、マリルをさらっていく。

28 邪教徒の教祖マーベラ



ウドに拾われて育てられたマーベラは、村を抜け出して邪教徒の教祖になっていた。ドワーフ達にのけものにされた恨みを晴らすため、マリルをいけにえに魔神をよみがえらせようとする。

29 マーベラからマリルを奪還



教団のアジトに来たウドは、マーベラから強引にマリルを奪い、マテリアルに引きわたす。マテリアルは、すぐ近くで危険な何かが復活しそうなことを予感し、ウドにこの場から逃げるよう警告する。

30 マーベラの魂で魔神が復活



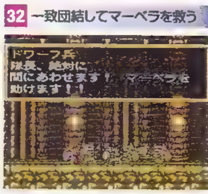
すでに復活する寸前の状態にあった魔神サジムは、いけにえを逃がしたマーベラの失態に激怒して、マリルのかわりにマーベラをいけにえにする。マーベラは意識を失い、サジムは完全復活する。

31 復活したサジムとの激闘



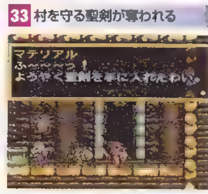
復活した魔神に立ち向かうメイル達。サジムは強固な装甲をまとっており、弱点は頭部のみ。盾を飛ばしてくるタイミングを見切って、それを避けたあとに腕に乗り、頭部を攻撃する必要がある。

32 一致団結してマーベラを救う



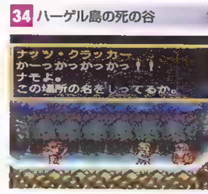
サジムを倒すと、ドワーフ達がかけつける。彼らは気絶したマーベラを発見するが、裏切り者扱いして助けようとしない。しかし、ウドの説得によって改心して、全員がマーベラを救おうとする。

33 村を守る聖剣が奪われる



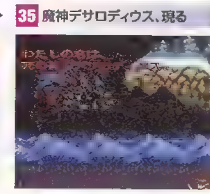
サジムを倒して誰もいないはずなのに、祭壇の奥で物音が聞こえる。気になったメイルとウドが様子を見に行くと、そこには騒動に紛れて聖剣を持ち去ろうとするマテリアルの姿があった。

34 ハーゲル島の死の谷



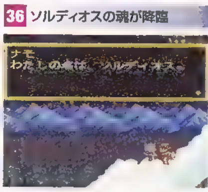
聖剣を奪ったマテリアルを追い、一行は大雪原の国ハーゲル島へ。死の谷に行くと、再びナッツ・クラッカーを追うナモを発見。勝負が決するかと思ったそのとき、突然の地響きがあたりにこだまする。

35 魔神デサロディウス、現る



大きな地響きが起こった直後に雪崩れが起き、ナモとナッツ・クラッカーが雪の中に埋もれる。空にはデサロディウスと名乗る魔神が現れ、ハーゲル島に来ていたマリルをさらっていった。

36 ソルディオスの魂が降臨



デサロディウスの復活に危機を感じて、かつて魔人と戦った戦士ソルディオスの魂が雪崩れに巻き込まれたナモの体に降臨する。ナモの体を借りたソルディオスは、かつての仲間を助けに向かった。

37 氷の塔に住む気のいい姉妹



立派な塔にたどり着くと、リップと名乗る少女に食事に誘われる。塔に入り、その姉のラップの手料理をごちそうになるメイル。すると、傷ついたペンギンがあわてた様子で化物の襲来を伝えに来る。

38 ドッケンの罠が姉妹を襲う



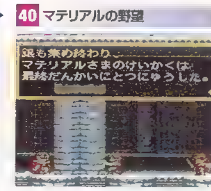
先ほど報告に来たペンギンは、実はドッケンが化けたものだった。ドッケンはラップがいない隙を突き、リップを人質にとる。この3人とソルディオスには、昔から深い因縁があるようだ。

39 ソルディオスの決意



リップがさらわれたことを知ったソルディオスは、かつての仲間であるリップとラップを助けるためにナモの体から抜け出し、ドッケンに乗り移って内部から倒すという危険な作戦を決意する。

40 マテリアルの野望



我に返ったナモは、再びナッツ・クラッカーを追いかけていた。ナッツ・クラッカーは、マテリアルの計画は最終段階に突入したと語る。マテリアルが聖剣と銀を手に入れる理由とは？

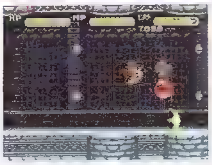
GAME PLAYBACK 41リップの魂を解放する〜ENDING

41 リップの魂を解放する



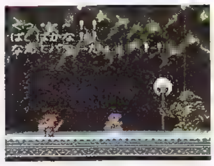
塔の中層でリップを発見するが、いつもと雰囲気が違う。リップは魂をドッケンに操られており、メイル達を倒そうとしてくる。ラップと協力して、敵となったリップを正気に戻すことにする。

42 今度はラップが操られる



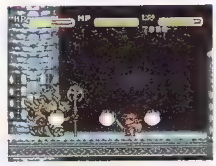
リップを正気にするために力を使い果たしたラップ。ドッケンはその隙を見逃さず、今度はラップを操ってメイルを襲うように仕向けてくる。ラップを元に戻すには、戦うほかに方法はない。

43 無念のソルディオス



なんとかラップの猛攻を抑えて塔の頂上へ行くと、ソルディオスとドッケンが対峙している。ソルディオスはドッケンの体に乗り移ろうとしたが、圧倒的な力の前に魂を消されてしまう。

44 非道なドッケンに制裁を



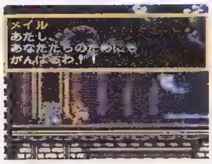
かつては仲間だった3人に対して酷い仕打ちをするドッケンに、怒りを覚えるメイル。3人の想いを背負って、メイルはドッケンに立ち向かう。そして、強力な魔法を使うドッケンをなんとか打ち倒す。

45 終焉の地アルカザール城へ



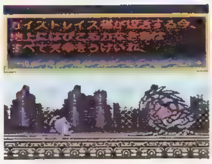
塔で意識を取り戻したラップから、マテリアルが聖剣を使って魔神を操ろうとしていると聞く。ラップの願いを聞き入れたメイルは、マテリアルの野望を阻止すべく、アルカザール城へと向かう。

46 賞金稼ぎのリュークとシスティ



アルカザール城へ乗り込むと、ミーネの砦にいた賞金稼ぎのリュークとシスティに出会う。どうやらシスティが深手を負った模様で、2人はこれ以上進むのは無理だと悟り、賞金を諦めて去る。

47 ガウvs.ベルクリフト



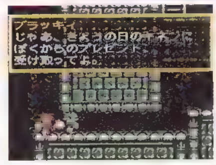
城内を進むと、強い気を感じたガウが自分だけで魔神を倒しにいく。ここでは、ガイストレイスの手下であるベルクリフトとガウの一騎打ちになる。強力な装備がないと勝つのはかなり難しい。

48 デサロディウスとの決戦



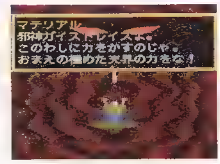
マリルの声を聞いたタットは、単身でデサロディウスのもとへ。力の差は歴然でタットは完敗するが、トドメの一撃をマリルが体を張って防ぐ。マリルの想いに報いるため、タットは全力で戦う。

49 ブラッキィからのプロポーズ



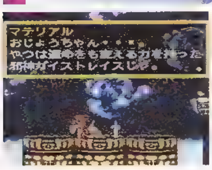
財宝目当てで城に潜入したブラッキィ。いつもはふざけてばかりいるが、メイルに向かって「これから先いっしょにこないか」と、突然のプロポーズ。この日の記念にと言って、爆弾をくれる。

50 封じられし神の復活



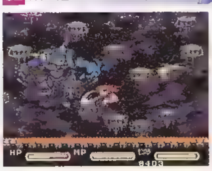
聖剣ライトセーバーを手に入れたマテリアルは、自身の魔力をもって、ついに魔神ガイストレイスを呼び起こす。魔力と聖剣を使って魔神の力を操り、世界を我が物にしようと企んでいた。

51 マテリアルの大誤算



ガイストレイスを復活させたマテリアルだが、相手の力が膨大すぎるため、制御しきれなくなる。復活させたことを後悔するマテリアルをよそにメイルは聖剣を手に取り、その尻ぬぐいを請け負う。

52 銀の鎧をまといし魔神



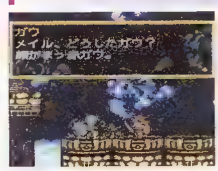
マリオネット強盗団を使ってマテリアルが奪った銀を鎧として、メイルを襲う魔神ガイストレイス。ダメージを受ける床がせり上がるなかで、複数の足場をうまく利用して、まずは鎧を破壊する。

53 魔神との戦いに終止符を

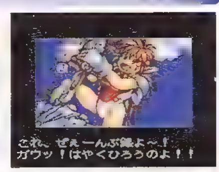


鎧を壊すとガイストレイスの本体が現れる。せり上がる床の速度がかなり速くなり、足場を選んでいる余裕すらなくなる。回復アイテムを惜しみなく使い、弱点となる両腕と頭を集中的に狙おう。

ENDING



メイルはついにガイストレイスを打ち破り、闇の世界の訪れを阻止する。かけつけてくる仲間のなかにブラッキィの姿を確認すると、先ほどプロポーズされたことを思い返して、メイルは赤面する。



メイルは、ガウや大勢の作業員を使い、ガイストレイスが着ていた銀の鎧を総動員で運び出す。最後の最後までがめついところはメイルらしいと、勝利の余韻にひたるタットは笑いながら呆れていた。

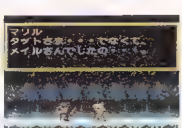
TOPICS

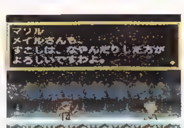
使用キャラクターによってイベント内容が変化

道中で起こるイベントは、メイル、タット、ガウのうち、誰で発生させたかで会話の内容や相手の反応が変わってくる。下では、タットへの想いを寄せるマリルと出会うイベントを一例として、それぞれのパターンを掲載している。

メイルの場合

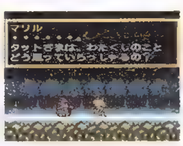
タットだと思って振り向いたら、そこにいたのがメイルで、がっかりするマリル。しかもマリルは去り際に、頭を使ってないみたいだから少しは悩んだ方がいいと、なかなかきついセリフを吐く。

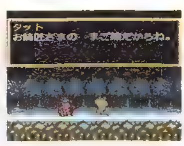




タットの場合

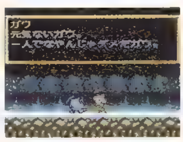
思い切ってタットに、自分のことをどう思うか聞いてみるマリルだが、タットは師匠の孫娘だから大事な人だと普通に答える。マリルは鈍感なタットにちょっと幻滅して、寂しそうに去っていく。

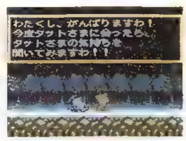




ガウの場合

寂しそうなマリルを勇気づけるガウ。ガウに心を開いたマリルは、次にタットに会ったら思い切って気持ちを聞いてみると決意することに。マリルにとっては、これが一番いい展開のような気がする。





TOPICS

機種によって異なる『ぽっぷるメイル』の魅力

『ぽっぷるメイル』はライセンス作品としても展開されており、PCエンジン スーパーCD-ROM²版はNECホームエレクトロニクスから、メガCD版はセガから発売された。いずれもメディアがCDであるメリットを生かして、ムービーやボイス演出が多く使われたアニメのような作品となっている。ストーリーについては両作品ともPC版をベースにしているが、システムに関しては、PCエンジン スーパーCD-ROM²版はPC版に近い体当たりアクションで、メガCD版は武器を振って戦うSFC版に近い形となっている。また、大きな違いとなるのが、各作品の出演声優だ。PCエンジン スーパーCD-ROM²版のキャストは、メイルが國府田マリ子、タットが戸田恵子、ガウが山本圭子、ブラッキィが神谷明。一方のメガCD版は、メイルが林原めぐみ、タットが石田彰、ガウが千葉繁、ブラッキィが飛田展男となる。ちなみに、のちに本編の後日談として展開されたラジオドラマのキャストは、メイルが林原めぐみ、タットが結城比呂、ガウが冬馬由美、ブラッキーが置鮎龍太郎。このことから2作品に出演している林原めぐみを除き、作品ごとに声優が異なっていることがわかる。



ダイナソア

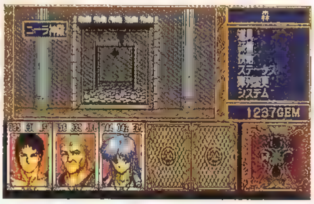
- 発売日：1990年12月21日
- 機種：PC-8801mkⅡSR
- メディア：フロッピーディスク
- ジャンル：RPG
- 価格：¥8,700（税別）

【備考】
- 他のPC（PC-9801、FM-TOWNS）でも発売された
- のちにグラフィックなどが改良されたWindows版「ダイナソア リザレクション」が発売された
- プロジェクトEGG（PC）でPC-8801mkⅡSR版、PC-9801版がダウンロード販売中

【関連ページ】
- イラストギャラリー➡P.210
- 広告ギャラリー➡P.262
- キャラクター辞典➡P.574

「死神」と呼ばれる傭兵の戦いを描くダンジョンRPG

3Dダンジョンを探索するタイプのRPG。荒くギラついた野性味あふれるグラフィックが特徴的で、優しいイメージがある日本ファルコム作品としては珍しく、徹底的に硬派でシリアスな部分が強調されている。その独特で重厚な世界観はクセがあるが、それだけに熱烈なファンも多く、2002年にはWindowsでリメイクされた。



プレイヤー自らがマップを作成していく

⬅アイテムや魔法でのサポートはあるが、基本的にはプレイヤー自身がマッピングをしなければならない。だが、このマッピングこそが3DダンジョンRPGの醍醐味ともいえる。

SYSTEM PICKUP

■ **休息**
その場でHPやTPを少し回復できる。無償で何度でも使えるが敵が出現することもある。

■ **技能経験値**
キャラクターはそれぞれ武器や魔法の技能を持ち、使うことで経験値が溜まる。一定以上経験値が溜まると、新しい技能を覚える。

■ **技能継承**
条件を満たして宿屋に泊まると、覚えている技能をほかのキャラクターに教えることがある。

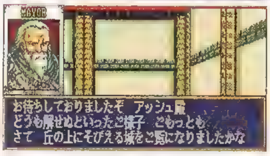
PROLOGUE

長かった戦いの季節が終わり、世界は平穏を取り戻しつつあった。人々は酒を飲み、楽師の歌と歓声があふれるなか、異彩を放つ男がいた。争いがなくなった場所にはふさわしくない大剣を担ぎ、その肉体には幾多の戦場をくぐり抜けてきたであろう無数の傷が刻まれていた。

彼の名はアッシュ。いつしか「死神」と呼ばれるようになった男。彼は傭兵を生業とし、その腕のよさと、彼が味方した軍が必ず負けることから、戦場では彼の名を知らぬものなどいないほど有名な男だった。だが、いつしか世をかき乱した戦乱の嵐は絶え、すでに彼を雇おうとする城主はいなくなっていた。そんな世界においてなお、自らの戦場を求める血潮を抑えきれず、戦いを求めるアッシュは、運命に導かれるように白い蝶に誘われ、ザムハンの町にたどり着くことになる。

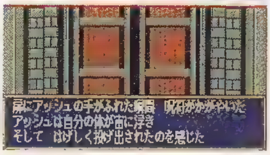
GAME PLAYBACK 01 長老からの依頼～12 護符を手に入れて城門を開放

01 長老からの依頼



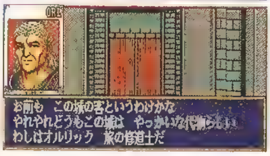
ザムハンの町の人々は、なぜか旅人（アッシュ）が訪れるのを待っていた様子で、長老に会うことをすすめられる。それに従って長老に会うと、長きにわたって閉じたままであるアーケディア城の城門を開けるように頼まれる。断る理由もないアッシュは、ザムハンを治めるヤール王の居城に向かう。

02 物語のカギを握る白い蝶



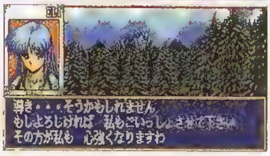
町を抜けて森に入ると、道の途中で白い蝶が出現。その蝶はアッシュの前で回ったあと、北へと大きく舞い上がっていった。それを導きだと感じたアッシュは、その蝶が示したとおり北へ進み、アーケディア城の城門までたどり着く。だが、その門には侵入者を拒む呪詛がかけられた呪符が貼られていた。

03 修道士のオルリックとの出会い



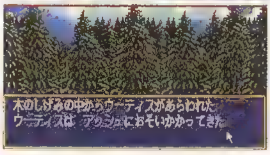
呪符による封印を解かない限り、城門を開けられないと悟ったアッシュだったが、彼はその術を知らなかった。情報を集めるためにその場を離れようとすると、旅の修道士を名乗るオルリックに声をかけられる。彼も城へ入るためにこの地を訪れており、同じ目的を持った2人は行動をともにすることに。

04 美しき精霊使いのエリス



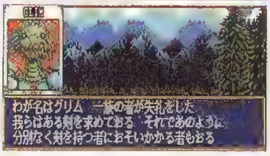
城門に貼られた呪符の封印を解くために森を探索していると、精霊使いのエリスと出会う。聞けば、彼女も白い蝶に導かれたのだという。アッシュ達も白い蝶に導かれたということを話すと、彼女はこの出会いになんらかの運命を感じとり、アッシュやオルリックとともに行動することを申し出る。

05 異形の生物ウーティスの襲撃



森の捜索を再開すると、またもや白い蝶が現れる。蝶のあとを追って行き止まりのほうへと進んでみると、しげみから現れたウーティスの群れに襲われる。ウーティスを撃退して付近を調べてみると、隠されたけもの道を発見。その道を奥に進むと、ウーティスの長であるグリムが待っていた。

06 ウーティスの長のグリムとの会談



グリムはまずアッシュ達に一族の者の非礼を詫びてから、城門の呪符について自らが知るところを教えてくれる。それによると、あの呪符はかつて大地母神ニーラを祭っていた神殿の神官による仕業であるという。またその神殿は、今は廃墟となっている森の西側にある建物であることを教えてくれた。

07 廃墟での探索



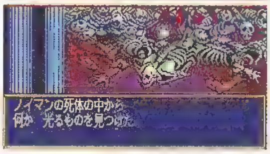
グリムから得た情報でニーラ神殿の廃墟に到着し、城門の呪符の封印を解く手がかりを探していると、やつれ果てた戦士を見つける。戦士は正気ではない様子で、呪いの言葉を吐きながらアッシュ達へと近づいてきて、襲いかかってくる。この戦士を倒すと、絶命する間際にキーリングを落とす。

08 廃墟の奥にある階段から地下へ



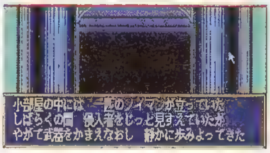
キーリングを入手すると、以前は入れなかった廃墟の奥の階段を下りられるようになる。地下は地上と比べて損傷も少なく、神聖でありながらも凶々しい雰囲気を漂わせた地下神殿が広がっていた。探索のために歩き出すと、いきなり醜い顔をしたモンスターのノイマンに襲われるが、撃退に成功する。

09 死骸から水晶柱を入手



その後も何度かモンスターに襲われながら、奥へ奥へと進む。おびただしい数のノイマンの死骸が転がっている部屋では、死骸の中から水晶柱を発見する。水晶柱を手に入れた一行は、神殿の鏡を通過できるようになる。そして、さらに地下へと続いている階段を発見して、地下2Fへと下りていく。

10 地下3Fでのノイマンとの戦闘



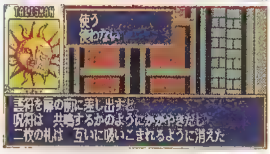
地下2Fでは、割れている鏡を元に戻すことで先への階段を発見できた。そして地下3Fに下りると、ノイマンの長なのか、これまで相手にしてきたザコとは一風変わった風貌のノイマンが現れて戦闘になる。このノイマンは戦闘能力が高く、苦戦を強いられるが、一行はなんとか撃退する。

11 手鏡に残されたメッセージ



撃退したノイマンの懐には手鏡が入っており、そこにはある男のメッセージが残されていた。それによると、城門の呪符は軍神の呪いによる災いを食い止めようとしてなされたもののようだ。だが、最後までメッセージを聞く前に絶命寸前のノイマンに鏡を奪い返され、粉々に割られてしまう。

12 護符を手に入れて城門を開放

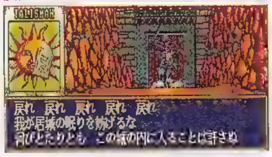


手鏡を砕かれてすべてを知ることはできなかったが、少し奥へ行ったところで城門の呪符を解くための護符を手に入れる。そして、城門へ移動して護符を扉の前に差し出す。すると、2枚の符が共鳴するかのように輝き始め、お互いに吸い込まれるようにして消えて、城門を開けることに成功する。

※．掲載しているパッケージはPC-8801mkⅡSR版。掲載している画面写真はPC-8801mkⅡSR版。

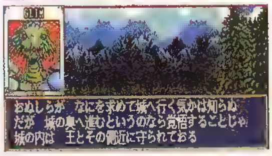
GAME PLAYBACK 13ヤール王の警告～32チリとなって消えるグリム

13 ヤール王の警告



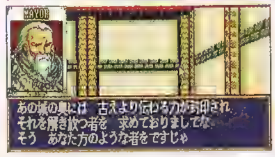
封印を解いて城門を開けた一行は、アーケディア城へ入ろうとする。しかし、そこに荒ぶるヤール王が馬に乗り、剣を振り回しながら「戻れ 戻れ 戻れ 戻れ 戻れ」と叫びながら城から飛び出してくる。だが、ここまで来て引き下がるわけにはいかないアッシュ達は、ヤール王の警告を無視して入城する。

14 グリムの助言



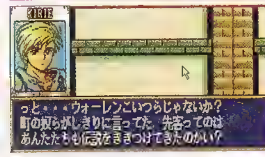
アーケディア城に入ってはみたものの、城内のどの扉も開けることができない。そのため、アッシュ達は情報収集がてらグリムに城門を開放したことを報告しにいく。そこでグリムから、城が王とその側近によって守られており、王と契約した、城を守る4人の守護者が特に強敵になるだろうと教えられる。

15 長老から語られる城の真実



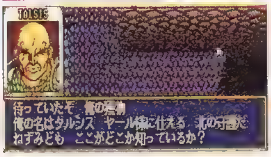
アッシュ達は森でグリムに報告を終えたあと、次は長老にも報告をするため町へ向かった。城門が開いたことを伝えると、長老は城について語り始める。それによると、奥には古より伝わる力が封印されており、その力が自らを解き放つものを求め、この地に力を求める冒険者を呼び寄せているという。

16 キリーとウォーレンの登場



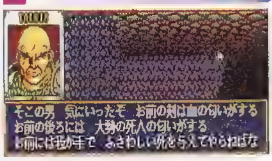
城に封印された力の話のさなか、長老は新たな冒険者がまた城の力に引き寄せられて、宿屋に泊まっているという話をする。そして町を歩いていると、キリーとウォーレンという2人の冒険者と出会う。どうやら彼らが城の力によって導かれ、新たにこの地に足を踏み入れた者達のようだった。

17 本格的に城内の探索を開始



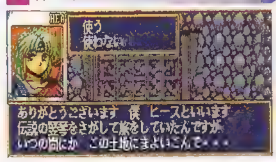
グリムや長老の話を聞いてから城に戻ると、侵入者の入場を拒む異形がアッシュ達を待ち構えていた。そして一行は、その異形に誘われるように地下墓地へと入っていくことになる。地下へ下りた先で待ち構えていたのは、北の守護者であるタルシス。タルシスは、死霊を従えて襲いかかってくる。

18 不死身のタルシス



これまでの敵とはケタ違いの強力な攻撃に苦しみつつも、なんとかタルシスを倒すことに成功したかに見えたが、タルシスは死んでいなかった。倒れた体がゆっくりと動き出すと、アッシュに向かい「お前には我が手で ふさわしい死を与えてやらねばな」と言い残して、不気味に闇の中へ消えていく。

19 新たな仲間



地下墓地の奥に消えたタルシスを追って、アッシュ達はさらに奥へと進んでいく。その途中、地下牢で捕らわれの身となっていた吟遊詩人のヒースを救出。そしてヒースの話から隠し牢の存在を知り、そこに捕らわれていた盗賊のワッツも救出する。2人は一行の仲間となって、行動をともにすることになる。

20 タルシスの不死の秘密



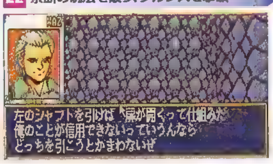
地下墓地の奥まで進んで、ついにタルシスを見つけ出した一行。そこで再生の輪と呼ばれる禁断の呪法を見つけて、タルシスの不死の体の秘密を知る。このままでは勝てる見込みがないと悟ったアッシュ達は、禁断の呪法に対抗しうる策を見つけ出すために、その場から後退することを決めたのだった。

21 ゴーレムの協力



タルシスに対抗する策を探すなか、地下墓地にいた亡霊のローランから、タルシスを倒すためには地の者の力が必要だと言われ、ヒースは土笛を託される。エリスの助言に従って、ニーラ神殿にあったゴーレム像に土笛を聞かせてみると、ゴーレムは一行に従い、力を貸してくれることになった。

22 禁断の呪法を破り、タルシスを撃破



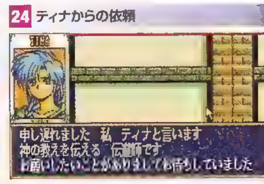
ゴーレムの力を借りて禁呪を打ち破り、不死を封じたことで、ようやくアッシュ達はタルシスを討ち果たすことに成功する。そして、タルシスの封印によって閉ざされていた部屋で2本のレバーを発見。その仕組みをワッツが見破り、正解のレバーを引くと、城の奥へと入ることが可能になった

23 セラクの策略



城の1Fに戻って新たに開けられるようになった扉に進むと、そこには華やかな宴席が用意されていた。しかしそれは、南の守護者セラクのしかけた罠だった。オルリックはあっさりとそれを看破して、一行はさらに城の奥へと歩を進めていく。しかし、またも行き止まりばかりで先に進めなくなってしまう。

24 ティナからの依頼



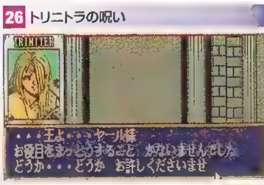
情報を得るために町に戻ると、ウォーレンやキリーと縁が深い伝道師のティナに出会う。ウォーレンに凶星が出ていることを神託で知ったティナは、その運命から彼を救うため、アッシュ達に捜索を依頼する。その際、城の先へ進むために必要な神の印であるホーリーシンボルをわたしてくれる。

25 戦士ウォーレンの最期



ホーリーシンボルのおかげで隠し扉を発見して、先へと進む。そしてウォーレンを発見するが、セラクに体を乗っ取られていた。戦いは避けられず、ウォーレンごとセラクを倒すと、死の間際にウォーレンは正気を取り戻す。そして、これはティナの愛に応えなかった報いだと、一房の髪を残して消滅する。

26 トリニトラの呪い



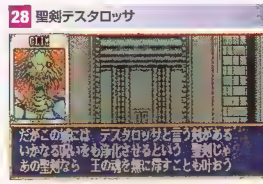
町に戻ってティナに遺髪をわたしてから次の階に進むと、敵であるトリニトラが罠を張って待ち構えていた。その罠でアッシュが呪いを受けてしまったため、まずは呪いを解くための情報を集めることになる。城内の探索や町の施術師から得た情報で呪いを解き、トリニトラを打ち倒すことに成功する。

27 圧倒的な力を持つヤール王



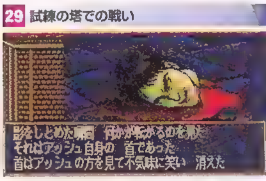
城の3Fに上がると、待っていたのはなんとヤール王その人だった。アッシュ達は果敢に戦闘を挑むものの、ヤール王は不思議な力に守られているのか、まったくダメージを与えることができずに敗北してしまう。王の間を叩き出されて、うなだれる一行の前に、ウーティスの長のグリムが姿を現す。

28 聖剣テスタロッサ



グリムはヤール王の前になす術なく敗れ去った一行に、いかなる呪いをも浄化させ、王の魂を無に帰することができる聖剣テスタロッサが試練の塔にあると教える。そして、アッシュの額に触れて試練の塔に入れるように紋を施し、「戦士の血を持つ者、お前ならあの試練を乗り越えられよう」と一行を見送る。

29 試練の塔での戦い



グリムにやや懐疑的な気持ちを持ちながらも、ほかに方法のないアッシュは聖剣テスタロッサを手に入れるため、1人で試練の塔に挑む。仲間やキリー、ティナに襲われたり、自分の生首を見せられたりといった精神的に苦痛な試練を乗り越えて、最後はテスタロッサと対決。これに勝利し、聖剣を入手する。

30 聖剣を奪うグリム



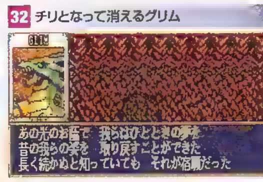
聖剣テスタロッサを手にしたアッシュが仲間と再会を果たしていると、いつのまにかグリムが現れる。するとまたたく間にグリムは巨大な龍へと変化して、その巨体でアッシュをなぎ倒すと、聖剣テスタロッサを奪い、飛び去ってしまう。一行は聖剣を取り戻すために、グリムを追って龍の穴へ向かう。

31 呪われし一族の悲しき長



洞窟内に入って探索していると、ある一角に大量の龍の骨が転がっていた。そこにグリムが現れ、自分達の正体が龍であることと、呪われたせいで異形の姿になってしまったこと、そして呪いを解くために聖剣が必要であることを語る。いたたまれない思いを抱きつつも、アッシュ達はグリムを討つ。

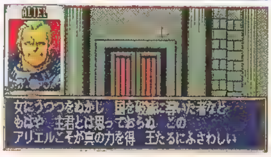
32 チリとなって消えるグリム



戦闘に敗れたあと、グリムは語った。これは、ザムハンに伝わる古き偉大な力を呼び覚ましたことで生まれた不幸の1つだと。そして、聖剣テスタロッサの力を借りてもう一度だけ昔の姿を取り戻したかったが、ほんのひとときでも昔の姿になれたことを嬉しく思うと言い残して、チリとなって消えた。

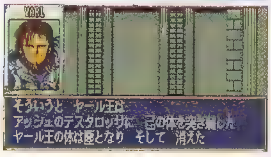
記念イラスト＆コメント
イラストギャラリー
広告ギャラリー
ゲーム回想録
キャラクター辞典
設定用語辞典

33 アリエルによる謀反



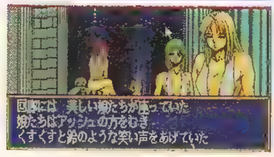
王の間に向かうと、これまで城の中で何度か手助けしてくれた老人が現れる。実はその老人の正体は、西の守護者アリエルで、アッシュの聖剣を奪ってヤール王を殺し、自らが王になろうと企てていた。卑劣な作戦を立てる守護者だが、一行は難なくアリエルを退けて、王の間へと向かうのだった。

34 ヤール王を苦しみから解放



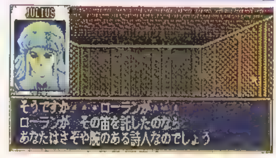
聖剣の力を借りて、ヤール王との最後の戦いを繰り広げる。聖剣以外の攻撃は効果がなく苦戦を強いられるが、仲間の助けも借り、ヤール王を倒す。死に瀕した王の顔には、苦痛ではなく幸福にも似た表情が浮かんでいた。戦わねばならぬ相手を間違えるなと言い残すと、ヤール王は浄化されて消えた。

35 妖艶なセイレーン



ヤール王が残した軍神の謎を探るため、一行はさらに城を探索する。しかしその途中にはセイレーンに守られた場所があり、先に進めなくなってしまう。セイレーンは自分よりも美しい音に弱いといわれており、その歌声よりも美しい音色を奏でられるという伝説の竪琴を入手するために、風の塔へ向かう。

36 風の竪琴



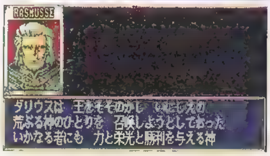
風の塔では、ダリウスの思念と戦ったり、少女の霊のニーニャを成仏させたりして、なんとか塔の頂上へ到着する。そこで、ヒースがローランの土笛を持っていたことから、ユリウスは彼が優れた詩人だと認めて、風の竪琴をヒースに託す。その竪琴の音色でセイレーンを撃退し、城の4Fへと進むことに。

37 大魔道師ダリウスの復活



城の4Fを探索中、オルリックがサークレットと杖を手にすると、大魔道師ダリウスと名乗る者に体を乗っ取られてしまう。体を乗っ取ったダリウスは魔法を使い、アッシュ達を次元迷宮へと飛ばしてしまう。わけもわからず飛ばされた次元迷宮をさまよっていると、そこでラスムスという男と遭遇する。

38 軍神復活の真相



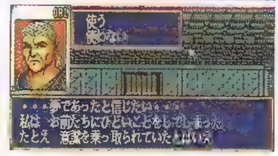
ラスムスはかつてザムハンにいた魔道師で、ダリウスとは終生のライバルという間柄だった。彼は、ヤール王をそそのかして禁断とされた軍神を召喚した人物がダリウスであり、今再び軍神の復活を試みようとしているのだという。そして、アッシュ達を元の世界へと送り返してくれた。

39 知識の間で新たな力を得る



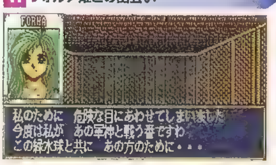
ラスムスの助けにより、元の世界に戻ったアッシュ達。彼に言われたとおり、マイスターに会いに行くと、彼から知識の間に入ることを許可されて、そこで新たな力を得る。力を得た一行は、ダリウスの塔に張りめぐらされた罠に苦戦しながらも、オルリックごとダリウスを撃破する。

40 オルリックの蘇生



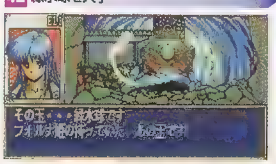
ダリウスを倒すことで封印が解けて、いくつかの部屋に入れるようになる。その一室でサークレットを発見したところ、これをお前の仲間にはめるのだというラスムスの声を聞く。その言葉に従うと、オルリックの蘇生に成功する。そして、白い本を使い、古の記憶を見るために過去へ旅立つことに。

41 フォルナ姫との出会い



古より招かれた厄災から逃れるため、過去で軍神を封印したフォルナ姫に会う。姫との会談の途中、生きていたアリエルが現れて姫をさらうが、アッシュ達によって一蹴される。そしてフォルナ姫は、軍神を倒すうえで緑水球の力が必要だと語り、軍神を封印するために1人で精霊の塔に入っていく。

42 緑水球を入手



フォルナ姫からの助言を得て、現在へ戻ったアッシュ達は緑水球を探すことになる。探索をしていると、アッシュ達をこの地に導いた白い蝶が再び現われ、今度は緑水球のところまで案内してくれる。蝶の助けによって緑水球を手に入れた一行は、すべての呪いを解き放つために精霊の塔へと入っていく。

43 軍神との戦い



精霊の塔には執念で生き残っていたダリウスがいたが、もはや力はなくあっさりと片づく。しかし、その死の間際に復活の呪文を唱えて軍神が活動を始める。争いを望み、世を再び戦乱に巻き込もうとする軍神に、アッシュ達は最後の戦いを挑む。壮絶な戦いを繰り広げた末、ついに軍神を消し去った。

ENDING

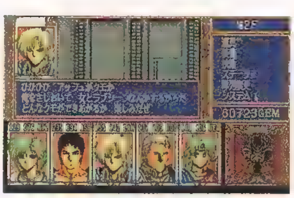


軍神を倒したアッシュ達は、現世へと無事に帰還した。周囲に町や城の痕跡などはもう残っていない。そう、すべては時空の狭間に飲み込まれた人々によって作られた夢の世界だったのだ。それでも満足げに自らのあるべき場所へと旅立つ一行を、置き去られたテスタロッサの上で白い蝶が見つめていた。

TOPICS

パーティの仲間が異なる裏シナリオも楽しめる

『ダイナソア』には、ヒース以外のパーティメンバーがガラリと入れ替わり、ランディやルオン、ヒルダといった表シナリオとは別のアクの強いキャラクター達が仲間になる「裏シナリオ」というものが存在する。基本的なストーリーの流れなどに変化はないが、裏シナリオではクリアまでの手順が増えているなど、難易度はやや高めとなっている。



軽い性格だが魔法は超強力！

⬅話しぶりから女好きで軽薄な感じを受けるランディだが、実のところ根はかなりまじめ。彼の使う魔法は、エリスのものとは比べ物にならないほど強力だ。

罵詈雑言の嵐 口の悪さは天下一



➡日本ファルコム作品の登場キャラクターのなかでも、口が悪いことで有名なルオン。だが、それが一部のコアなファンから絶大な人気を得る理由となっている。

●裏シナリオへの進み方

ゲームを開始してからオルリックが仲間になるまでの間に、森の南西にある回廊状の通路を何度も往復することで、裏シナリオに進める。8周回れば裏シナリオに進んでいるはずなので、城門へ向かって、仲間になるキャラクターを確認しよう。それがランディならば、裏シナリオに進んだ証拠となる。



⬆裏シナリオに入ったというメッセージは表示されないので、あらかじめセーブしてから城門に向かおう。

TOPICS

遊びやすいリメイク版も存在

リメイク作となる『ダイナソア リザレクション』は、グラフィックが進化したのはもちろんのこと、システムも全般的にブラッシュアップされている。パーティメンバーを9×9のマスに配置して戦う隊列システムのほか、画面上にミニマップを表示できるようになったり、敵とのエンカウント率が調整されたりと、とにかく遊びやすくなっているのが特徴だ。



⬆グラフィックがきれいになり、遊びやすくなったリメイク版。ストーリーはほぼ同じだが、新たなエンディングが追加されている。



ぐるみん

- 発売日：2004年12月25日
- 機種：Windows98/2000/Me/XP
- メディア：CD/DVD
- ジャンル：A・RPG
- 価格：¥9,240(5%税込)

【備考】
- PSPでも発売された
- PSN(PS3/PSP)でPSP版がダウンロード販売中

【関連ページ】

- イラストギャラリー➡P.212
- 広告ギャラリー➡P.264
- キャラクター辞典➡P.577

元気な少女が大暴れする爽快ドリルA･RPG

ファンシーな絵柄とは裏腹に、難易度を上げることでどこまでもやり込める魅力が詰まった一本。日本ファルコムのPCゲームとして、初めてメインキャラクターすべてに声優が起用された作品でもある。また、フルポリゴンですべてが立体的なCGグラフィックで作られた作品としても、本作が日本ファルコム初となる。



コスチュームを着替えてかわいらしさがアップ！

⬅かわいいコスチュームも人気の秘密。マニアックなものから定番なものまで、バッチリ揃っている。なお、頭装備には特殊効果があり、状況によって適切な装備をすることが重要だ。

SYSTEM PICKUP

■ **クリティカルアタック**
画面の上のタイミングゲージが★のマークに来たときに攻撃するとクリティカルアタックになり、大ダメージを与えられる。

■ **ターゲットアタック**
敵に接近してターゲットマークが変化したときに攻撃すると発生。敵を追尾し、攻撃がヒットすると再ジャンプができる。再ジャンプと攻撃を繰り返すことで連続アタックが可能となり、これを繰り返すと敵が大爆発する。

PROLOGUE

考古学者である両親が発掘旅行で長期間家を空けるため、祖父が住むティースの街へと引っ越してきた少女のパリン。さっそく、同年代の友達を探しに家の外へと繰り出すが、鉱山に出稼ぎに来る大人が中心の街に子供の姿はない。諦めかけていたところ、犬に追われる小さな金髪の少女を発見する。助けてあげて話しかけると、自分はオバケで子供にしか見えない存在とのこと。少女のオバケのピノと笑顔で友達になったパリンは、オバケの世界へと案内されるのだった。



⬅壁に空いた小さな穴。それこそがオバケの住む異世界への入口だった！

GAME PLAYBACK 01オバケホームの日常～12ピノの昔話

01 オバケホームの日常



今日もオバケの住むオバケホームへ遊びに来たパリン。そこへピノが大急ぎで走りこんでくる。オバケの世界に住みついたファントムという乱暴なオバケが、ブクをポテト遺跡の方角へさらっていったという。仲間のピンチにパリンも憤りを隠せない。

02 オバケホームに眠る武器



ファントムを「プリティトルネードキック」でやっつけると言い切るパリンだったが、オバケ達は戦いに消極的。だが、オバケホームには切り札が眠っていた。それは、かつて人間の子供の勇者が扱い、邪悪な破壊竜を封印したという伝説の武器だった。

03 伝説のドリル



オバケホームの中央にあった謎の出っ張りは、埋め込まれた伝説の武器だった。人間の子供しか使うことができないという、伝説の武器の柄を握って思いっきり引っぱるパリン。すると武器は一気にすっぽ抜け、パリンの手にはドリルが握られていたのだった。

04 巨大なネコのオバケとの出会い



伝説のドリルを片手にポテト遺跡へとやってきたパリンは、巨大なネコのオバケと遭遇する。彼は無理やり隠れるように柱の陰に体を押し込むが、どうみても隠れてはいない。パリンが声をかけると、名乗らないままどこかへといなくなってしまう。

05 ブク救出



ポテト遺跡を進むと、檻に捕まったブクの姿があった。頑丈な鍵がかかっているが、ブクはあっさりと格子のスキマを抜け出てしまう。パリンは「自分で逃げなさいよ」と、少しお怒りの様子だが、ブクの口からファントムのオバケホーム襲撃計画を聞く。

06 破壊されたオバケホーム



完全に破壊されたオバケホームでは、ファントム一族の王子と四天王の密談が行われていた。輝かしい第一歩と言う王子と、賛同する四天王達。そこへパリンが戻ってくる。会話もそこそこに、王子はファントム兵器のロッキーを呼び出すと、どこかへと去る。

07 闇の霧



ティースの街に避難したオバケ達を見つけて、オバケホームに戻ったパリン。ブクは世界が不安定になっているという。オバケの世界では、オバケの心の状態が重要なのだ。オバケの不安を具現化したように闇の霧が世界をおおい始めていた。

08 ドリルの由来



さらわれてしまったオバケの救出に向かうパリン。再びポテト遺跡におもむくと、ブクから伝説のドリルの由来を聞ける。伝説の勇者は、オバケの世界に来たときに武器を持っていなかったため、普段から使っていた工具＝ドリルを武器に改造したらしい。

09 四天王ボブー



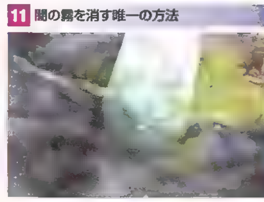
ポテト遺跡を奥へと進んでいくパリン。すると檻の中に、さらわれたオバケの1人であるピエールの姿を発見した。救出を邪魔するのは、ファントム四天王の1人であるボブー。パワー自慢の彼は、自称無敵のヨロイをまとって、パリンに正面から勝負を挑む！

10 ピエール救出



ドリルでヨロイを剥ぎ取った瞬間を狙って勝利を収めたパリン。捕まっていてもジェントルマンに振る舞うピエールを救出し、オバケホームへと戻る。だが、その様子をうかがい、次の一手を打つ王子と、謎の言語をしゃべる四天王のモスピーの姿があった。

11 闇の霧を消す唯一の方法



ポテト遺跡で拾ったラジカセは、ポコの私物だった。ケーキ屋でつまみ食いをしていたポコに返してあげると、ポコの体から光が生まれて闇の霧を照らし、消し去ってしまった。どうやら、オバケの心を平穏へと導くことが闇の霧を消す唯一の方法らしい。

12 ピノの昔話



ラディスの森へと向かったパリンは、そこで道に迷うピノと出会う。ピノは以前も森で道に迷い、モトロさんに助けられたという過去を語る。そして、パリンはそのモトロこそが、ポテト遺跡で出会った巨大なネコのオバケということを知るのだった。

※：掲載しているパッケージはWindows98/2000/Me/XP版。掲載している画面写真はWindows98/2000/Me/XP版。

GAME PLAYBACK 13 モトロ再び～32 エッグプラント大空洞

13 モトロ再び



ラディスの森の奥へと進もうとしたパリンは、見覚えのあるネコのオバケがあとをつけてきていることに気づく。振り向いてみると、バレバレの言い訳をして、どこかに行ってしまうモトロ。彼がパリンをつけ回す理由はいったいなんなのだろうか？

14 スピナ洞窟へ



スピナ洞窟へとやってきたパリン。だが、巨大な岩が落下してきたために入口がふさがれてしまう。ブクが言うには、モグラオバケならすぐにこの岩を壊せるかもとのこと。さっそくパリンは、穴掘りのエキスパートであるモグラオバケが住むモグ道場へと向かう。

15 モグロウとモグレヌ



モグ道場の主モグレヌはドリルを持つパリンにライバル意識を燃やし、岩壊し対決を挑む。なんとか勝利したパリンは協力の約束をとりつける。だが、モグレヌだけでは壊せず、たまたま帰郷中だった彼の兄のモグロウの力も借りて破壊に成功するのだった。

16 王子ふたたび



オバケホームの仲間を捜し、ラディスの森を進むパリンの前に姿を現す王子。王子と戦いになったパリンは攻撃を受けたものの、手加減されていた。王子は「捕まえたオバケのひとりはこの先にいる」と、ヒントのようなものまで残して去ってしまった。

17 四天王モスピー



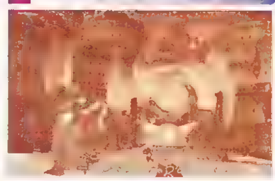
謎の言葉を話す四天王のモスピー。あまりに会話が成立しないので、イワオに通訳を頼むも、これも適当。面倒くさくなったのか、鱗粉で空に文字を描き、筆談を開始する。といっても、宣戦布告文を読み上げただけという感じで、戦うことに変わりはなかった。

18 ラッシーとクリーム



モスピーがパリンに倒された背後で、次に誰が戦うかを決めようとする四天王のラッシーとクリーム。お互い、王子に好意を抱くライバル同士であるため、ちょっとケンカ腰。そして、話は彼らがオバケの世界にやってきた過去の話へとさかのぼっていく。

19 ファントム王国の末路



ファントム達が住んでいた国は、何者かの手で滅び去っていた。追いつめられた王子率いる四天王達は、数十年もグレート・ファングを旅してこの世界に来ていたのだ。故郷を失った悲しみに、いつもは仲が悪い2人もしんみりとしてしまうのだった。

20 イワオ救出



やっとのことで岩石オバケのイワオを救出したパリン。彼は狭い檻に入れられて、かなり窮屈だったようだ。これで、捕まっている仲間はチャッキーだけとなった。彼を救うために、四天王の1人のラッシーが待つ、スピナ洞窟の最深部へパリンは向かう。

21 モトロの仕事



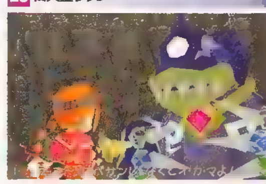
スピナ洞窟で怪しい気配を感じたパリンが振り返るとモトロの姿が。問い詰めると、看板を落として逃げてしまう。そこには、これまでの冒険で見かけた看板と同じ文字でアドバイスが書かれていた。どうやら先回りをして、陰ながら助けてくれていたようだ。

22 王子の敵



捕まっているチャッキーを捜して、スピナ洞窟の奥へと向かうパリンは、またもや王子と遭遇する。彼は「本当の敵はオバケたちではない」と意味深な言葉を残す。そして、パリンの実力を試しているかのようなそぶりを見せ、またもや立ち去ってしまうのだった。

23 四天王ラッシー



水中戦を得意とするラッシー。その口調からパリンがラッシーをオバさんと呼ぶと、「オ・カ・マ・よ！」と大激怒。巨大化して襲いかかってくる。だが、四天王との戦いで経験を積んだパリンと伝説のドリルの前に敗北。無事にチャッキーを救出することができた。

24 チャッキー救出



ラッシーを倒してチャッキーを救出したパリン。さらわれたオバケを全員救出したところでブクが提案をする。それはオバケホーム復興の資金を借りるというもの。伝説のドリルを持つパリンなら信用されるだろうということで、お金持ちのペケに会いに行く。

25 濡れ衣



ペケの協力をとりつけたものの、今度はティースの街でパリンが犯人というイタズラが多発。また、ピノとパリンがピメントマウンテンに向かったという、身に覚えのない目撃証言も出る。急いでピノを追うため、パリンはピメントマウンテンへと向かうのだった。

26 ピメントマウンテン



モグレヌ達いわく、ピノとパリンのフリをした何者かが向かったのは、オバケの世界の西にあるピメントマウンテンとのこと。ふもとで山を見上げるパリンとブクの背後をこっそり通過するモトロ。やはり、ここでもパリンのあとをつけていたようだ。

27 偽パリン登場



ピメントマウンテンの頂上へと向かうエレベータまで来たパリンの前に姿を現したのは、紫色の服と髪の偽パリンだった。彼女はエレベータを破壊すると、山の上へと逃げてしまう。追いかけるには、エレベータを修理するしか方法はなかった。

28 王子の待ち伏せ



天才科学者ドクにエレベータを修理してもらったパリン。山頂を目指すと王子と遭遇する。パリンは王子が偽パリンに変装していたと勘違いし、変な妄想を抱く。王子は怒りながらそれを否定すると、またもや意味深な発言をしてパリンの前から姿を消す。

29 四天王クリーム



山頂で待ち受けていたのは、四天王最後の1人であるクリーム。なんにでも変身できると自信満々のクリームは、偽パリンの姿のまま勝負を挑んでくる。だが、伝説のドリルを十分に使いこなせるようになっていたパリンの前に、あえなく敗北する。

30 王子の裏切り



敗北したクリームに、パリンは王子がファントム王国の復興を目的としていないと話す。だが、クリームはその言葉が信じられない。そこへ、クリームを狙った王子の攻撃が飛んでくる。直撃したクリームは崖下へと落ちていくが、黒い影が彼女を救っていた。

31 王子とピノ



仲間であったはずのクリームをあっさりと攻撃した王子は、場所を移してピノと合流する。そしてファントムにさらわれたはずのピノは、なぜか敵である王子の言葉に大人しく従う。王子の正体は誰なのか？　謎はますます深まっていくばかりだった。

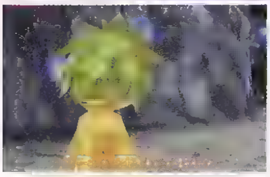
32 エッグプラント大空洞



王子が空へと放ったロケット砲は空を飛び、オバケ世界の中央にあるエッグプラント大空洞の入口を吹き飛ばした。そこはファントム達の本拠地。そして、ほかの世界へと続く巨大な大穴のグレート・ファングがある場所でもあった。パリンの次の目的地が決まる。

GAME PLAYBACK 33 挙動不審なプク～ENDING

33 挙動不審なプク



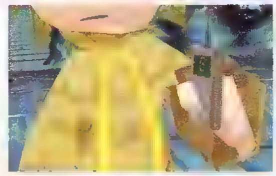
王子にさらわれたピノを救うべく、ファントム達の本拠地であるエッグプラント大空洞へと乗り込むパリン。そんな彼女を見送るプクの様子はどこかおかしく、何かを隠しているようでもあった。それに気がつかないパリンは、ピノを助けに先へと進む。

34 モトロと王子



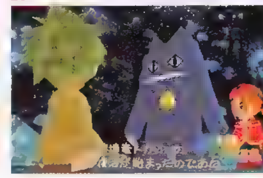
先回りしていたモトロは、王子と対峙する。看板を片手に互角以上の戦いを繰り広げるモトロ。王子の正体にも気づいているようだ。戦いが白熱していくなか、パリンが登場。モトロと王子の2人は戦いを中断して、どこかに姿を消してしまうのだった。

35 プクの陰謀



エッグプラント大空洞の奥で合流したパリンとプク。だが、行く手をふさぐように壁が出現する。プクは周囲の装置が先へと進むカギになっていると語り、パリンはドリルを使って起動させていく。しかし、壁をプクが出現させたことには気がついていなかった。

36 破壊竜トカロンの封印



パリンが起動させた装置は、破壊竜トカロンの封印だった。過去に、オバケの世界で暴れた凶悪な破壊竜は、人間の勇者とオバケの戦士の手によってここに封印されていたのだ。かけつけたモトロだが、間に合わず破壊竜トカロンの復活が始まってしまう。

37 王子の正体



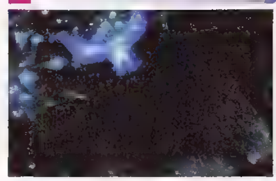
王子の正体は、プクが化けた偽者だった。彼はファントム王国の復興なんて考えておらず、故郷を燃やした人間に復讐したいだけだった。破壊竜トカロンが復活し、グレート・ファングを通じて人間の世界に送り込まれれば、プクの野望は達成されてしまう。

38 プクとの戦い



プクは、パリンをオバケホームに招いたのも計画のうちだと告白。パリンに伝説のドリルを抜かせ、トカロンの封印を破らせるのが目的だったと告げる。その言葉に複雑な表情を見せるパリン。王子はロッキーを呼び出して、邪魔をするならばとパリンを攻撃する。

39 破壊竜の復活



プクに勝利を収めたパリン。しかし、破壊竜の復活は止まらず、姿を現したトカロンはプクを食べて逃げてしまう。モトロいわく、グレート・ファングへ飛び去ってしまったとのこと。トカロンを追いかける決意を固めたパリン。伝説の破壊竜との決戦が迫っていた。

40 要塞での決戦



トカロンを追って、グレート・ファングに来たパリン。そこには対トカロン用に建設された要塞が存在していた。要塞内ではプクに逆らったために閉じ込められたピノを発見。彼女の事情を聞いていると、破壊竜トカロンが姿を現して、パリンに攻撃をしかけてくる。

41 力を合わせて



オバケの世界を救うため、トカロンとの戦いが始まる。凶悪な破壊竜の前に反撃もままならないパリンだったが、モトロやオバケホームのみんな、一度は戦ったファントム達といった多くの友達が援護に現れた。彼らの協力もあり、パリンはトカロンを撃退する。

42 まだ終わらない



トカロンは、パリンのもとに集まったオバケ達を飲み込んでパワーアップして復活。オバケ達の力を結集したのか、黄金のヨロイを身に付けたアーマートカロンに変身する。ここに、伝説のドリルを持つ少女と破壊竜の最後の戦いが始まろうとしていた。

ENDING



パリンに倒されたトカロンは、無害なチビ竜に変化。飲み込まれたオバケやファントム達も無事だった。助かったプクはトドメを刺せとパリンに言うが、パリンの返答は「仲直り」。手を差し伸べるパリンの姿は、プクの予想だにしない結末だった。



トカロンを倒してから数日後。モトロの話を聞きにいったパリンは、モトロが勇者の親友で勇者との別れが辛かったために、パリンとは距離を置いていたことが判明。勇者がパリンの祖父だったこともわかり、会話が盛り上がるなか、ポコがかけ込んでくる。

ENDING



オバケの世界に平穏が戻ったため、世界の傷であるティースの街とオバケホームをつなぐ通路が消えかかっていた。残された時間はわずかしかない。せっかく知り合い、仲よくなれた友人達と別れを惜しむ間もなく、パリンは消えかけた通路をかけ抜ける。



後ろを振り返るパリンの目の前で、オバケの世界への道は完全にふさがってしまった。ただのブロックに戻ってしまった元通路の壁を触りながら、一言「ありがとう」と言うと、少女は現実の世界へとかけていった。思い出の詰まったドリルを片手に……。



パリンが去ったあと、ファントムもオバケもオバケホームで仲よく暮らしていたが、やはり行方不明の本物の王子が気になる様子。四天王はロッキーに乗って旅に出るらしい。オバケ達全員が見送るなか、仲よくなったプクとクリームは、別れが寂しい様子だった。



ついにティースの街にも、パリン以外の子供がやってきた。初めての人間の友達は、ツインテールがかわいい少女ポボン。紹介してくれたブレーンおばさんの陰に隠れるように立つ少女にパリンは微笑むと、さっそく商店街のほうへと2人で歩いていくのだった。

TOPICS

PSP版は衣裳がさらに充実！

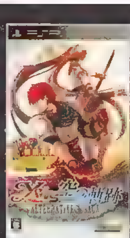
『ぐるみん』はPC版の発売から約2年後にPSPでも発売された。元々の完成度が高いため大きな変更点はないが、PC版ではインターネットでダウンロード配信されていた追加要素が、PSP版では最初から全部実装済みなのがポイントとなっている。また、PC版では頭装備しかなかった装備品に対応するPSP版オリジナルの衣裳が追加されており、PC版と同様に頭装備と衣裳を揃えると特殊なセリフを聞くことができる。例えば魔女っ娘なら呪文めいたセリフを、吸血娘なら「吸わせて……」や「噛ませて……」といった、色っぽいセリフをしゃべってくれるのだ。

魔女っ娘



吸血娘





イースvs.空の軌跡 オルタナティブ・サーガ

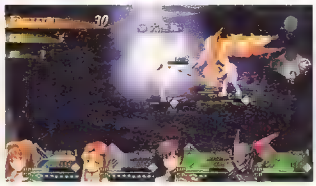
- 発売日：2010年7月29日
- 機種：PSP
- メディア：UMD
- ジャンル：ACT
- 価格：¥6,090（5%税込）

【備考】
- PSN（PS3/PSP）でPSP版がダウンロード販売中

【関連ページ】
- イラストギャラリー➡P.214
- 広告ギャラリー➡P.265
- キャラクター辞典➡P.580

2大タイトルが激突するオルタナティブ（型破り）な作品

日本ファルコムの看板タイトルである『イース』と『空の軌跡』のキャラクター達が対戦するという、夢のクロスオーバーを実現した対戦型ACT。サポートキャラクターとして、『ツヴァイ!!』や『ぐるみん』などのキャラクターが多数出演しているのも見逃せないポイントだ。プレイヤーが操作できるキャラクターは17人にもおよび、うち5人には専用のシナリオが用意されている。



多彩な攻撃を駆使するハイスピードアクション

⬅基本システムは『イース7』がベースで、通常攻撃や溜め攻撃、ジャンプアクション、キャラクターごとのスキルなど、多彩な攻撃方法が存在。最大で4人による同時対戦も可能だ。

SYSTEM PICKUP

■スキル

SP（スキルポイント）を消費して発動する魔法攻撃や特殊攻撃のこと。スキルを敵に命中させたり、ダメージを受けたりすることでEXTRAゲージが溜まり、最大の状態でLボタンを押すと、強力なEXスキルが発動できる。

■バトルポイント

戦闘終了時に得られるポイント。一定値まで達するとクラスが上がり、新しいキャラクターやステージがショップで購入できる。

PROLOGUE

その昔、開祖クーブラ・カーンにより建国された伝説の王国ザナドゥ。かつて桃源郷とうたわれたこの地を、太古より脅かす存在があった。それは永遠の生命を持つキングドラゴン、名を魔王ガルシスという。一定の周期で覚醒する魔王と、異世界から呼ばれた戦士達との闘争は果てなく繰り返された。やがて荒廃した地から人々は去り、ザナドゥはその名を忘れられてしまう。そして今、再び訪れた魔王の復活により、異世界から戦士が召喚されようとしていた。



⬅ザナドゥに、歴戦の戦士であるアドルやエステル達が召喚された。

GAME PLAYBACK キャラクター別ストーリー概要

アドル編①



突如、ザナドゥに召喚されたアドルは、謎の生物ラッピィとともに魔王ガルシス討伐を目指す。すると魔粧の森では、これまで何度も冒険をともにしたドギと再会する。しかし召喚の際に彼の理（ことわり）が狂ってしまっており、なんと敵として戦うことに。彼を正気に戻すため、アドルは剣を振るう。



ハーレック遺跡を通過していると、遺跡の番人であるウァヴァーンが来襲する。退化した翼を持つ巨大な鳥であるウァヴァーンの攻撃はすさまじく、アドル達は苦戦を強いられてしまう。なんとか敵を退けることに成功した一行だったが、そこにトンファーを操る謎の青年が登場する。



アドルの前に現れた、トンファーを操る謎の青年はロイドと名乗る。彼は魔王の命令で人探しを行っていた。その探し人とは、かつて魔王ガルシスを聖剣ドラゴンスレイヤーで封印した大魔導師のこと。どうやら魔王は大魔導師の動向を気にしているらしく、今回の冒険でもカギを握る存在のようだ。



魔王の居城である奇巌城を目指し、一行はイーグリット山を目指す。その途中にある不自然な鏡にドギと一緒に近づいた瞬間、なんともう1人のアドルとドギが出現する。戦闘の末に勝利すると、消滅前の彼らから、大魔導師の情報とドラゴンスレイヤーのありかを聞き出すことに成功する。

アドル編②



聖剣ドラゴンスレイヤーは魔王の城にあるという情報をもとに、アドル達は奇巌城を目指す。道中にあるアルフ溶岩窟では、棒術の使い手である遊撃士の少女のエステルが登場する。お人好しのアドルと似た性格のエステルは、正気に戻ったのちにすぐに打ち解け、仲間として同行するのだった。



奇巌城では、強敵であるレン、レーヴェ、チェスターの3人を撃破する。そして、すべての戦士が揃ったとき、突如ラッピィは青年の姿に戻った。彼は、アドル達が探していた大魔導師であるミッシェル・ド・ラップ・ヘブンであった。彼の協力のもと、アドル達は城の最上層へと向かう。



奇巌城の最上層では、ついにキングドラゴンこと魔王ガルシスとの対決に挑む。聖剣ドラゴンスレイヤーはガルシスに破壊されてしまうが、それは形だけの入れ物に過ぎない。世界を守りたいという「希望の光」こそがドラゴンスレイヤーであり、その力を手にしたアドルはガルシスに最後の戦いを挑む。

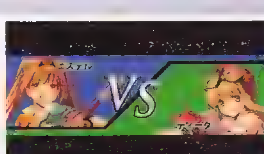


希望の力により、ついに魔王の野望を打ち破ったアドル達。ザナドゥでの役目を終えた戦士達は、勝利の余韻に浸る時間もなく、それぞれの世界へ帰還し始める。仲間達との挨拶をすませたアドルとドギも、元の世界へと戻っていくのだった。そして再び、彼らの新たなる冒険の旅が始まる……。

エステル編①



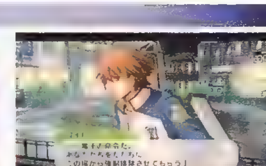
復活した魔王ガルシスを倒すために、ザナドゥの地に召喚されたエステル。彼女は謎の生物であるラッピィからの依頼を受け、大陸の中心に位置しているイーグリット山の頂上を目指すことになる。急な展開にもかかわらず、エステルは持ち前の明るさと前向きな思考で、すぐに行動を起こす。



魔粧の森で異世界の戦士エルクを倒すことに成功し、ラッピィの力により彼の理を正したエステル。仲間が増えて勢いづくエステルだったが、その前には親友のクローゼや妹分のティータなど、かつての仲間達が敵として立ちはだかる。彼女達の理を正して、正気に戻すためにエステルは戦うのだった。



魔粧の森の番人として現れたのは、エステルの大切なパートナーであるヨシュアだった。本当の彼を取り戻すためには、ヨシュア自身を倒すしかない。覚悟を決めたエステルは彼と戦い、ついに勝利する。ヨシュアは仲間となるが、残念ながら魔王や異変の原因に関する有力な情報は得られなかった。



かつて魔王に滅ぼされたハーレック遺跡に到着したエステル達。その番人として登場したのは、ロイドと名乗る青年だった。エステル達の活躍により正気を取り戻した彼は、魔王が大魔導師を警戒していると語った。そして一同は、魔王を倒すためには聖剣ドラゴンスレイヤーが必要だということを知る。

※：掲載しているパッケージはPSP版。掲載している画面写真はPSP版。

GAME PLAYBACK キャラクター別ストーリー概要

エステル編②



イーグリッド山では、赤毛の剣士アドルが登場する。エステル達は苦戦の末に勝利するが、アドルはどこかへ消えてしまった。そして山頂では魔道具である生き写しの鏡の効果が発動し、エステルとヨシュアは自分自身と戦うことになる。その後、ドラゴンスレイヤーが奇巌城にあるという情報を得る。



一行は灼熱のアルフ溶岩窟を抜けて、奇巌城へと到着する。再び出会ったアドルを仲間にして、城の最上層を目指して進んでいく。王座の間では結界宝玉の罠にはめられたエステルだったが、レン、レーヴェ、チェスターの3人と戦って勝利を収める。ついに、異世界の戦士がすべて仲間になった。



魔王に聖剣ドラゴンスレイヤーを破壊されて、絶望に陥るエステル達。その時、突然ロイドが現れ、ドラゴンスレイヤーは剣ではなく、希望の力であることを告げるのだった。再び立ち上がった戦士達は希望の力であるドラゴンスレイヤーを得て、魔王ガルシスに最後の戦いを挑むことに！



激闘の末、ついに魔王の封印に成功したエステル達。そしてザナドゥの世界での役目を終えた戦士達は、それぞれの世界へと帰っていった。その際、エステルはロイドに「元の世界で会えるかもしれない」と伝えた。その後、エステルとヨシュアは遊撃士としての日常を取り戻したのだった。

ガッシュ編



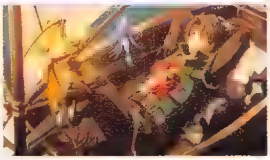
魔粧の森で、かつてともに戦ったワガママ王女(ガッシュ談)ことアイシャと再会したガッシュ。しかし、理を狂わされている彼女は森の番人としてガッシュ達の行く手を阻むのだった。戦いの末にアイシャは正気を取り戻して、手荒なガッシュに文句を言いつつも感謝の気持ちを告げる。



ドラゴンスレイヤーを求めて、一行はイーグリット山へと向かう。そこでガッシュは、重剣を持つアガットと出会った。互いの態度の大きさと口の悪さが相まって、激しくぶつかり合った2人。だが、決着がつくと互いの実力を認め合い、友情が芽生えることに。ここに荒くれコンビが誕生？



イーグリット山の山頂に設置された魔道具の生き写しの鏡の効果で、自分自身と戦うことになったガッシュ。勝利を収めた際、複製された自分から「過ぎた過去は忘れて、自分なりの道を歩け」と言われてしまう。そんな彼の中には、兄エルンストへの複雑な思いが渦巻いていたのだった。



ついに魔王との決着の時がやってきた。ガッシュ達は希望の力であるドラゴンスレイヤーをまとって、魔王の討伐に成功する。そして、ザナドゥに召喚された戦士達は、別れを惜しむ間もなく元の世界へと戻っていく。ガッシュはお供の三妖精とともに、路銀のないまま船旅へと出発する。

クローゼ編



魔粧の森で、クローゼは何者かに弓で狙われてしまう。狙った者の正体は、アルタゴ公国の公女であるアイシャだった。彼女を正気に戻したあと、クローゼは自分と似た境遇かもしれないと思い、アイシャと仲よくしたいと考える。同じ立場だからこそ、きっとわかり合えるものがあるのだろう。



イーグリット山の山頂にある鏡の魔道具により、自分自身と戦うことになってしまったクローゼとオリビエ。クローゼがもう1人の自分とまじめな話をしているなか、2人のオリビエは美しいものに関する談義を行っていた。突然の出来事にもまったく動じないオリビエは、さすがといえるだろう。



アルフ溶岩窟で出会ったのは、白騎士チェスター。彼はマクガイアに仕えていた経験から、クローゼを王族の者だと一瞬で見抜いたのだった。そして彼女に、「世間知らずの王族が戦いの場に出るな」と叱咤した。だが、クローゼは自身の決意の強さを見せつけ、チェスターを見事に退けるのだった。



魔王ガルシアとの最終決戦が始まった。ザナドゥのような世界を増やさないために、クローゼは希望の力であるドラゴンスレイヤーで、魔王にトドメを刺す。戦いが終わると、戦士達はそれぞれの居場所へと戻っていった。そしてクローゼは城からリベールを眺め、そこにあるすべてを守ると決意する。

ティータ編①



イーグリット山で最初に出会ったのは、「壁壊し」の異名を持つドギだった。いきなり現れた筋骨隆々の大男に驚いたティータは、思わず相手がクマだと勘違いしてしまう。あまりの身長差に驚いたとはいえ、わりとヒドい発言かもしれない。ただ、ドギ自身は「クマより危険かもしれない」と笑い飛ばす。



突然、上空から白いハヤブサの雄叫びが聞こえてきた！　その正体は、クローゼの相棒であるジークだった。驚く一行をよそに、クローゼはティータ達に戦いを申し込んだ。ちなみに、上の画面写真のようにジークがクローゼの肩に乗っているカットは、ティータのストーリーモードでしか見られない。



魔王ガルシスの魔道具である生き写しの鏡に映されたティータとアガットは、突如現れた自分自身の姿と戦うことになる。性格も同じだけあって、敵のティータは自分が消える際に、本物の彼女に対して優しく応援の言葉を伝えたのだった。ティータの性格のよさが垣間見える一幕である。



アルフ溶岩窟でティータが出会ったのは、赤毛の剣士であるアドルだった。彼の髪の色を見た瞬間に、ティータは同じ髪の色をしているアガットを思い浮かべていた。赤毛のつながりだけでアガットを思い出して、つい見とれてしまうあたりに、ティータのアガットへの想いの強さがうかがえる。

ティータ編②



魔道具である結界宝玉の効果により、1人だけ隔離されてしまったティータ。そこに現れたのはチェスター、レーヴェ、レンという強敵3人組。絶体絶命の危機に陥りながらも、ティータは希望を諦めず、戦うことを選ぶ。そしてその強い思いは形となり、3人を打ち破ることに成功する。



大切なものがたくさんある世界を守るためにも、ティータは魔王ガルシスに臆することなく立ち向かう。そして、ついに魔王の野望を打ち破り、平和な日常を取り戻すのだった。その後、いつもどおり時間を忘れて機械をいじり続けるティータ。気づけばいつの間にか夜が明けて、朝を迎えていた……。

TOPICS

『零の軌跡』の主人公であるロイド・バニングスが参戦！

本作に登場する捜査官ロイド・バニングスは、『零の軌跡』で主人公をつとめている。本作は『零の軌跡』より約2カ月前に発売されたため、ロイドは本編よりも先に出演していたのだ。ファンにとって嬉しいサプライズである。



⬆時系列としては、『空の軌跡the 3rd』と『零の軌跡』の間の出来事。なお、元の世界に戻った際に、ザナドゥでの記憶は失われた。

30TH Falcom ANNIVERSARY

当時を振り返る!

日本ファルコムのメディアミックス展開

日本ファルコム×角川書店がゲームのメディアミックスを推進

今でこそ当たり前に行われてるゲームのメディアミックス展開だが、その道筋を作った作品こそ『ザナドゥ』(1985年発売)だった。まず1986年に「ザナドゥファイル」(JICC出版局)というワールドガイド的な本が登場し、ヘヴィメタルバンドのアンセムによるイメージシングルも発売。そして翌年には攻略本、ゲームブック、ボードゲーム、アレンジ音楽、コミック、OVAなどが立て続けに発売されていった。ゲーム業界初となるコミック化とアニメ化は角川書店の主導で行われたもので、当時の同社は「セーラー服と機関銃」や「時をかける少女」といった小説の映画化でメディアミックス展開を成功させた直後。『ザナドゥ』の物語化にも、やはりその影響があったようだ。以下は、プロジェクトEGGの公式サイトに掲載されているインタビュー記事「佐藤辰男『コンプティーク』編集長時代を語る！」からの引用となる。

「角川書店はやはり角川文庫に象徴されるような文芸の出版社ですし。パソコンゲームというよりも、その物語性みたいなものに注目して、小説や漫画というところに広げていく。そういう意味で、角川書店ならではということを追求した結果でもあったなと。」

なお、『ザナドゥ』のコミックは日本ファルコムの社員が描き下ろしたもので、PCゲーム雑誌のコンプティーク系列のものとして出版された。こうした展開には、角川書店はもちろん、日本ファルコムも積極的だったようで、企画は両社から持ち上がったという。『ザナドゥ』の好評を受け、コンプティークでは『ロマンシア』(作：寺田憲史／画：円英智)や『イース』(作画：羽衣翔)といった人気作品を次々とコミック化。このあたりから日本ファルコム作品に限らず、ゲームが原作のノベライズやコミック化は当たり前のようになっていった。そして1988年、コンプティーク編集部はコミック専門誌の「コミックコンプ」を創刊して、その流れをさらに推し進める。この雑誌では『ソーサリアン』をコミック化した「ソーサリアンシリーズ 天の神々たち」(作画：真鍋譲治)が連載され、それと連動してシナリオごとに異なる漫画家を起用するオムニバス方式のコミックスも発売された。なお同年には、飛火野耀による小説「イース 失われた王国」も角川書店から出版されている。

これら一連の角川書店系作品には、最近のメディアミックスには見られない、ある興味深い特色があった。それは原作から大きく改変した設定や、まったくの独自解釈にもとづくような設定をも許容するという懐の深さである。最初の『ザナドゥ』からしてすでに、ゲーム本来の要素は断片的でしかなかった。こうした制作スタンスは、原作を重視するファン層の受けが悪い部分はあったが、その一方で作家達の個性を最大限に発揮することにつながり、「原作を知らなくても、独立した作品として十分に面白い」と評価されるものが数多く生み出されたのも事実である。

ちなみに『イース』は数ある日本ファルコム作品のなかでも、最もマルチメディア展開が多彩だった作品となる。コミックや小説は多くの出版社や作家によって何度も発売され、アニメ化もされた。そのほか、多くの書籍、ドラマCD、ガレージキットやフィギュアはもちろん、テーブルトークRPGのルールブックやリプレイ本まで発売されており、およそ考えられる派生商品は網羅されたといっても過言ではないだろう。この『イース』を頂点としてメディアミックス展開は落ち着きを見せるが、それでも『英雄伝説』や『ぽっぷるメイル』、『ブランディッシュ』など、主力タイトルが発売されるたびに、OVAやドラマCD、コミックなどが発売された。近年では『空の軌跡』のブレイクによって、メディアミックス展開は再び加速している。コミックやドラマCDはもちろん、日本ファルコム作品としては久々のアニメ化にまで至った。『イース』に匹敵する看板タイトルとして、今後のさらなる盛り上がりに期待したいところだ。

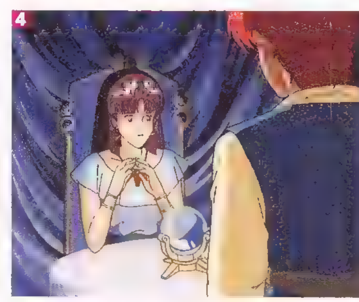
今なお続く、オリジナルグッズを自社で提供するという流れ

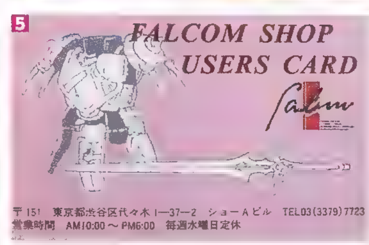
メディアミックスとは意味合いが異なるが、ある意味で本やアニメと同じくらい、当時のファンにとって思い出深いのが、下敷きやテレホンカード、Tシャツやサイフといったゲーム関連のオリジナルグッズだ。こういったグッズ展開は多くのゲームメーカーが行っていたが、日本ファルコムは基本的に自社でグッズ制作を行い、自社で経営するオフィシャルショップや通販で直販を行っていた点が特徴となる。特に代々木にあったオフィシャルのグッズショップ「ファルコムショップ」は、ファン同士の交流の場としても使われていたので、懐かしく感じる人も多いはずだ。最近のメールマガジンやTwitterでのファンとのフランクなコミュニケーションも含めて、こういったファンとの距離が近くてサービス心が旺盛な点も、日本ファルコムという会社の強みといえる。

1


2


3


4


5


1 1986年に発売された「ドラゴンスレイヤー」のゲームブックの広告記事。『ザナドゥ』以前の関連本はゲームブックが主流となっていた。

2 1987年発売のコミック『ザナドゥ ドラゴンスレイヤー伝説』。近未来の兵士である青年が、剣と魔法の世界にトリップするという設定。原作とはまったくの別物だが、逆にそこが斬新だった。

3 羽衣翔が描くコミック版「イース」。こちらも原作とは異なる設定が多いが、主人公自体は赤毛のアドル。長期連載となる人気作品となった。

4 1986年から1991年にかけて、全7巻のOVAとして展開した「イース」。ここに掲載しているのはアドルが占い師のサラを訪れた場面で、アドルの声は草尾毅が担当している。のちに『イースⅠ・Ⅱ完全版』の初回特典としてDVDで復刻した。

5 ファルコムショップの会員証。自らグッズを作って販売するという日本ファルコムのスタイルは、豪華な限定版を作ったり、インターネットでの直販を行っていたりと、今もなおお受け継がれている。



キャラクター辞典

主人公やヒロインはもちろん、町や村に住む脇役まで、膨大な数のキャラクターを掲載。シリーズや時代の変遷にともなうイラストの変化なども楽しんでほしい。

イースシリーズ …… P.440
英雄伝説 イセルハーサシリーズ …… P.472
英雄伝説 ガガーブトリロジーシリーズ …… P.478
英雄伝説 軌跡シリーズ …… P.494
ドラゴンスレイヤー …… P.516
ロマンシア …… P.516
ドラゴンスレイヤーⅣ ドラスレファミリー …… P.517
ザナドゥシリーズ …… P.518
風の伝説ザナドゥシリーズ …… P.521
ソーサリアンシリーズ …… P.528
ロードモナークシリーズ …… P.545
ブランディッシュシリーズ …… P.546
ヴァンテージマスターシリーズ …… P.555
ツヴァイシリーズ …… P.560
デーモンズリング …… P.567
アステカ …… P.568
太陽の神殿 アステカⅡ …… P.568
スタートレーダー …… P.569
ぽっぷるメイル …… P.571
ダイナソア …… P.574
ぐるみん …… P.577
イースvs.空の軌跡 オルタナティブ・サーガ …… P.580

※：キャラクターを50音順で調べたい場合は、P.583からの設定用語辞典をご利用ください。
※：データの見方は、P.016を参照してください。

イース シリーズ



アドル=クリスティン

イース[Ⅰ・ⅠE・Ⅱ・ⅡE・Ⅲ・F・Ⅳ・Ⅴ・Ⅵ・7]

情熱に突き動かされ世界を旅する冒険家

燃えるような赤い髪を持つ青年で、『オリジン』を除くすべての『イース』シリーズの主人公。未知の世界への強い探究心と好奇心を持ち、年は若いが強靭な肉体と一流の剣の腕、加えて危険な場面を何度も潜り抜けてきたという経験を持つ。エウロペ地方の小村に生まれ、16歳の頃に世界へと旅立った冒険家で、西はアトラス洋の最果てと呼ばれるカナン諸島、南方はアフロカ大陸の中央部、東はオリエッタ地方のティグレス川、晩年は北極点を目指していたと伝えられている。なお、『イース』というゲームは、アドルが行く先々で記した百余冊におよぶ冒険日誌をもとに作られているという設定となっている。

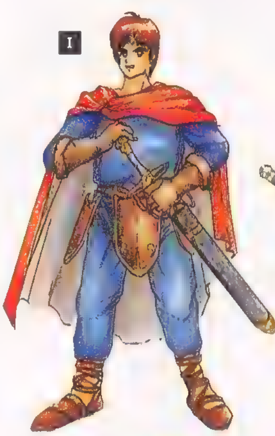
ゲームキャラクターとして見た場合、基本的に無口であること、冒険する先々で新たなヒロインと出会うこと、そして船に乗ると難破したり壊れたりするといった特徴がある。年齢については、ゲーム中で最も昔となる『Ⅰ』で17歳、最も先となる『7』で23歳とされている。



F



ⅠE



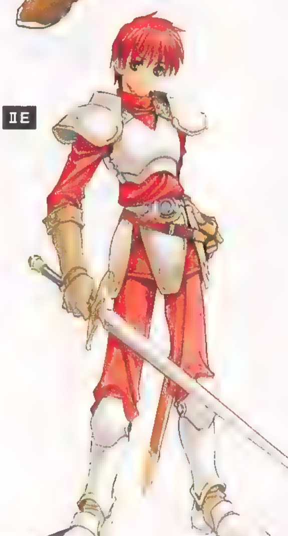
Ⅰ



ⅠE



ⅠE



ⅡE



クロニクルズ



Ⅲ

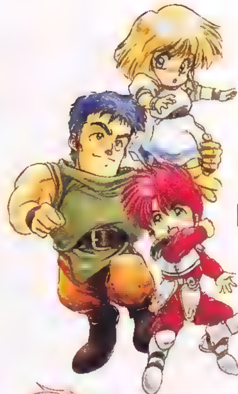


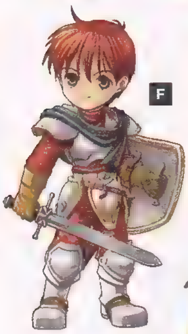
F

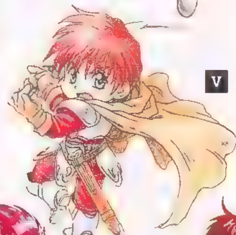


Ⅲ

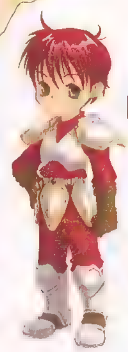
クロニクルズ

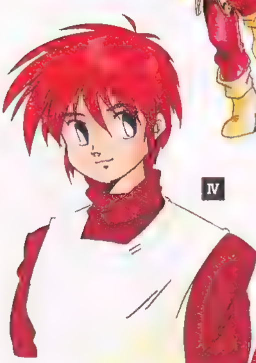


Ⅲ


F


Ⅴ


Ⅳ

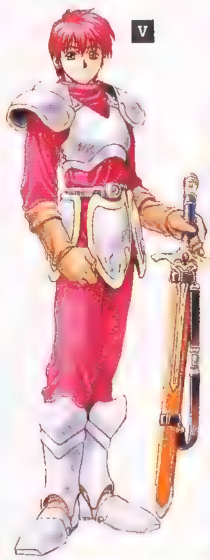

Ⅵ


Ⅳ


Ⅳ


7


7


Ⅴ


Ⅵ


Ⅵ

TOPICS

キャラクターグラフィックで振り返るアドルの歴史

ここでは、シリーズを追うごとに成長していくアドルの姿を振り返っていく。初期作品では2Dのドットグラフィックだったが、『Ⅵ』以降の作品はレンダリングされた3Dキャラクターとなった。

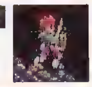
Ⅰ

ⅠE

Ⅱ

ⅡE

クロニクルズ

Ⅲ

F

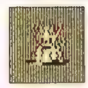
Ⅳ

Ⅴ

Ⅵ

7


特殊なグラフィック



聖獣ルー

テレパシーの魔法でルーに化けた姿。通称アドルー。赤い前髪が彼である証。



モンスター

『Ⅳ』で登場。バミーの魔法で魔物にされたアドル。キースと話すと元に戻れる。



赤毛じゃないアドル

赤毛ではないアドルは、『Ⅴ』の隠し要素。髪の色を8色から選べる。



セミヌード

『Ⅵ』で介抱されるアドル。『7』では、公王殺害容疑で捕まった際、上半身裸に。

TOPICS

他作品でも赤毛のアドルが大活躍

赤毛のアドルは『ヴァンテージマスター』と『イースvs.空の軌跡』にゲスト出演している。『ヴァンテージマスター』では、能力が軒並み高い「冒険家」というクラスの隠しマスターとして登場する。『イースvs.空の軌跡』では、専用のシナリオが用意されたメインキャラクターとして大活躍。基本的には『イース7』のアドルがモチーフで、月竜剣などが使用可能。バランスがよい万能型の戦士となる。


ヴァンテージマスター


イースvs.空の軌跡

フィーナ

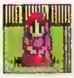
イース[Ⅰ・ⅠE・Ⅱ・ⅡE・オリジン]



アドルに恋心を抱く、イース王国の女神の片割れ

700年以上昔に、六神官とともにイース王国を統治していた2人の女神の1人。魔物の襲撃から逃れるため、イース王国を空に浮上させたのち、魔物の発生原因となる黒真珠を封印して長い眠りについた。『Ⅰ』において、黒真珠の復活とともに目覚めるが記憶喪失となっており、魔物によって神殿の地下牢に捕らわれる。だがイースの本の探索に来たアドルに救出され、しばらくの間ジェバの家で暮らす。記憶が戻ると、黒真珠の再封印のため、女神の片割れであるレアとともにイース王国へ。イース王国ではダームの呪縛に捕まるが、魔の元凶である魔王ダームのもとへアドルを導き、黒真珠の破壊に成功した。勝利ののち、アドルに恋心を抱いていたことを告白するが、世界の行く末を見守っていくことを決意して昇華する。



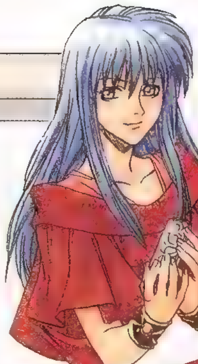


レア

イース[Ⅰ・ⅠE・Ⅱ・ⅡE・オリジン]

銀のハーモニカを奏でる吟遊詩人にしてイース王国の女神

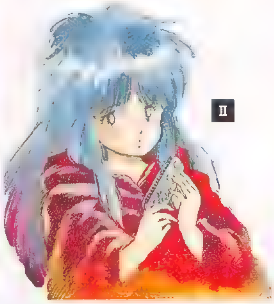
700年以上昔に六神官とともにイース王国を統治していた女神の1人。この時代を描く『オリジン』では神殿騎士トール＝ファクトに想いを寄せており、トールからも求愛されていたが、ダームの脅威からイース王国を守るため、黒真珠を封印して永い眠りについた。ダームの復活とともに目覚めてからは、ミネアの町の吟遊詩人としてエステリアに溶け込み、ダームに打ち勝つことができる戦士の到来を待っていた。アドルに可能性を見出すと、女神の片割れであるフィーナとともにイース王国へ渡り、ダームを再封印するために奔走。アドルがダームに勝利したあとは、世界の行く末を見守っていくために昇華した。


ⅠE


クロニクルズ


ⅡE

⬆レアは、トール＝ファクトからもらった銀のハーモニカをとても大事にしている。このハーモニカはクレリア製で、その音色でダームの呪縛を解除するなどの不思議な力を持つ。

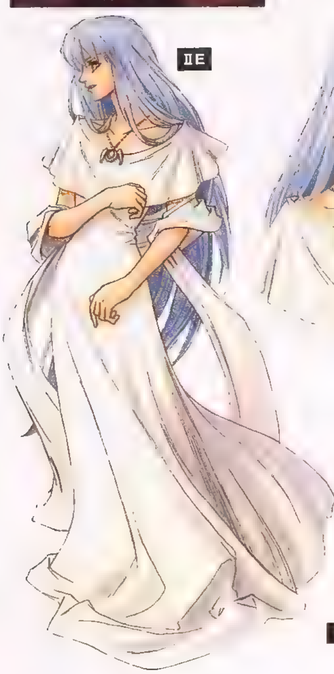

Ⅱ


クロニクルズ


Ⅰ


ⅡE


クロニクルズ


ⅡE


ⅡE


オリジン


オリジン


クロニクルズ

TOPICS

他作品に登場する際は2人でセット

『ヴァンテージマスター』では隠しマスターの「女神さま」として、2人1組で参戦。高い魔力を備えるキャラクターで、使い勝手は悪くない。また、『イースvs.空の軌跡』でも2人一緒に登場し、EXTRAゲージを全回復するという能力で仲間をサポートしてくれる。


ヴァンテージマスター


イースvs.空の軌跡

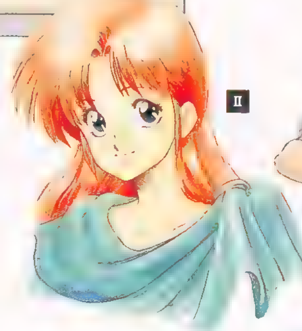


リリア

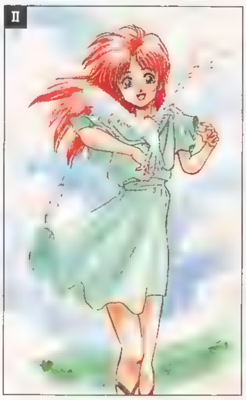
イース[Ⅱ・ⅡE・Ⅳ]

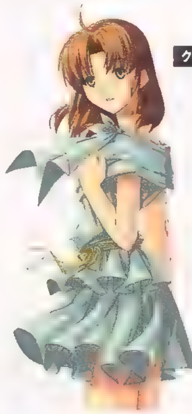
アドルに恋する、ランスの村の行動派美少女

イース王国にあるランスの村で、母のバノアと暮らす美少女。イース王国へと導かれたアドルが、最初に出会った人物でもある。重い病を患っているが、アドルが材料集めに奔走した特効薬を飲むことで、大事に至る前に完治する。その後は、自分のために危険な場所へとおもむいてくれたアドルに感謝し、想いを寄せるようになる。意外にも行動派であり、冒険で各地へ旅立つアドルを追いかけて危険な場所に向かうことがあり、バノアを心配させている。『Ⅳ』では、その行動力が災いして、セルセタでエルディールに捕らえられたのち、バミーの手にかかって命を落とすが、有翼人の秘術によってよみがえった。


Ⅱ


ⅡE

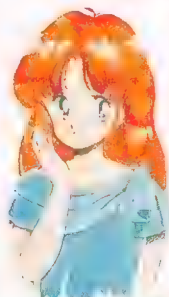

Ⅱ

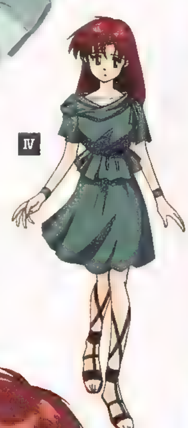

クロニクルズ


クロニクルズ


クロニクルズ

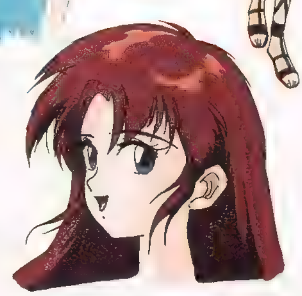

クロニクルズ

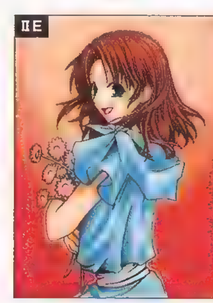

Ⅱ

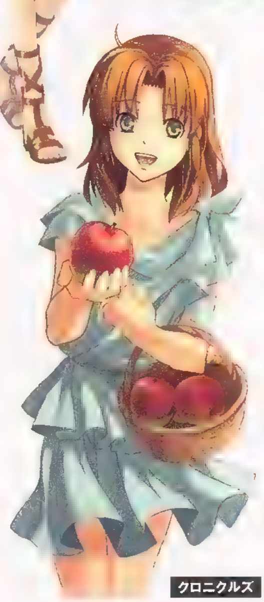

Ⅳ

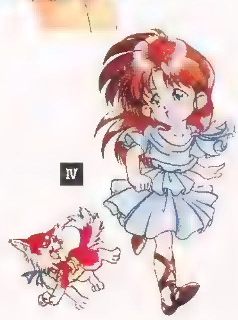

Ⅳ


クロニクルズ


Ⅳ


ⅡE


クロニクルズ


Ⅳ

TOPICS

ゲストとして他作品にも登場

「イースvs.空の軌跡」では、一定時間、徐々にHPが回復するサポートスキル「癒しの果実」で味方を援護してくれる。また『VM JAPAN 富嶽幻遊記』では、平均的な能力を持つ「村娘」というクラスとして登場。射程距離がとても長い回復術「ゴッデスイメージ」を使うことができる。


富嶽幻遊記


イースvs.空の軌跡

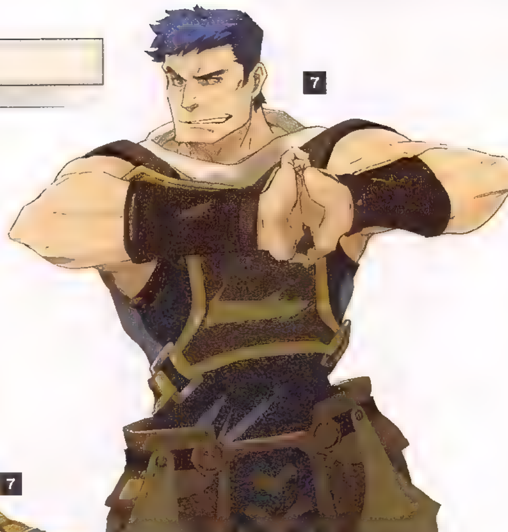


ドギ

イース[Ⅰ・ⅠE・Ⅲ・F・Ⅳ・Ⅵ・7]

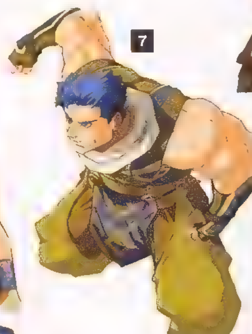
壁壊しの特技で活躍する、アドルの頼もしき相棒

筋肉隆々の強面の男だが、見かけによらず義理堅く、人情家でもある。元々は孤児だったが、フェルガナ地方にあるレドモントの町の宿屋の女将マーゴに引き取られ、幼なじみのエレナやチェスターとともに幼少期を過ごす。同時期には武術の師であるベルハルトともめぐり合い、彼のもとで修行を積んだのち、世界を股にかけた冒険の旅へと繰り出した。エステリアを訪れたときにはゴーバンと知り合い、彼の配下として盗賊稼業に興じる。アドルとはダームの塔で知り合い、彼の人柄や冒険譚の数々にひかれていった。セルセタでの冒険を終えたあとは、アドルの世界を巡る旅に同行。どんな壁でも一撃で粉砕する壁壊しの特技で、アドルの窮地を助ける頼もしい相棒として活躍するようになる。


7


ⅠE


Ⅲ


7


Ⅵ

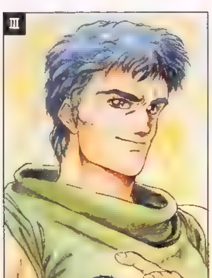

F


Ⅵ


7


クロニクルズ


7


Ⅲ


クロニクルズ


7


クロニクルズ


Ⅳ


F


F

TOPICS

『イースvs.空の軌跡』でも大暴れ

『7』ではプレイヤーが操作可能なキャラクターとなり、剛腕を武器に活躍したドギ。『イースvs.空の軌跡』でも、その強大な力は健在であり、パンチを主体にしてライバル達をなぎ倒す。



←『イースvs.空の軌跡』では、愛すべき脳筋キャラクターとして活躍。アドルとの息もぴったりだ。





ガッシュ

イース[Ⅵ・7]

アドルの行く先々に現れる謎多き傭兵

カナン諸島の冒険で知り合う、黒の傭兵の異名を持つ青年。一流のハルバード使いで、イスカの民に伝わる符術の使い手でもある。アドルの行く先々に現れ、敵として刃を交えることもあれば、味方として助言を与えたり共闘したりすることもある。兄のエルンストによるナピシュテムの匣の復活阻止を狙った行動だったが、兄の死に際の言葉で、その目的が世界を危機から救うものだと知って和解。その際、3人の人造妖精を譲り受ける。口数が少なく、クールで謎が多い男だが、『7』では符術の師匠であるシャリアーズにていよく使われるなど、愛嬌のある一面も見せる。





TOPICS

ガッシュと三妖精は他作品にも登場

『イースvs.空の軌跡』では、専用のシナリオが楽しめるメインキャラクターとして登場。リーチが長いハルバードを使った中距離戦を展開するほか、符術や三妖精の使役による多彩でトリッキーな攻撃も行える。





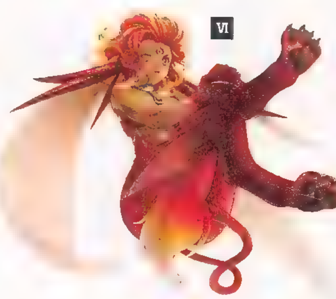
ユエ=ブリランテ

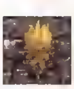
イース[Ⅵ・7]

炎を操る無邪気で気まぐれな人造妖精

エルンストが赤エメラスから造り出した、炎を操る人造妖精。カナン諸島の各地で暗躍していたほか、ほかの人造妖精と力を合わせることでナピシュテムの匣に干渉して、カナンの大渦を一時的に止めたこともある。エルンスト亡きあとはガッシュが引き取り、アルタゴ公国の冒険では情報の収集や伝達などで活躍した。





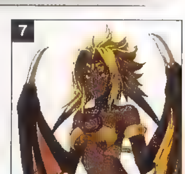


セラ=エリクシル

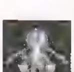
イース[Ⅵ・7]

冷静かつまじめな雷を操る人造妖精

エルンストが金エメラスから造り出した、雷を操る人造妖精。カナン諸島の各地で暗躍したほか、ほかの人造妖精と協力してカナンの大渦を一時的に止めた。エルンスト亡きあとはガッシュが引き取る。三妖精のリーダー的存在で、性格は冷静でまじめ。使役者に忠誠を誓い、常に忠実に任務をこなそうと行動する。







キサ=リヴァルト

イース[Ⅵ・7]

丁寧で上品な口調の水を操る人造妖精

エルンストが青エメラスから造り出した人造妖精。基本的には上品な口調だが、自分を使役する者以外の人間には見下した態度をとり、粗野でむさ苦しい人間に対しては嫌悪感を隠そうとすらしない。ユエやキサ同様、エルンストの指示で暗躍していたが、エルンスト亡きあとはガッシュに引き取られた。





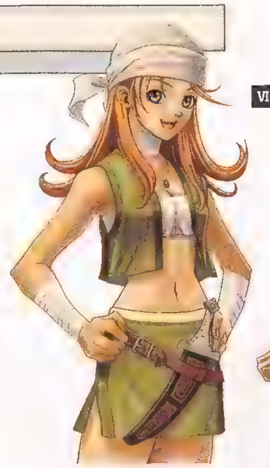


テラ

イース[V・VI]

盗賊の母と海賊の父を持つヤンチャ娘

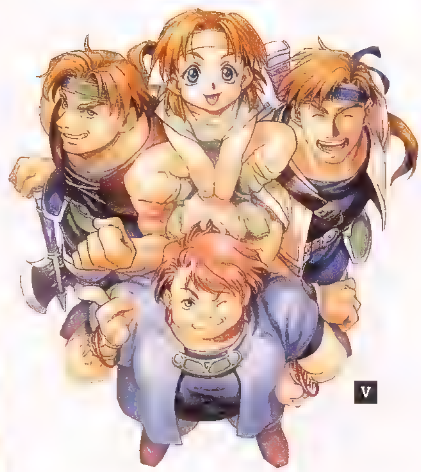
盗賊家族イブール家の女ボスのアルガと、隻眼の大海賊ラドックの娘。『V』ではイブール家のヤンチャ娘として登場し、アドルを罠にはめて出し抜こうとする。無償で人々を助けるアドルをお人好しと罵るが、ドーマンの本拠地から脱出する際に助けられたのを機に、アドルを全面的に信頼するようになる。彼が次の冒険地に行く頃には、彼にひかれている自分に気づき、アドルに釣り合うようになるため、父のラドックとともに世界を股にかけた冒険に乗り出す。その後『VI』では美しく成長した姿になり、アドルと再会。カナン諸島での冒険中、彼をサポートする。



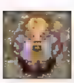












アルガ

イース[V]

イブール家を率いるパワフルな女ボス

盗賊家族であるイブール家の女ボスで、テラの母親でもある。気風のいい親分肌の性格で、認めた者にはトコトンまで入れ込むが、敵対する者には容赦しない。どういうわけかアドルの封印の結晶を狙っている。だがドーマンに捕まったのをきっかけに共闘するようになり、宝探しという名目でケフィン王国の冒険にも参加する。





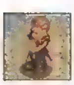
ディオス

イース[V]

盗賊家族であるイブール家の長兄

イブール家の長男で、剣の扱いに長けている。最初はアドルと敵対関係にあり、アドルから水の結晶を奪うなどするものの、ドーマンに捕まったのを機に共闘するようになる。ケフィン王国にも同行し、ノティスとともに人質のニーナを救出する活躍を見せる。ちなみに『V』の初期設定ではグリドという名前だった。





ラドック

イース[VI]

「隻眼のラドック」の異名を持つ大海賊

アドルをカナン諸島の冒険へと導いた男。海賊船トレス＝マリス号の船長で、テラの父親でもある。カナン諸島に眠るといわれる大いなる財宝を求めて、魔の海域と恐れられるカナンの大渦に挑んだ。カナン諸島では、アガレス率いるロムン艦隊の襲撃に毅然とした態度で立ち向かうなど、アドルの冒険をサポートした。





ノティス

イース[V]

盗賊家族であるイブール家の次男坊

ちょっと抜けたところがあるイブール家の次男で、斧の使い手。ディオスと同じく、最初はアドルと敵対関係だったが、のちに共闘する間柄になる。ケフィン王国にも同行してアドルをサポートしたほか、人質のニーナを救出するという活躍を見せた。ちなみに『V』の初期設定ではガリブという名前になっていた。





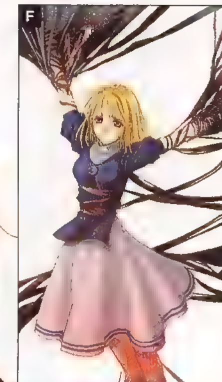
エレナ=ストダート

イース[Ⅲ・F]

いなくなった兄を心配する、ドギの幼なじみ

フェルガナ地方の鉱山都市レドモントの町に住む女性。幼い頃に両親を亡くしており、唯一の肉親である兄のチェスターとともに、町の責任者であるエドガーに引き取られた。チェスターが町外れに家を構えてからは、兄妹2人で暮らすようになる。幼い頃は野山をかけ回るおてんば娘だったが、見違えるように美しく成長した。しかし可憐な外見とは裏腹に内には熱いものを秘めており、単身で危険な場所に乗り込むなど、無鉄砲な行動をとることもある。なお『F』の開発当初は、レンジャーに所属するという設定が存在した。

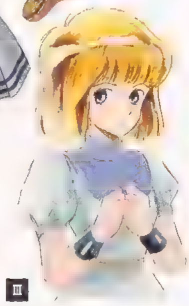


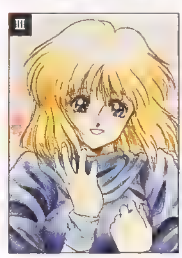












TOPICS

『フェルガナの誓い』ではエレナがかわいく六変化！

PC版『F』では、高難易度の本編やボスラッシュをクリアするといった条件を満たすと、エレナの衣装を変えることが可能。メイド服やシスター、騎士姿など、非常にレアでかわいいエレナの姿を堪能することができる。





チェスター=ストダート

イース[Ⅲ・F]

かつてガルバランを封印した勇者の血を引く青年

エレナの兄で、ドギの幼なじみ。故郷をバレスタイン城の城主であるマクガイアに滅ぼされ、その復讐のために騎士として城に入り込む。物語中では、ガルバラン復活のカギである4つの彫像を捜索する部隊の指揮をとっており、たびたびアドルと遭遇した。実は、彼はかつてガルバランを封印した勇者ジェノスの末裔で、封印に関する知識を持っていた。アドルがガルバランを倒したあとは、妹をアドルに託し、封印の地であるジェノス島とともに海に沈む。





TOPICS

『イースvs.空の軌跡』にチェスターとエレナが参戦！

『イースvs.空の軌跡』では、チェスターとエレナが兄妹揃って登場。チェスターは操作可能なプレイヤーキャラクター、エレナは戦闘中に呼び出せるサポートキャラクターとして参戦する。ブレイブソードを持ったエレナの騎士姿が、ファンの間で話題に！









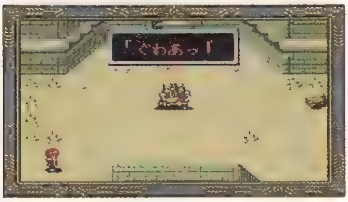
カーナ

イース[IV]

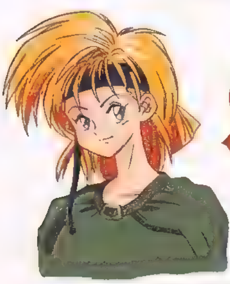
風の村コモドに住む活発なヒロイン

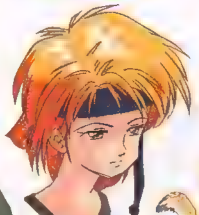
セルセタにある風の村コモドに住む少女で、村を守る戦士的な存在。行方不明になった同じ村に住む青年レムノスを捜していた際にアドルと出会う。のちにアドルの冒険を手助けすることになる。樹海を1人で探索し、魔物を撃退するなど、腕前はかなりのもの。アドルと出会ったときは、華麗な格闘術で魔物を倒した。

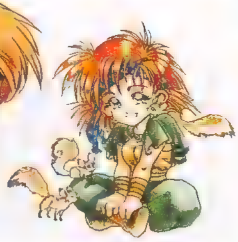




⬆アドルとは国境の峠にある遺跡で出会う。その際、格闘ゲームのキャラクターばりに強烈なキックを見せる。







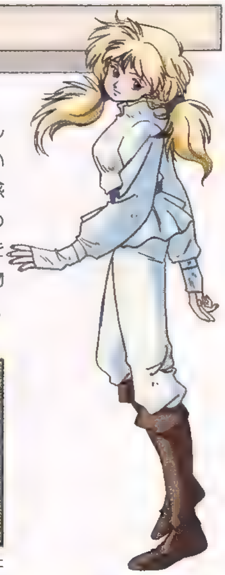


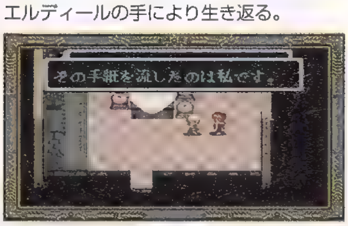
リーザ

イース[IV]

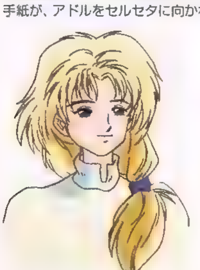
エルディールに仕える可憐な少女

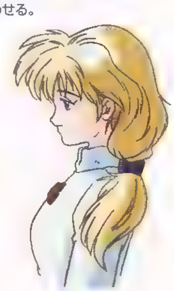
高原の村ハイランドに住み、有翼人エルディールの世話をする少女。実は彼に想いを寄せており、その変化に不吉なものを感じたため、助けを求める手紙を小瓶に詰めて海に流していた。この手紙が、アドルをセルセタへ向かわせるきっかけとなる。物語中、一度ガディスによって殺されるが、エルディールの手により生き返る。

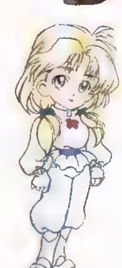




⬆「勇者よ……、セルセタをお救いください……」と書いた手紙が、アドルをセルセタに向かわせる。







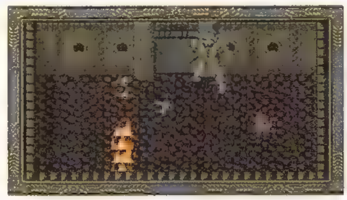


レムノス

イース[IV]

グルーダー一味により魔物に変えられた青年

風の村コモドに住む青年で、カーナの知り合い。行方不明とされていたが、クレーターで魔物と化した姿で発見される。理性を失っていたため、アドルによってやむなく撃退された。アドルに倒されたあとは正気を取り戻して、樹海を探索していたときにグルーダー一味に捕まって魔物に変えられたという事件のてん末を語った。その後は風の村コモドで療養していたが、フレアの治療の甲斐あって人間の姿に戻ると、カーナとともにアドルの冒険を手助けしてくれる。



牛のような魔物となり角を飛ばしてくる

⬅クレーターで戦うレムノスは、2本の角をブーメランのように飛ばしてくる。壁から噴き出す炎との合わせ技で、アドルを追い詰める。



レファンス

イース[IV]

古代セルセタで人類を率いて有翼人と戦った英雄

かつてセルセタ地方で高度な文明を持って栄えて、人類を支配しようとした有翼人がいた。その有翼人に対して、五忠臣と呼ばれる5人の仲間とともに戦って人類に勝利をもたらした人間の英雄がレファンスである。セルセタの各地には彼にまつわる伝承が多数残されており、また彼自身は現在も霊体としてセルセタを見守り続けている。かつて自分が使っていた「英雄の剣」を手に入れて、有翼人であるエルディールと戦っているアドルに対して力を貸すことになる。



有翼人の文明を警戒してレリーフに警告を残す

⬅かつて有翼人を打ち倒して、その都市を樹海に沈めたレファンス。その文明の復活を恐れた彼は、レリーフに警告を残していた。



五忠臣

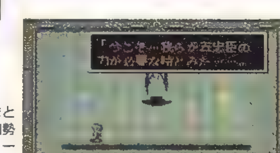
イース[IV]

レファンスの仲間としてともに戦った戦士達

古代セルセタの戦争の折、レファンスとともに有翼人と戦った5人の仲間。スラノ、タリム、トリエ、ラディー、そして紅一点のミーユが該当する。レファンス同様、霊体として意識を残しており、復活した古代都市にてアドルに加護を授ける。エルディールとの戦いでは、アドルに加勢した。ちなみにPCエンジン版ではアドルに試練を与え、攻撃用やルーに変身できるものなど、さまざまな効果の魔法を授ける。



⬅霊体としてアドルの前に姿を現す五忠臣。彼らは古代セルセタ文明の復活を阻止する使命を帯びており、肉体こそ滅びてしまったものの、その意識を現在まで残していた。



➡物語のクライマックスでは、無敵の鎧をまとったエルディールに苦戦していたアドルに加勢する。5人の意識をぶつけることで、エルディールの鎧を破壊することに成功した。



ニーナ

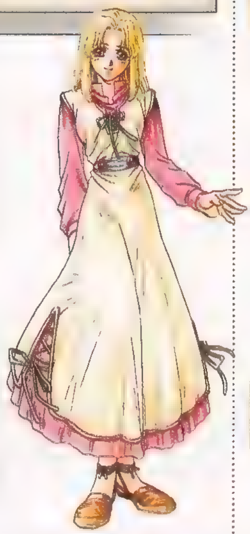
イース[V]

サンドリアの道具屋の看板娘

行方不明の父親スタンを、道具屋を営みながら待ち続ける女性。5年前に記憶を失って砂漠に倒れていたところをスタンに助けられ、引き取られた。実はケフィンの住人で、親がわりの錬金術師オーウェルの命により、封印が弱まった原因を探るために外界へやって来ていた。



←ニーナは審判により両親をすでに亡くしている。最後は外界であるサンドリアに残ることになる。





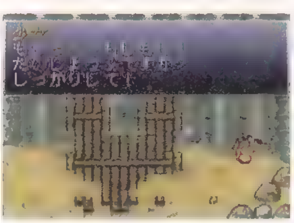
エフィ

イース[V]

砂嵐に飛ばされたアドルを助けた少女

砂漠にあるフェルテの町に住む女性で、行商人の元締めをしているムハーバの娘。とても気立てがよく、町の人々からも慕われている。砂嵐に吹き飛ばされてフェルテの桟橋に流れ着いたアドルを助けた。初期設定ではドギの恋人となるキャラクターで、その設定はPS2版『V』で採用されている。





←流れ着いたアドルを助けるエフィ。残念ながら出番が少なく、これが最大の見せ場となる。



スタン

イース[V]

消息を絶った有能な冒険家

ドーマンの依頼で封印の結晶を探す、サンドリアに住む冒険家。『V』開始時の5年前の調査で、ケフィン廃都近くの砂漠でニーナを発見して保護する。その2年後に再び冒険に出るが、旅の途中で行方不明となる。実際はケフィン王国へ渡り、「運命の審判」を止めるためにレジスタンス活動をしていた。





←ケフィンでレジスタンスとして活動していたスタン。一時は敵の手に捕まるが、アドルに助けられる。



マーシャ

イース[V]

錬金術の知識を受け継ぐ美女

ウッド高原の奥地に1人で住む女性。古代錬金術の技を受け継いでおり、アドルに錬金魔法を授ける。ケフィン復活による影響を危惧して、アドルとともにケフィンへおもむく。そしてケフィンで世界征服の計画が進んでいることなどを知り、その破壊計画に協力することになる。初期設定では錬金術師オーウェルやフォレスタの遠い子孫で、スタンに想いを寄せている。





ムハーバ

イース[V]

エフィの父親で行商人の元締め

フェルテの町で行商人の元締めをしている実力者で、エフィの父親でもある。砂漠で魔物に襲われていたところを、アドルに助けられる。そのことに恩義を感じ、アドルに砂漠を越えるために必要なアイテム「サージアイ」を渡す。初期設定ではフェルテの村長ということになっており、エフィとの血縁関係は明記されていない。



貴重品をすんなりくれるとても気前のいい商人

←アドルに深く恩義を感じており、サージアイや地下道のカギなどを貸してくれる。サージアイを装備して砂嵐の裂け目を縫うように進めば、ケフィンのほうへ進める。



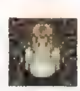
ストーカー

イース[V]

時の腕輪により魔人となった青年

500年前にケフィンに住んでいた魔道師の青年。自分を助けるために氷漬けになったフォレスタを救うため、時の腕輪の力で魔人となる。フォレスタ村の洞窟を訪れたアドルを見込んで彼に同行し、冒険中にさまざまな助言を与える。アドルの活躍で歴史が改変されてフォレスタが助かると、腕輪の力を使い、ケフィンとともに消滅するはずだったニーナを救った。





フォレスタ

イース[V]

洞窟の奥で結晶とともに眠る美女

オーウェルの孫娘でストーカーの知り合い。500年前、結晶を設置するために洞窟に入った際、ケフィン兵に襲われてしまう。自分を守るために戦うストーカーのピンチを救おうと、結晶の近くで魔法を使ったため、氷漬けとなってしまった。のちにケフィン破壊作戦の際、アドルが賢者の石の力で過去に転移してケフィン兵を倒したことで歴史が変わり、彼女は助かった。





オルハ

イース[VI]

女神アルマの巫女にして一族の指導者

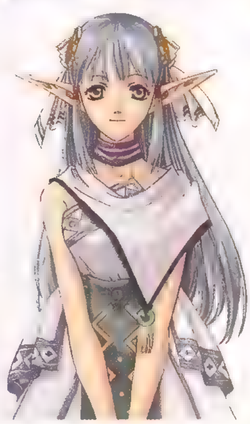
長い耳と獣のような尻尾を持つ、カナン諸島に住むレダ族の女性。大渦に飲み込まれて漂着したアドルを助けた。白い肌を持ち、一族が信奉する精霊神アルマの巫女として、人々を導く役割を持つ。狩人としての能力も高く、アドルとすでに戦っていたとはいえ、強力だった魔物デミガルヴァをエメラスの弓の一撃で倒す。集落がロムン帝国に襲われた際は敵の手に捕らわれたものの、アドルの活躍で救出される。物語の終盤では、アドルをナピシュテムの匣に導く。



アルマの巫女として アドルに協力するオルハ

⬅風見の丘で1人笛を吹くオルハ。この笛の音は、のちに廃都キシュガルの龍の回廊で、導きの龍を呼び出す際に使われる。













TOPICS

他作品でもオルハの弓がうなる！

オルハは『イースvs.空の軌跡』でサポートキャラクターとして登場。その効果は「アルマの啓示」といい、一定時間すべての攻撃がクリティカルになるというもの。デミガルヴァを一撃で倒した彼女だけに、その効果が攻撃をクリティカルにするというのはうなずけるところ。原作ではなかなか見ることができない、強気な表情もポイントだ。





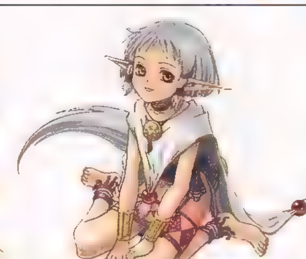
イーシャ

イース[VI]

未来のビジョンを見ることができるオルハの妹

オルハの妹で、姉と同じく白い肌を持つレダ族の少女。彼女も巫女としての力が備わっており、未来のビジョンを見ることができる。しかし不吉なビジョンしか見えないので、この力を忌み嫌っており、このことを姉に相談できずにもいた。人見知りが激しく、さらに漂着したアドルを見た際にデミガルヴァのビジョンを感じたことから、当初は彼のことを怖がっていた。だがアドルがデミガルヴァを倒して、彼女が見た未来と違う結末になったことから、徐々に心を開いていく。物語終盤では巫女の力を利用しようとするエルンストにさらわれるものの、アドルの活躍によって救出される。













⬆ゲーム中では、海辺で自分より年下の子供達を引き連れて遊ぶなど、ちょっとだけお姉さん的な一面を見ることができる。



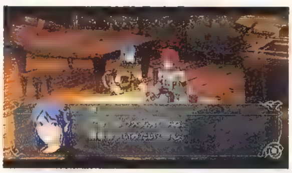
ティア

イース[7]

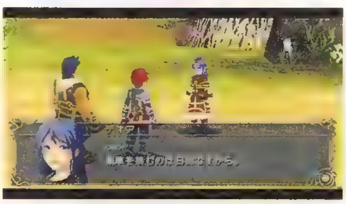


アルタゴ市のアイドル的なハーブ売り

アルタゴ市の旧市街で戦災孤児のマヤとともに暮らしている少女。アルタゴ市や周囲の里でハーブを売り、生計を立てている。薬の知識を持ち、薬草などでケガ人や病人を治療をしているため、多くの人々から慕われている。竜騎士団のラウドから、何度も交際を迫られていた。



⬅竜の戦士に選ばれた影響で意識を失ってしまったアドルを介抱するティア。



⬆彼女はハーブを摘むために1人でアルタゴの各地を散策している。しかしこれは表向きの理由で、実はアルタゴの様子を監視するという裏の目的が……。







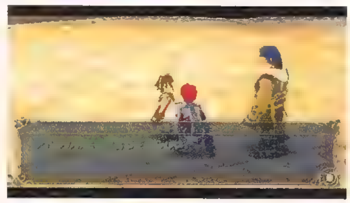


マヤ

イース[7]

ティアに引き取られて妹のように暮らす戦災孤児の娘

アルタゴ公国とロムン帝国の戦争により、両親を亡くした少女。そのときのショックで、言葉を失っている。口はきけないものの、性格は好奇心旺盛で人懐っこい。アイシャの髪を引っ張って遊ぶなど、お転婆な一面もある。物語中、彼女は風土病のイスカ熱にかかってしまう。ティアの薬で、その症状の進行は抑えられるが……。彼女がこの病気にかかったことで、ティアはある決断を迫られる。



アドルの赤毛に興味津々 天真爛漫な姿が印象的

⬅アドルの見事な赤毛に興味を示すマヤ。ティアとの暮らしが、過去の悲劇を忘れさせたようだ。







TOPICS

『イース7』のキャラクターが『イースvs.空の軌跡』に大集結！

『イースvs.空の軌跡』には、『イース』サイドの代表として『イース7』のキャラクターが多数登場する。プレイヤーキャラクターとしては、アドル、ドギ、アイシャ、エルク、クルシェ、マイシェラの計6人が、そしてサポートキャラクターとしては、ムスタファ、ティア&マヤ(2人で1セット)、シグルーンの計3組が出演する。ちなみに、ムスタファのサポート効果は「一定時間、敵に与えるダメージが増加」、ティア&マヤは「すべての状態異常を回復し、さらに一定時間無効化」、シグルーンは「一定時間、EXTRAゲージがたまりやすくなる」。特にムスタファはゲーム開始直後に仲間になるので、お世話になる機会が多い。





アイシャ

イース[7]

アルタゴ公国を治めるカイマールの娘

アルタゴ公国のカイマール公王の娘である皇女。勝気で高慢だが、根は素直な少女。体調の優れない父にかわり、公宮を抜け出しては身分を隠して世情を調べていた。のちに自分が五氏族とわかり、その使命を果たすべくアドルに協力する。シグルーンから弓の手ほどきを受けており、冒険中は弓使いとして活躍する。





エルク

イース[7]

シャヌアの里の長の孫にして双刃の使い手

アドルがアルタゴの森林地帯で出会うわんぱくな少年。実は五氏族の1つであるシャヌアの里の里長ファティマの孫で、アドルの冒険の仲間として五大竜探索の旅を手伝う。里に伝わる、両端に刃のついた「双刃」の腕前はかなりのもの。ただ、すぐ調子に乗る面があり、そのため獣相手にピンチに陥ることもある。





ムスタファ

イース[7]

里を捨てた父のかわりに故郷を守る青年

アルタゴの砂漠にある炎の民セグラムの里長を務めている青年。アルタゴ公国竜騎士団の将軍ドライゼンの息子で、父譲りの力を持つが、里を捨てた父を許していない。妹のクルシェはイスカ熱で苦しんでおり、心から心配している。炎の霊場の探索と、焔竜アング=バールと戦う際にアドルと共闘するが、里を守らなければならないため、焔竜戦後はパーティを抜ける。





クルシェ

イース[7]

兄と父の確執を心配するムスタファの妹

ドライゼンの娘で、ムスタファの妹にあたる心優しい少女。一度はイスカ熱のために命を落とすが、焔竜から授かった炎の秘石の力によってよみがえる。そして里長として里に残らなければならない兄のかわりに、アドル達の冒険につきそう。焔竜の力により、巨大なハンマーを軽々と操る戦士としての力を獲得。兄と同じスキルや必殺技を使うことができる。





マイシェラ

イース[7]

風の流れを読む盲目の巫女

アルタゴの渓谷地帯にある風の民カイロスの里長である巫女。盲目だが風の流れを読むことができるため、遠くで起きた出来事を知ることができる。また、アルタゴの伝承にも詳しい。アドルが里に訪れることを察して、導き手として風の祭壇まで同行。のちに風竜ム=アンディと戦う際に仲間となる。風の魔法による攻撃だけでなく、多くの知識で冒険をサポートする。



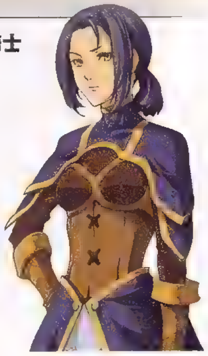


シグルーン

イース[7]

竜騎士団の百竜長を務める若き女竜騎士

アルタゴ公国の竜騎士団で百竜長を務め、アイシャの護衛も行う女性騎士。弓の使い手として知られ、アイシャの指導もしていた。謹厳実直な性格で、融通が利かないタイプ。当初はアドルにいい印象を持っていなかった。公王が亡くなりアイシャが公宮にとどまる間、一時的にアドルの仲間になる。その際アルタゴの真実を知り、アドルへの誤解も解けた。





カイマール

イース[7]

アドルに異変の調査を依頼した公王

アイシャの父親で、アルタゴ公国の公王。五氏族の１つである海の民エドナの里長。外交に優れ、ロムン帝国との紛争を終結させたが、サイアスの手により暗殺されてしまう。





ファティマ

イース[7]

地の民シャヌアの里の里長

五氏族の1つである地の民シャヌアの里の里長を務める老婆で、エルクの祖母にあたる。アルタゴの伝承について、非常に詳しい。アドルを信用して、アルタゴに伝わる五大竜の伝承を教える。





ドライゼン

イース[7]

アルタゴの竜騎士団を束ねる将軍

ムスタファとクルシェの父。セグラムの長だったが、公王に請われて竜騎士団の将軍となり、里を捨ててアルタゴ市に入った。のちに公宮に現れたサイアスと戦い、深手を負ってしまう。





ユニカ=トバ

イース[オリジン]

女神を守るために戦う感情豊かな見習い騎士

六神官のトバ家の出でありながら、魔法が使えない少女。天真爛漫で、2人の女神からは妹のように慕われている。女神達の力になりたいという思いから神殿騎士に志願する。そして王国から前触れもなく姿を消した女神の捜索隊が組織されると、見習いの立場ながら強引に参加した。探索隊として塔で活動を続けるうちに正騎士として認められるほどの成長を見せ、最後は強い信念でダレスの野望を打ち砕いた。





ユーゴ=ファクト

イース[オリジン]

兄に対する劣等感にさいなまれる若き天才魔道師

神官ファクトの次期継承者。若き天才と称されるが、才能豊かな兄のトールと比べる声も多く、劣等感にさいなまれている。捜索隊として塔を探索するなかで敵にまわった兄と遭遇し、敗北したことで彼のプライドは崩壊。ダレスの甘言に惑わされて洗脳されかけるなど、心の弱さを露呈する面を見せた。しかし仲間のサポートやエポナの死をきっかけに強い心を手に入れ、最後はダレスの野望を打ち砕くに至った。



TOPICS

他作品ではユニカとユーゴが共闘

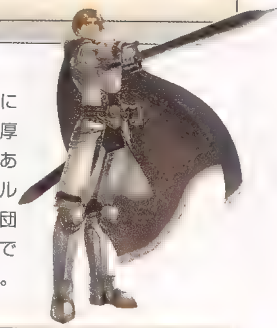
『オリジン』では意外に絡みが少なかったユニカとユーゴだが、『イースvs.空の軌跡』ではサポートキャラクターという立場ながら2人が共闘することになる。「一定時間、フラッシュガードが自動で発動する」という、ユニカの雷スキルやユーゴの風スキルの特性を思わせる能力で、有利な展開を作り出す。





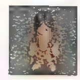
ガレオン

イース[オリジン]



勇猛果敢な神殿騎士団の副長

女神を守護する神殿騎士団の副長。常に自ら先頭に立つ勇敢な性格で、部下から厚い信頼を寄せられている。騎士団団長であるサウル＝トバと、もう1人の副長トール＝ファクトが名誉の戦死をとげたため、団長に近い立場にいる。ダームの塔の探索では実直な態度で見事に騎士達を統率した。



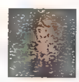
セシリア

イース[オリジン]



騎士の誇りを貫く女性騎士

副長ガレオンの補佐を務める女性騎士で、一流の剣技と魔道師クラスの攻撃魔法の腕をあわせ持つ。頑固で融通が利かない古風な性格の持ち主であり、女神の行動に不信感を抱くと発言したユーゴに剣を突きつけて脅しをかけるなど、女神を侮辱する者は味方であっても容赦しない。



ラモナ

イース[オリジン]



さっぱりした性格の女性騎士

細身の剣を愛用する、セシリアと同期の女性騎士。セシリアとは異なりさっぱりした性格だが、とても仲がよい。後輩の騎士の指導役を務めているのか、ダームの塔の探索ではロイと行動をともにすることが多い。面倒見がよく、ロイやユニカからよき理解者として慕われている。



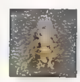
ロイ

イース[オリジン]



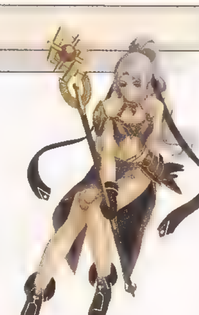
ユニカと幼なじみの新米騎士

剣の腕と高い判断力を評価され、神殿騎士に昇格すると同時に塔の探索隊にも抜擢された青年。ユニカの幼なじみで兄貴風を吹かせるが、彼女からは子供扱いをするなと疎まれている。ユニカ編ではザバの罠で結界に閉じ込められたユニカを、自らの命を投げうって救出した。



カデナ

イース[オリジン]



呪いに関する知識に長けた女魔道師

ガレオンやユーゴの兄トールと仲がよい女魔道師。ユーゴの先輩で、捜索隊では魔道師部隊をけん引する立場にある。炎の魔法を得意としており、呪いに関する深い知識も持つ。鬼面の扉の解除で有力な情報をもたらしてくれるほか、女神の捕縛結界を解除する場面でも活躍する。



ミュシャ

イース[オリジン]

ユーゴに恋する新米魔道師



ユーゴやリコの幼なじみで、治癒魔法を得意とする新米魔道師。焦ると魔法を暴発させるという困った特技を持つ。ユーゴのことを慕っており、彼と少しでも一緒にいたいという理由で捜索隊に参加した。しかし内気で臆病な性格のため、自分の想いを伝えられないままでいる。



リコ=ジェンマ

イース[オリジン]

錬成魔法で捜索隊をサポートする新米魔道師



捜索隊のなかで最初に塔に侵入した魔道師。ユーゴやミュシャの幼なじみで、神官ジェンマの孫にあたる。ジェンマの知恵を生かした錬成魔法を得意とするほか、魔法具に関する知識にも優れる。塔の探索では、捜索隊の武器の強化を行うなど、頼もしいサポート役として活躍する。



シオン

イース[オリジン]

サルモン神殿を管理する若き祭司長



サルモン神殿の祭司長。六神官から絶大な信頼を寄せられており、捜索隊では総責任者に任じられている。彼に課せられた任務の特性上、サポート役として行動することが多く、塔内で表立って戦う機会は少ない。だが聖なる魔法の使い手で、六神官に次ぐ実力を持つといわれている。



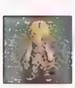
エオリア

イース[オリジン]

支援や連絡役を務める女性祭司



シオンの部下で、サルモン神殿に仕える祭司の1人。心優しく自然を愛する娘で、魔物によって地上が荒廃していく様子をとても憂いている。捜索隊ではシオンとともに拠点に待機し、隊の支援や連絡役として活躍する。また、イースにいる六神官との連絡役もこなしている。



ディーノ

イース[オリジン]

捜索隊の集結のために尽力する祭司



サルモン神殿の祭司の1人。シオンの部下で、転移魔法を得意としている。イースと地上間の転移の最中に闇の一族の妨害を受け、散り散りに地上へ落とされた捜索隊の面々の捜索をまかされ、各地を回る。メンバーが集結したあとは、拠点で捜索隊のサポートを行っていた。

NO IMAGE

トール=ファクト

イース[オリジン]

イースを救った若き英雄



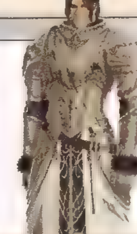
神官ファクトの長男で、ユーゴの兄。神殿騎士団の副長を務める。イース浮上の際は騎士団団長のサウルとともに地上に残り、魔物の侵攻を食い止めた。



サウル=トバ

イース[オリジン]

命と引き換えにイースを救った英雄



ユニカの父で、神殿騎士団団長を務める。イース浮上の際に副長のトールとともに地上に残り、魔物と戦った。闇の一族のキシュガルとの一騎打ちに敗れ、戦死した。

NO IMAGE

トバ

イース[オリジン]

ユニカの祖父にあたる、力を司る六神官



女神とともにイースを治める六神官の1人。力を司る神官で、ユニカの祖父。魔道師の印象が強い神官において、鎧に身を包んで大剣を携える姿が特徴的だ。

NO IMAGE

ハダル

イース[オリジン]

大きな杖を持つ、大地を司る六神官



女神達に仕えて、人々を導く六神官の1人。大地を司る神官で『II』に登場した溶岩の村の少年タルフの祖先にあたる。

NO IMAGE

ダビー

イース[オリジン]

光を司る、六神官の1人



女神達とともにイースを統治する六神官の1人。光を司る神官で、『II』に登場したラミアの村の門番ゴートの祖先。

NO IMAGE

メサ

イース[オリジン]

時を司る、六神官を務める女性



2人の女神に仕え、人々を導く役割を担う、時を司る神官。『II』に登場したラミアの村の村娘マリアの祖先にあたる。

NO IMAGE

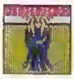
ジェンマ

イース[オリジン]

知恵を司る神官でリコの祖父



知恵を司る神官で、リコの祖父。練成魔法と魔法具の知識に明るい。破邪の効果を持つブルーアミュレットを使い、魔物の侵攻からイースを守っている。

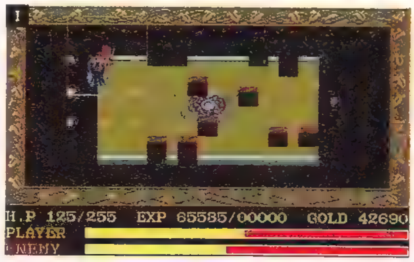


ダルク=ファクト

イース[I・IE]

魔物の力を利用して世界征服を企む、イースの神官ファクトの末裔

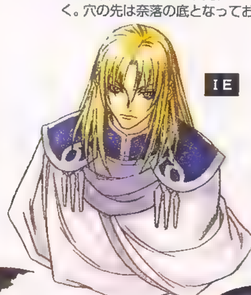
イースの神官ファクトの末裔でありながら、魔の力に魅入られてしまった男。6冊のイースの本を悪用して世界に君臨しようとしており、野望実現のためにエステリアの各地で暗躍していた。最後はダームの塔の頂上でアドルと対峙して、激闘の末に敗れ去った。『IE』の初期設定では、クレリアの採掘中止を訴える両親を、暴徒と化した民衆に殺害されるという壮絶な過去の持ち主となっている。



⬆『I』では地面に当たると炸裂して、周囲に炎をまき散らす火球を次々と降らせてくる。また、ダメージを与えると地面に穴を開けていく。穴の先は奈落の底となっており、落ちるとゲームオーバーだ。



クロニクルズ



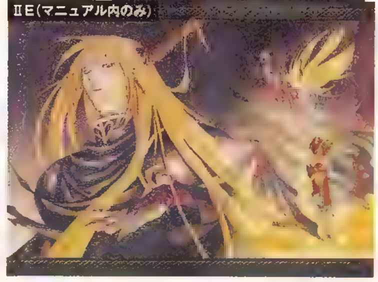
IE



クロニクルズ



IIE(マニュアル内のみ)



IIE(マニュアル内のみ)

TOPICS

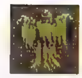
ダルク=ファクトは2作品にゲスト出演

『I』の最終ボスであるダルク=ファクトは、2つの作品にゲストとして登場。1つは『イースvs.空の軌跡』で、クレリアの攻撃しか効かないという設定のマントで味方を護るサポートキャラクターとして参戦し、一定時間、受けたダメージの半分を反射するという効果でサポートする。もう1つは『VM JAPAN 富嶽幻遊記』で、能力のバランスがよいうえに飛行能力を持つ幻魔使いとして登場する。



富嶽幻遊記

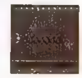
イースvs.空の軌跡



ジェノクレス

イース[I・IE・オリジン]

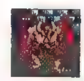
ゼピック村付近の神殿の内部で待ち構える、魔道師のような魔物。壁から炎が吹き出る部屋の中で、テレポートを繰り返す。『オリジン』ではマントを脱ぎ捨てた醜悪な姿でラドの塔に出現。テレポートを繰り返す点は同じだが、竜巻や炎、光弾などを飛ばす8体の影像を操るほか、自らも雷撃で攻撃してくる。



ニグティルガー

イース[I・IE・オリジン]

ゼピック村付近の神殿で戦うことになる、石像に化けている虫の魔物。近づくとその正体を現して、獲物をしつこく追いかけて体当たりをしてくる。『オリジン』では巨大化しており、攻撃が多彩になっているほか、体を破壊したあとに頭部に出現する弱点を攻撃しないと倒せないようになっていた。



ヴァジュリオン

イース[I・IE・オリジン]

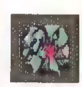
巨大なコウモリの魔物で、無数の小さなコウモリに分裂して攻撃してくる。実体を現したときにしか、ダメージを与えられない。『I』や『IE』ではゲーム中盤に出現する強敵で、かつて鉱山があったラスティン村を壊滅させたという設定。『オリジン』ではザバが召喚する魔物として、序盤に登場する。



ピクティモス

イース[I・IE・オリジン]

ダームの塔に出現する巨大なカマキリの魔物。両手の鎌からブーメランのように真空の刃を飛ばして攻撃してくる。『オリジン』での登場時には血の雨の演出も行われ、非常に迫力があるボス敵となっている。『I』同様の鎌を使った攻撃のほか、小さなカマキリの群れを呼び出す攻撃なども行う。



コンスクラード

イース[I・IE・オリジン]

『I』でダームの塔に出現する岩石の魔物。赤や青に点滅するコアの周りに岩をまとい、無数の石を飛ばして攻撃する。『オリジン』では砂の中に潜む巨大な花の魔物として登場。種を飛ばしたり、周囲の小さな花から養分を吸い取って体力を回復したりする。名前は同じだが、別の魔物となっている。



ヨグレクス&オムルガン

イース[I・IE・オリジン]

ダームの塔で待ち構える、宙に浮かぶ青と黄の鬼の顔だけの魔物。2体で1組となっていて、弱点の黄色い顔を攻撃すると、黄の顔と青の顔の位置が入れ替わる。ちなみに『オリジン』では、ザバが召喚する魔物となっており、ザバとともに襲ってくる。それぞれ炎と氷を操って攻撃をしてくる。



ダーム

イース[Ⅱ・ⅡE・オリジン]

神を超える魔王として君臨する、黒真珠と融合したカイン＝ファクト

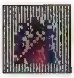
イースの神官でありながら、力を渇望するあまり黒真珠と融合したカイン＝ファクトの姿。神を超える魔王として降臨したが、シルバーソードを手に立ち向かうトール＝ファクトに倒され、2人の女神によって封印された。700年の時を経て封印が解けると、ダレスやザバを下僕として復活させ、魔物による世界支配をもくろむ。イースを地上に降ろしたうえで、女神達を呪縛で封じ込めたり、六神官の子孫をダレス達に殺させようとしたりするなど、万全の態勢を作ろうとした。だが結局は失敗に終わり、最後はアドルに黒真珠を破壊されて消滅する。



←『ⅡE』では、最初は人間形態で襲ってくるが、体力が減ると、黒真珠に変化して多彩な攻撃を行うようになる。



↑『Ⅱ』では、転移しながら巨大な火球を降らせて攻撃してくる。黒衣に身を包んだ魔人の姿をしているが、ダメージを与えたときに一瞬だけ姿が黒真珠になる。



ダレス

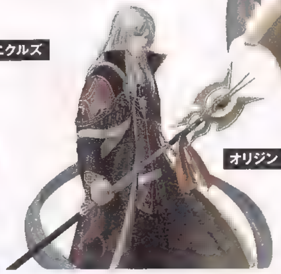
イース[Ⅱ・ⅡE・オリジン]

闇を名乗る者達の首魁的存在

イースの外の世界からやって来た「闇」を名乗る者達のリーダーで、石化などの高度な呪いを使える。魔の根源の力を取り入れたことで絶大な力を持つが、『オリジン』では女神捜索隊のユニカらの奮闘によって倒される。『Ⅱ』や『ⅡE』では、ダームの下僕として暗躍していたが、アドルに倒された。



クロニクルズ



オリジン



オリジン



ザバ

イース[Ⅱ・ⅡE・オリジン]

ダレスを信奉する闇の女魔道師

残忍な性格の女魔道師。強大な魔物を何体も召喚して、自在に操る力を持つ。『オリジン』ではダレスとともに黒真珠の奪取や女神の捜索に注力するが、ダレスの陰謀を阻止しようとする者達との決戦に敗れて消滅。『Ⅱ』や『ⅡE』では、封印から目覚めたダームの力で復活して幹部として行動していたが、鐘つき堂でのアドルとの対決に敗れ、再び消滅した。



オリジン



複数の部下を引き連れてアドルの進行を阻止する

←コウモリの魔物を次々と放つ。部下の魔物をすべて倒すと自ら襲ってくるが、見かけ倒しで弱い。なお『Ⅱ』では、コウモリがザバの本体だった。



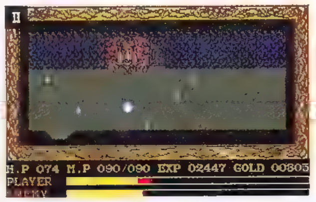
オリジン



ベラガンダー

イース[Ⅱ・ⅡE・オリジン]

ラスティーニの廃坑に出現する、腹に口を持つ醜悪な魔物。腹の口から多数の弾を吐いて攻撃してくる。『オリジン』では床まで届く巨大な腕を持つ魔物となっており、腹の口から毒の泡を吹き、吸い込み攻撃をする。さらに、頭部の口からは熱線を吐いてくる。



←弾を出す口が実は弱点。弾を出す瞬間にファイヤーを当てることで撃破することができる。



ティアルマス

イース[Ⅱ・ⅡE]

ノルティア氷壁で戦う魔物。高い跳躍からのプレス攻撃を行う。また、氷を生み出す力があり、氷塊をばら撒いて攻撃することも。ちなみに『ⅡE』では巣にお金をためこんでいる、ちょっとユニークな敵となる。



←ジャンプしながら氷を飛ばすティアルマス。着地の瞬間が攻撃のチャンスとなる。



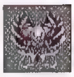
ゲラルディ

イース[Ⅱ・ⅡE・オリジン]

バーンドブレスに出現する、醜悪な容姿の大きな生首。アドルへとにじり寄りながら、たまに口から不気味な触手を吐き出して攻撃してくる。『オリジン』では、マグマの中から現れる巨大ロボットのような敵となる。



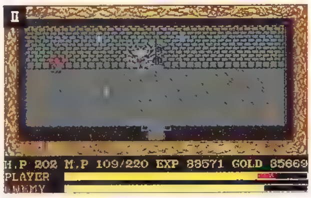
←触手を出し入れする大きな口がゲラルディの弱点。そこにファイヤーを当てる必要がある。



ドルーガー

イース[Ⅱ・ⅡE]

サルモン神殿の内部に出現する、巨大なクモの魔物。アドルのほうへゆっくりとしのび寄りながら、無数の光弾を放って攻撃してくる。『ⅡE』では、それに加えて爆発する卵のようなものを生み出す攻撃も行ってくる。



←足には攻撃が効かない。光弾をうまくよけて、正面からファイヤーを当てて倒そう。



ガルバラン

イース［Ⅲ・F］

フェルガナ地方を恐怖に包み込んだ存在

かつてフェルガナ地方を襲った化物。精霊の加護を得た勇者により、フェルガナ地方の沖合にある島に封印されていたが、『Ⅲ』ではガーランドに、また『F』ではチェスターによって封印が解かれる。なお、『Ⅵ』の初期設定では、ガルバランは生体兵器の龍神兵という設定があったが、それが正式な設定なのかは不明。ただ、『F』のガルバランが目覚めた際に「黒き匣」という言葉を使うことから、有翼人の文明となんらかの関係はありそうだ。



⬆『Ⅲ』のガルバランは、光弾と電撃で攻撃してくる。非常に強力な電撃にさえ注意すれば、わりと苦労せずに倒すことができたが、『F』ではかなり凶悪な強さとなっていた。

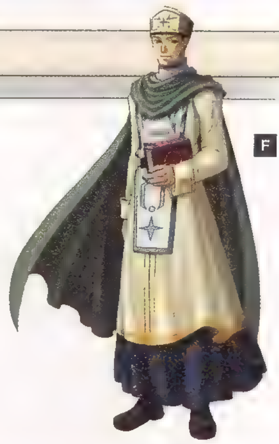


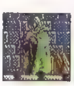
ガーランド

イース［Ⅲ・F］

『Ⅲ』と『F』で設定が異なるキャラクター

『Ⅲ』ではマクガイア城主の腹心として登場。実は封印されたガルバランの残党で、領土拡大を狙う城主の心を利用して、その封印を解こうとする。『F』ではニコラス・ガーランドというフェルガナ教区を統括する、星刻教会の司教に。かつては人格者であったが、イルバーンズの遺跡の調査中にガルバランの存在を知り、性格が一変。チェスターやマクガイア城主を利用してガルバランの復活を企む。若干の設定こそ違うものの、その目的は同じガルバランの復活。ラスト付近で魔物に姿を変えて、アドルに襲いかかってくる。



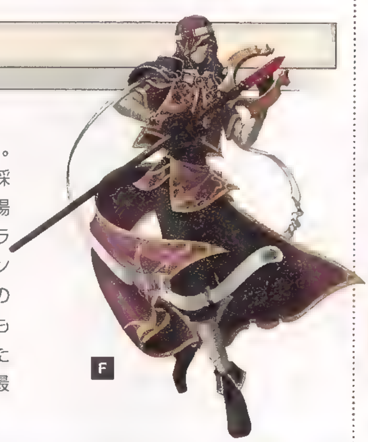


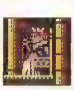
デュラーン

イース［Ⅲ・F］

剣を操り襲い来る闇の妖術師

ティグレーの採石場でアドルが初めて戦うボス。『Ⅲ』ではロングソードを手に入れるために訪れた、採石場の坑道内にある倉庫にいた。『F』でも最初の登場の流れは同じだが、より深い設定が加えられ、ガーランドの配下となっている。実はその正体は、レドモントの町の教会に勤めるシスター・ネル。ジェノス島の住民の虐殺を行った闇の妖術師で、ガーランドとともにガルバラン復活を手助けしていた。しかし、そのために人を殺めていたことを懺悔する気持ちも……。最後はアドルの剣の前に倒れる。



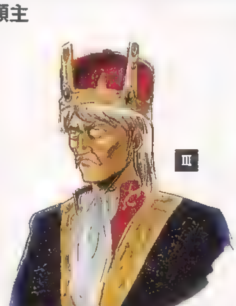


マクガイア

イース［Ⅲ・F］

領土拡大をもくろむフェルガナ地方の領主

フェルガナ地方を治める人物。ガーランドの口車に乗せられて、ガルバランの復活に協力する。しかし、自分が計画の中心にいると思っていたものの、単なる道具として使われていた。『F』ではロムン帝国の皇帝から、辺境のフェルガナに封ぜられた貴族という設定になっており、中央への対抗意識から、ガルバラン復活に手を貸す。エリザベータという美しい妻のほか、アリーセとクルストフという子供がいる。



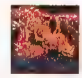




エルフェール

イース［Ⅲ・F］

ティグレーの採石場で戦う影像のような魔物で、雷撃などで攻撃してくる。『Ⅲ』では落日、『F』では星月の影像を守っている。



ギルン

イース［Ⅲ・F］

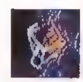
溶岩地帯に住む竜。アドルを執拗に追いかけて体当たりをしかけてくる。倒すと溶岩を固める火竜の守りが手に入る。



ギャルバ

イース［Ⅲ・F］

イルバーンズの遺跡からつながる大空洞にいる翼竜で、火炎や突進を使う。『Ⅲ』では星月、『F』では落日の影像を守る。



イスターシバ

イース［Ⅲ・F］

ティグレーの採石場の奥にある廃坑で戦う魔物。『Ⅲ』では白光の影像を守る水晶の形の魔物として、『F』では暗黒の影像を守る水晶に包まれた謎の生命体として登場。



リガティ

イース［Ⅲ・F］

人と鳥が融合した妖鳥である魔物。エルダーム山脈で審判の杖を守っている。『F』では3体同時に襲ってくる。



ギルディアス

イース［Ⅲ・F］

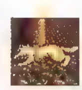
エルダーム山脈に棲む巨大なドラゴン。ギルディアスがいる洞窟の入口の封印を解くためには、審判の杖が必要となる。『Ⅲ』では暗黒、『F』では白光の影像を守っている。



デス＝ファルオン

イース［Ⅲ・F］

バレスタイン城で戦う、鉄球を持つ騎士の姿をした魔物。『F』ではミサイルや地面から槍を生やす攻撃なども追加されている。



Z＝Z＝シュティルガー

イース［Ⅲ・F］

バレスタイン城の中庭にいる狼。口からのブレスや突進が主な攻撃となる。『F』では狼の召喚なども追加された。正式名称は、ツェルフェム＝ザム＝シュティルガー。



ジルデューロス

イース［Ⅲ・F］

『Ⅲ』では盾と剣を持つ影像のような魔物。『F』では4足歩行する機械仕掛けのロボットのような姿をしている。



エルディール

イース[IV]

セルセタの聖域に住む有翼人の生き残り

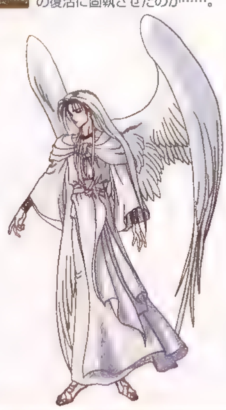
セルセタの聖域の城で暮らす有翼人の男性で、人間で会うことができるのは、彼の世話をする役目を持つリーザのみ。元々は優しく穏やかな性格だったが、邪悪な考えを持つグルーダ達と出会ったことで悪に染まっていく。そして有翼人の栄光を取り戻すために、古代セルセタ文明を復活させる。しかし、レファンスの加護を得たアドルとの戦いに敗れ、最後は自分の過ちを認めて命を落とした。彼自身は、自分が最後の有翼人であると発言しており、エルディールがいなくなったことにより、有翼人が絶滅してしまった可能性は高い。

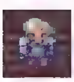


リーザの前では優しい素顔を見せるが……

⬅聖域の城に1人で暮らし、外界との接点はリーザのみ。同じ種族の仲間もいない彼の孤独が、有翼人の栄華の象徴でもある古代セルセタ文明の復活に固執させたのか……。







グルーダ

イース[IV]

悪の魔道師のリーダー格

セルセタで暗躍する、3人組の魔道師の中心人物。エルディールをそそのかして、古代セルセタ文明を復活させようとしていた。またロムン帝国とも通じており、自らの野望達成のためのコマとして利用した。その真の目的は、セルセタに残っている古代の力を手に入れて、世界を支配することにある。彼は参謀的な立場で、エルディールやロムンとの交渉を一手に引き受けていた。ちなみに、PCエンジン版では「闇の一族」という設定となっている。





古代都市の黄金の神殿でアドルを待ち受ける

⬅ガディス、バミーを倒したアドルの前に、ついにグルーダが立ちはだかる。彼は自らの計画をアドルに話し、襲いかかってくる。一度倒されると、姿を変えて再戦することに。



バミー

イース[IV]

残忍な性格の妖しい美女



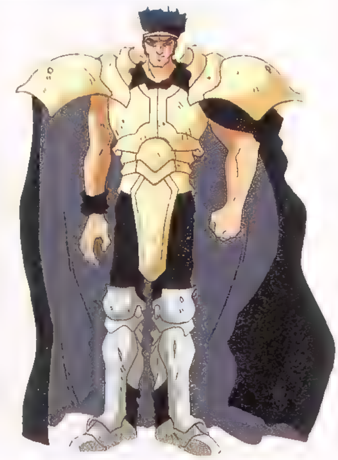
グルーダが率いる魔道師一味の紅一点となる妖艶な女性。炎や雷などの強力な攻撃魔法を操る。容姿は美しいが性格は残忍で、リリアを人質にとり、アドルに古代の力の復活に必要な3つの瞳をわたすように要求してくる。そうして瞳を手に入れたうえ、リリアを殺すという行為に出るが、最後はイリスの塔でアドルに敗れる。なお、人間を魔物に変える力を持ち、彼女のペットとなるような選択肢を選んでしまうと、アドルは魔物の姿へと変えられてしまう。



ガディス

イース[IV]

グルーダ一味の武闘派



グルーダの仲間である魔道師ながら、魔法よりも武術や体術を得意とする大男。バミーと同様に残忍な面を持っており、エルディールを心配するリーザを邪魔者扱いして殺してしまう。ガディスとは、復活した古代都市の青銅の街区で戦うことになり、巨大な斧や手裏剣のようなものを投げて攻撃してくる。ちなみにPCエンジン版は、攻撃するたびに「ぶっ殺してやる！」というかけ声が入るため、戦闘中はかなりうるさいことで知られている。



ロムン帝国駐留部隊隊長

イース[IV]

セルセタに眠る力を狙うロムンの軍人

国境の町キャスナンに常駐している、ロムン帝国の駐留部隊隊長。グルーダと手を組んで、セルセタにあるという黄金の城を探している。アドルが無実の罪で兵士に捕まって牢に入れられた際は、彼が出してくれる。だが物語中盤では、風の村コモドを強襲。アドル1人に対し、多数の兵を連れて戦いを挑んでくる。



⬅グルーダと話をする隊長。隊長達はセルセタで黄金の城を探すとともに、セルセタの地をロムン領に加えようと画策した。しかし、グルーダ達の手の平の上で踊っているだけだった。



➡コモドの村をロムン兵が襲う。隊長はアドルを待ち構えており、「広場へ来い」と伝言を残して立ち去る。言われたとおりに広場へ行くと、部下を引き連れた隊長とのバトルが発生。

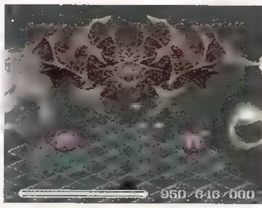


ジャビル

イース[V]

ケフィンを陰から操る錬金術師

発見した賢者の石を持って、ケフィン王家に接近。王を陥れ、ケフィンの実権を握ることに成功する。また「運命の審判」により、住人達をいけにえにして、賢者の石に力を蓄えていた。リジェと手を組んでケフィンを復活させようとしていたが、最後はアドルに倒される。



↑ニーナが賢者の石を制御しようとしたことで、アドルとジャビルは異空間へ飛ばされた。いよいよ最後の戦いの幕が上がる。





リジェ

イース[V]

サンドリアの治安部隊隊長にしてケフィン王家の生き残り

サンドリアの治安部隊の隊長を務める女性。アドルが治安部隊の隊員に絡まれていたところを助けた。実は彼女はケフィン王家の人間で、その封印が弱まったのをきっかけに外界へ渡る。そしてドーマンと手を組み、結晶を集めて封印を解こうと暗躍していた。またケフィンにいるジャビルとも協力しており、都を復活させ、その力で世界征服を狙っていた。誇り高い人物だが、ケフィン再興のためならニーナを人質にとるなど汚い手も使う。最後は崩壊するケフィンに残り、命を落とす。



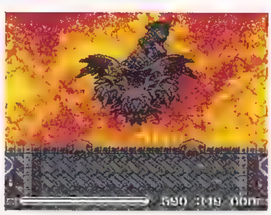


ドーマン

イース[V]

サンドリアを救うため幻の都を求める町の有力者

サンドリアの交易商人で、町の有力者。急速に砂漠化が進むサンドリアを憂い、錬金術の力でそれを止めようと、スタンやアドルに結晶の探索を依頼する。しかし、それは表の理由だった。実際はリジェと共謀して、ケフィンの力により世界を支配しようとしていた。



↑結晶をすべて手に入れたつもりだったドーマンだが、1つは偽物だった。怒った彼は錬金術で魔物に姿を変え、襲いかかる。





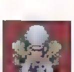
アビス

イース[V]

ケフィンの王家に使える三幹部

ケフィン王家の血を持つリジェに仕えている重臣。リジェとともにケフィンから外界に出ており、封印の結晶を求めて暗躍していた。ニーナを人質にして、結晶を手に入れたリジェとともにケフィンに帰還。ケフィンの探索をしているアドルの前に現れるが、スタンに背後から斬られて、あっさりと死亡してしまうのだった。





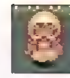
カリオン

イース[V]

アドルを危険視するリジェの側近

三幹部のうちの1人。ニーナが持つ、ケフィンに渡るためのアイテム「王家のメダル」を手に入れるため、彼女の家に盗みに入る。そこでアドルと遭遇した際は、ケフィンにかかわるなと警告を残す。その後、レジスタンスとともにケフィンの城へ侵入したアドルの前に立ちはだかり、魔法剣や分身でアドルを苦しめた。

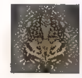




バルク

イース[V]

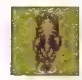
少年のような容姿をした三幹部の1人で、素早くジャンプを繰り返しながら炎を放つ。実際に幼いのか、アドルに気をとられて人質にしていたニーナをイブール家に取り返されるなど、注意力が散漫な面もある。



ヴァルテモス

イース[V]

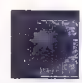
フォレスタの洞窟で、時の腕輪を入手後に戦うことになるボス。結晶を守る四足の守護獣で、「光の魔獣」とも呼ばれる。レーザーや火炎を発射したり、咆哮とともに岩石を落としたりして攻撃してくる。



デゼルトウルフ

イース[V]

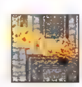
ウルフの名を冠するものの、見た目はイノシシに近い獣。闘技場で戦うことになり、突進による体当たりが主な攻撃。ちなみに追いはぎ目的で近づいてきたイブール家により、アドルはこの闘技場に来ることになる。



ヒュドール

イース[V]

「水の魔獣」と呼ばれる魔物。水の精霊ネードの洞窟で、水の結晶を守護している。巨大なクラゲのような姿をしており、しばらく攻撃していると傘の部分が取れ、触手を伸ばした本体が現れる。水流で足をとられる水場での戦いとなるので、意外と苦戦する。



アグニヒューム

イース[V]

セーベの遺跡で火の結晶を守っている魔獣で、「炎の魔獣」とも呼ばれる。体当たりや炎を降らせる攻撃をしてくる。ちなみに、セーベの遺跡にはガラムという人物が住んでおり、彼はそこで赤毛の旅人が火の結晶を手にするのを見届ける使命を帯びていた。



アゾート

イース[V]

「地の魔獣」の異名を持つ、地の結晶の守護獣。ストーカーの師匠であるサラバットからの試練で戦う相手。まるで樹のように動かないが、弱点である胸部を狙うために、近づいてジャンプ攻撃をする必要がある。



ニグルニカス

イース[V]

闇の結晶を守護している「闇の魔獣」。ケフィン廃都には人の言葉を話すコボルトが住んでおり、彼らから結晶の情報を聞くことができる。倒しても何度も復活する手で弱点部分を守っており、さらにアドルを混乱させる音波も出してくるため強敵といえる。

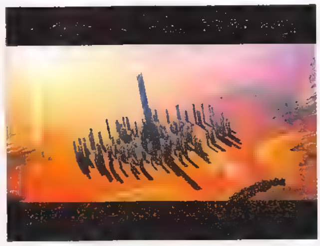


ナピシュテム

イース[Ⅵ]

古代有翼人が作りだした気象制御装置

はるか昔、有翼人の手で作られた気象制御装置。黒エメラスの剣である黒鍵アルマリオンがマスターキーとなる。かつて悪意のある人間に操作され、津波で世界を滅ぼしかけたが、有翼人、人間、亜人の3種族の協力により危機は回避。だが機能を完全に停止することはできず、カナンは大渦に包まれ外界から遮断された。物語中では、エルンストの持つ黒エメラスの剣が破壊されたことで自動制御に移行。全大陸を津波で沈めようとするが、アドルにより破壊される。



↑黒エメラスにより作られた巨大な塔が、ナピシュテムの匣。その中枢部に本体がある。アドルの活躍により本体を破壊され、匣は全機能を停止する。



エルンスト

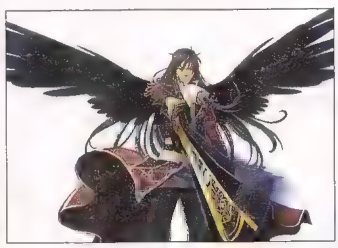
イース[Ⅵ]

ナピシュテムの匣の掌握をもくろむロムン艦隊の副官

アガレス提督の副官を務める青年士官で、ガッシュの兄。かつてアルマから奪った黒エメラスの剣で有翼人の力を手に入れ、ナピシュテムを制御しようともくろんでいた一族の末裔。エルンストは一族の悲願であるナピシュテムの掌握を狙い、人造妖精のユエ、キサ、セラを使ってカナンの大渦を止め、島に侵攻。巫女としてのイーシャの力を使いナピシュテムの中枢に到達するが、追ってきたアドルに敗北。最後はガッシュに人造妖精を託して、息を引き取った。





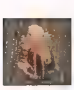


TOPICS

黒エメラスの剣で敵全体に攻撃

『イースvs.空の軌跡』では、サポートキャラクターとしてエルンストが登場。アドルと戦ったときの黒い翼を生やした姿で現れて、すべての敵にダメージを与える。その右手には、ナピシュテムの匣のマスターキーである黒鍵アルマリオンが握られている。





アガレス

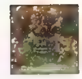
イース[Ⅵ]

ロムン艦隊を率いる貴族出身の軍人

元老院になることを夢見る、ロムン帝国の貴族出身の軍人。エルンストからカナン諸島の秘宝の話を聞き、艦隊の提督として大渦へやって来る。珍しいものが好きで、ペットとしてラーナルーナ(名前はエリザベス)という巨大なカエルのような魔物を飼う。また、珍しいレダ族を皇帝に献上しようとオルハを捕らえるものの、アドルに奪還された。







デミガルヴァ

イース[Ⅵ]

イーシャがアドルを見た際に感じたビジョンに出現した魔物。祈りの泉にある地下への扉を突き破り、イーシャに襲いかかる。本来ならエメラスの武器でないと撃退できないが、アドルはロングソードで倒した。別名は「はぐれ竜」で、初期設定では龍神兵である「ガルヴァ」シリーズの亜種となる。



ゾンプラス

イース[Ⅵ]

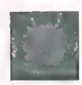
グラナヴァリスの剣の祭壇で鏡の欠片を手に入れたあと、ユエによって呼び出されたボス。「貪欲なる翼」の異名を持つ、虫のような魔物。落下する足場の上で戦うことになり、空中からのパンチや状態異常を引き起こす鱗粉を出して攻撃してくるほか、孵化することでザコが飛び出す卵を大量に吐き出してくる。



ウド=メイユ

イース[Ⅵ]

「揺籃の守護者」の異名を持つ、四足歩行の機械を思わせる魔物。忘却の遺跡の奥で鏡の欠片を手に入れると、セラが現れてウド=メイユを呼び出す。足を回転させての体当たりや、ジャンプからの着地時に出る衝撃波でダメージを与えてくる。着地時に足場が崩れていくので、早めに決着をつけたい。



オージュガン

イース[Ⅵ]

「虚ろなる咆哮」とも呼ばれる、巨大な岩の魔物。カナン島の陽の入り江に流れ着いた船を調べるために訪れる緑水洞で戦い、キサが呼び出す。相手が打ち出すミグンという魔物を跳ね返すことでダメージを与えられる。左右の手を叩きつけてくるほか、太いレーザーを口から吐くなど、攻撃はかなり激しい。



ラーナルーナ

イース[Ⅵ]

ロムン艦隊に捕らえられたレダ族を助けるために向かった船内で戦うアガレスのペットで、名前はエリザベス。見た目はカエルそのままで、攻撃を加えると体液が飛び散り、滑って移動しにくくなる。また、弱点以外はほとんどダメージが与えられない。その異名は「混沌の狩人」と、意外にかっこいい。



ガルヴァ=ロア

イース[Ⅵ]

廃都キシュガルから龍の回廊を渡った先にある、ナピシュテムの匣の内部で戦うことになるボス敵。有翼人の技術を盗んだ一族が作った生体兵器で、別名は「龍神兵完全体」。英字では「The Original Galvaran」と表示されており、『Ⅲ』や『F』のガルバランとなんらかの関係があるようだ。



ルル=エンデ

イース[7]

アルタゴの歪んだ秩序から生まれた化物

アルタゴの理(ことわり)そのもの。アルタゴの秩序が歪むと滅びの風を起こして、終焉と再生を行おうとする。滅びを促進させる役目を持つ終焉の巫女ティアルナが敗れたことで実態化し、アドル達の前に現れる。秩序の歪みから、醜悪な化物の姿を形作っている。



「太古の理」の二つ名を持つ
アルタゴの秩序と安定を司る存在

←ティアルナが倒されたあとに現れるのが、このルル=エンデ。その姿はかなり巨大で、アドルと仲間達は、「足」「胴」「頭」の3カ所を1つずつ倒していくことになる。

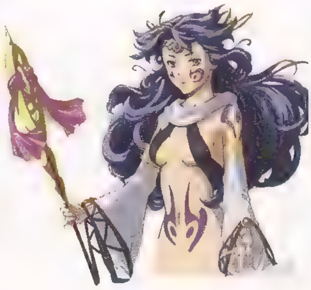


ティアルナ=レム=イスカリア

イース[7]

月の民イスカの終焉の巫女

月の民イスカの正統な里長の末裔で、ティア(P.452)の真の姿。滅びの兆しが見えた際に、竜の戦士を倒してアルタゴを終焉と再生に導く「終焉の儀」を執り行う使命を持っている。義妹であるマヤがイスカ熱を発症したことで、終焉の儀を執り行うことを決意するが、アドル達との戦いに敗れた。





サイアス

イース[7]

「アルタゴの鷹」の異名を持つ、アルタゴ竜騎士団の千竜長

ロムン帝国との戦争で活躍した「アルタゴの鷹」と呼ばれる剣士。実は、月の民イスカの里長である終焉の巫女ティアルナの守護騎士としての裏の顔を持ち、アルタゴの滅びを促進させるため、カイマール公王の殺害などを行っていた。魂の井戸でアドル達を迎え撃つが、すべての竜の加護を得たアドル達の前に敗れた。



「双極の騎士」として
アドルの前に現れたサイアス

←ティアルナを守るため、真の姿となってアドルの前に現れたサイアス。アドルと激闘を繰り広げるが、すべての竜の加護を得たアドルの前に敗れることになる。

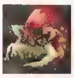




ヴェルクレア

イース[7]

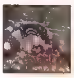
アルタゴに生息する亀型の巨獣。凶暴化しており、竜の戦士として認められたアドルと始まりの祠で戦うことになる。2つの首を持ち、首での攻撃と、殻に閉じこもって体を回転させての体当たり、そして水柱を立てるなどして襲ってくる。なお、難易度がハード以上の場合、回転時に弾を発射してくる。



エスガリオン

イース[7]

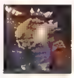
シャヌアの森に生息するイノシシ型の魔獣で、大きな牙が生えているのが特徴。アドルから公王の書状を奪ったエルクが出くわして、襲われてしまう。攻撃方法は、牙で地面を掘って岩を飛ばすほか、口からのブレス、体当たりなど。特に体当たりの攻撃力は非常に高いので、回避に専念すること。



ゼーランフィス

イース[7]

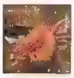
シャヌアの森の中央にそびえる大樹内に生息している蟲の巨獣。地の祭壇へ向かうアドル達に襲いかかる。6本の足を持っており、そこを攻めると動きを止めて、弱点の舌を出す。この舌は攻撃時にも使用し、捕まると一定時間操作が不能になる。また、口から動きを遅くするネットも吐き出す。



ギルダロス

イース[7]

アルタゴ平原とセグラムの砂漠をつなぐ洞窟間道に住んでいる。コボルトが巨大になったような姿をしており、手に持った棍棒と、ヒップアタックなどで攻撃してくる。



ストールブラム

イース[7]

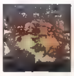
炎の神殿内に生息している巨獣。溶岩の上を歩けるようになるアイテム「氷霧の結晶」を守るように、その手前で出現する。衝撃波や突進、炎のブレスを吐くなど、攻撃が多彩。



レヴァードガレム

イース[7]

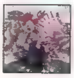
炎の祭壇を守護するために作られたゴーレム。本来ならば里長といれば襲ってくることはないが、アルタゴの調和が崩れていたため暴走。アドル達に襲いかかってくる。



ヴァリサルティ

イース[7]

イスカ熱に倒れたマヤの薬を作るために必要な緋晶石。これを手に入れるために訪れる地下水道で戦う巨大な蟹。口からアワを吐いて攻撃し、爪でガードを行うこともある。



カヴァケロス

イース[7]

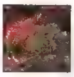
風の神殿に住む巨大な鳥。本来は人を襲うことは少ないが、瘴気を浴びて凶暴化。竜巻や雷を呼び出し、翼から真空波を放つ。また、その咆哮には相手を石化させる力がある。



アバリエル

イース[7]

アルタゴ市の沖合の遺跡島にある、海の民の出身地であるエドナの故地に生息する巨大なタコ。海の祭壇の手前にある水場に出現し、頭部のある本体と8本の足で攻撃を行う。



イグゼストルーガー

イース[7]

罪人の処刑を行うためにアルタゴ市の闘技場で調教されている、巨獣クラスの力を持つ大型獣。アドルが公王暗殺の罪で処刑されそうになる際に、この獣と戦うことになる。



ドラグレス

イース[7]

魂の井戸で2体同時に出現。「籠れし戦士たち」の二つ名を持っており、かつて終焉の巫女に挑んだ竜の戦士の魂が魔物化したもののようだ。斬撃や突進が主な攻撃手段。



カイン＝ファクト

イース［オリジン］

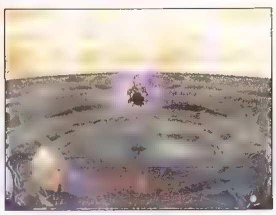
闇の力に溺れたイースの神官



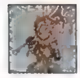
女神に仕え、人々を導く役割を担う六神官の1人。心を司る神官で、トールとユーゴの父親でもある。詠唱なしで魔法を行使できるほどの強大な魔力を持つが、彼の力への欲求は尽きることはなく、ダレスを裏で操って黒真珠に宿る魔の根源を手に入れようとした。黒真珠と融合して、神をも超えた魔王ダームへと変貌するが、シルバーソードを手にしたトールに倒され、女神達により封印される。



⬅黒真珠の力を暴走させようとするダレスを、天空から槍で貫き、消滅させる。そして、レアやトールの前で黒く染まった心の内を吐露し、ダレスから抜け出た魔の根源を受け入れた。



➡イースの力を結集したシルバーソードを持つトールに、シールドの魔法を破られて窮地に陥る。しかしカインは黒真珠と融合し、神を超えた魔王ダームとなってトールに襲いかかる。



キシュガル

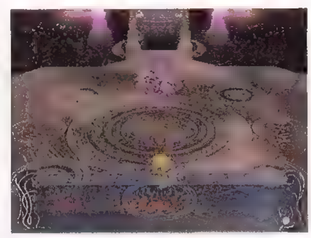
イース［オリジン］

強さのみを追い求める孤高の魔戦士



斧槍と氷の術を好んで使う「戦鬼」の異名を持つ狂戦士で、エポナの兄。真の戦士との命を賭けた戦いを何よりも望み、魔道師にはまったく関心を示さない。強さのみを追い求めた結果、魔を受け入れるという方法へと行き着いた。イース浮上の際に、地上に残って戦ったサウル＝トバを3回にわたる一騎打ちの末に討ち果たした実力者で、彼の娘であるユニカや騎士団の副長であったトールとの戦いを密かに望んでいる。





⬆サウル＝トバとの戦いが忘れられず、それを超える戦いを望み続けている。ダームの塔の探索を経て著しく成長したユニカを、サウルを継ぐ者と認識すると、魔人と化して襲いかかる。



鉤爪の男

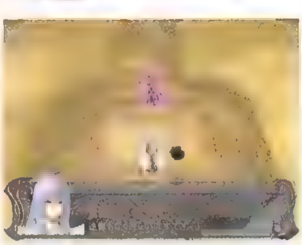
イース［オリジン］

魔の因子を取り込んだイースの英雄



イース浮上の際に、地上に残って戦った神殿騎士トール＝ファクト(P.455)。黒真珠を破壊するため、あえて魔の因子を受け入れた。ダレス達の協力者を装って女神の捜索隊の前に立ちふさがるが、女神や旧友達、そして弟のユーゴとの再会を経て、誰の犠牲を生むことなく平和を築く決意をする。その後、女神の捜索隊と和解し、黒真珠を奪取したダレスや黒幕であるカイン＝ファクトの野望を打ち砕いた。





⬆魔人と化すことで、すべての攻撃が強化される。魔人化はさまざまな仕掛けを解く際にも必要だが、理性を保ったまま魔人の姿を維持し続けるのは困難なため、強化は一時的なものに限られる。



エポナ

イース［オリジン］

きまぐれな性格の女戦士



キシュガルの妹で、三つ又の槍を自在に振るう女戦士。魔の因子の力で分身を作り出して、多彩な攻撃を繰り出すことができる。気まぐれかつ残忍な性格で、感情のおもむくままに戦いに興じているが、ときおり素直で純粋な面を見せることもある。理屈っぽくて根暗なのが多いという理由で魔道師を嫌っているが、ダームの塔で出会うユーゴとは気が合うらしく、敵でありながら、さまざまなアドバイスを与える。





⬆ユーゴへ恋に似た感情を芽生えさせるが、戦いのなかに生きてきた彼女には未知の感覚であり、その想いに翻弄される。それはダレスへの裏切り行為につながり、粛清されてしまう。

ゴーバン=トバ

イース[Ⅰ・ⅠE・Ⅱ・ⅡE・Ⅳ]



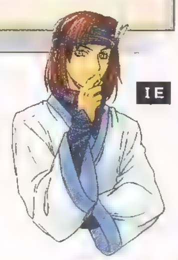
ⅠE

神官トバの末裔にして盗賊団の頭目

部下の信頼が厚い盗賊団の頭目。ジェバの息子でサラの従兄弟。また神官トバの子孫でもあり、ダームとの決戦を前に銀のハーモニカを持ってかけつけた。エステリアに平和が戻ったのを機に盗賊から足を洗い、取引所を開いた。

ルタ=ジェンマ

イース[Ⅰ・ⅠE・Ⅱ・ⅡE・Ⅳ]



ⅠE

神官ジェンマの血を受け継ぐ吟遊詩人

ゼピック村の吟遊詩人で、各地の伝承に詳しい。夢遊病の気があり、妻のアイリスに心配をかけている。神官ジェンマの子孫でもあり、アドルにブルーアミュレットやクレリアシールドを託して、彼の冒険を助けた。

ラーバ

イース[Ⅰ・ⅠE・Ⅵ]



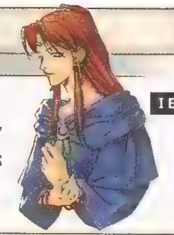
Ⅵ

古代文明の謎を追う考古学者

ダームの塔に捕らわれていた老人。古代王国イースについて研究している考古学者で、アドルにさまざまな助言を与えた。ダームの塔から脱出したのちは、古代の神秘を求めてカナン諸島へ渡り、島の遺跡の研究を行っていた。

サラ=トバ

イース[Ⅰ・ⅠE]



ⅠE

アドルを冒険へと導いた占い師

ミネアの町の占い師。魔の再来を予見し、アドルにイースの本の捜索を依頼する。アドルが本を捜索する間に、何者かに命を奪われた。

ジェバ=トバ

イース[Ⅰ・ⅠE・Ⅳ]



ⅠE

文化や歴史の知識に明るい老婆

ゼピック村に住む老婆で、サラの叔母。神殿から救出したフィーナの保護者でもある。文化や歴史に造詣が深く、イースの本を読める。

スラフ

イース[ⅠE]



ⅠE

アドルの命を救った好青年

バルバドの港町の自警団のリーダーで、ブルドーの息子。エステリアに漂着後、魔物に襲われていたアドルを助け、彼に武器を与えた。

ロダの樹



イース[Ⅰ・ⅠE・Ⅳ・オリジン]

数々の歴史を見続けてきた兄弟の精霊樹

イース創世紀から生き続ける兄弟樹。弟の樹の下にトール=ファクトのシルバーソードが埋まっており、のちにアドルの手にわたった。

ブルドー

イース[ⅠE]



バルバドの港町の医師でスラフの父親。魔物に襲われたアドルのケガが治るまで、手厚く看病した。

クロニクルズ

オーマン

イース[Ⅰ・ⅠE・Ⅳ]

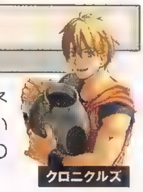


ミネアの町の酒場のマスター。盗賊が銀製品を盗む事件が増えているため、盗賊狩りを検討している。

クロニクルズ

ディオス

イース[Ⅰ・ⅠE・Ⅳ]



ロゼッティの息子。ミネアの町の防具屋を営んでいる。持ち主に合った防具の提供を心がけている。

クロニクルズ

アイラ

イース[ⅠE]

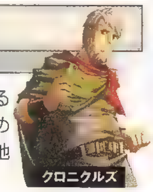


バルバドの港町の診療所に勤める看護師で、アドルの看病をした。普段は優しいが怒ると恐いらしい。

クロニクルズ

ギャレック

イース[Ⅰ・ⅠE・Ⅳ]



ミネアの町の酒場にいる戦士。盗賊狩りを行うためオーマンに雇われた。各地の珍味を食べるのが趣味。

クロニクルズ

ロゼッティ

イース[Ⅰ・ⅠE・Ⅳ]



ミネアの町の武器屋の主人。長年武器屋を営んできた経験から、使い手の力量を見定めることができる。

クロニクルズ

クラーゼ

イース[Ⅰ・ⅠE・Ⅳ]

ミネアの町の病院の院長。いつも各地をかけ回って治療にあたっているため、病院を留守にしていることが多い。ちなみにゲーム中で彼の姿を見られる機会は非常に少ない。

ドニス

イース[Ⅰ・ⅠE・Ⅳ]



仕事をサボって酒場で飲んでいる隻眼の男。プレゼント用のサファイアの指輪をなくして困っている。

クロニクルズ

アイリス

イース[Ⅰ・ⅠE・Ⅳ]

ゼピック村に住むルタ=ジェンマの妻。夫が夢遊病にかかったと語り、姿を消したまま戻らないと心配している。『Ⅳ』でも、あいかわらず突然姿を消す夫を心配している。

リサ

イース[Ⅰ・ⅠE・Ⅳ]



クラーゼの病院の看護師。不在がちなクラーゼにかわり、入院患者の看病を一手に引き受けている。

クロニクルズ

ピム

イース[Ⅰ・ⅠE・Ⅳ]



ミネアの町の取引所の主人。売れる物なら盗品でさえ売る男。『Ⅳ』では店が流行らずに困っている。

クロニクルズ

ロベルス

イース[Ⅰ・ⅠE・Ⅳ]



ゼピック村の村長。銀の鈴が盗まれて困っている。のちに、鈴を首から下げて、なくさないようにした。

クロニクルズ



バノア

イース[Ⅱ・ⅡE・Ⅳ]

娘の病の心配をするリリアの母親

ランスの村に住むリリアの母親。重い病に侵されている娘の心配をしている。アドルの活躍でリリアの病が治ったあとは、彼のために無茶をする娘の行動に悩まされた。アドルが実の息子であるかのように接してくれる。





キース=ファクト

イース[Ⅱ・ⅡE・Ⅳ]

魔物に変えられた神官ファクトの末裔

バーンドブレスの牢に捕らわれていた魔物。神官ファクトの末裔で、人間狩りにより妹が殺され、自身は魔物に変えられた経緯を持つ。ダームを倒すと人間に戻るが、『Ⅳ』では自由に魔物へ変化する術を使えるようになっていた。





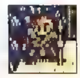
フレア=ラル

イース[Ⅱ・ⅡE・Ⅳ]

医学への探究心が旺盛なランスの村の医師

落盤事故にあったところをアドルに助けられたランスの村の医師。薬草や薬の調合に精通し、リリアの病に効く特効薬を作った。『Ⅳ』では万能薬を開発するため、アドルとともにセルセタ地方へ渡り、セルセタの秘薬を作った。





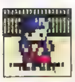
ゴート=ダビー

イース[Ⅱ・ⅡE・Ⅳ]

魔物からラミアの村を守る門番

ラミアの村の門番を務める青年で、神官ダビーの子孫。夢の中のお告げに従い、アドルにさまざまな助言を与える。また、ダームとの決戦前にはイース中枢までかけつけた。『Ⅳ』では、ランスの村への山道の守人を務めている。





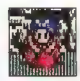
タルフ=ハダル

イース[Ⅱ・ⅡE・Ⅳ]

神官ハダルの血を引く、溶岩の村落の少年

溶岩の村落の少年で、橋番のルバの息子。魔物に誘拐され、魔物のキースとともにバーンドブレスの牢に捕らわれていた。救出されてからはアドルを兄のように慕い、ダームとの決戦前には神官ハダルの子孫としてかけつけてくれた。





マリア=メサ

イース[Ⅱ・ⅡE]

鐘つき堂で処刑されかけたサダの恋人

神官メサの血を引くラミアの村の村娘。村の青年サダとの結婚が間近だったが、魔物のいけにえとしてサルモン神殿に連れ去られた。鐘つき堂で処刑され、命を落としたかに見えたが、身に付けていた腕輪の力で死を免れた。





レノア=ラル

イース[Ⅱ・ⅡE・Ⅳ]

ランスの村に住むフレアの弟。落盤事故にあった兄を救助してくれる人を探している。『ⅡE』では医師見習いになっており、リリアの家に担ぎ込まれたアドルの診察を行った。



ナターシャ

イース[Ⅱ・ⅡE]

丁寧で落ち着いた雰囲気を持つランスの村の村長婦人。日がな一日、趣味の編み物をしながら過ごしている。カーネルの不在時に家を訪れた際、彼の行き先を教えてくれる。

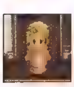


ジェイド

イース[Ⅱ・ⅡE・Ⅳ]

ランスの村の道具屋の主人。世界に1つしかない生命の薬を取り扱っていることを自慢に思っている。





サリナ

イース[ⅡE]

ランスの村の病院の看板看護師。フレアとともに患者の看病に努める。一部の若者に人気があるらしい。





アスタル

イース[Ⅱ・ⅡE]

魔物が徘徊するラスティーニの廃坑に村人が入らないよう、廃坑の入口で見張りをするランスの村の青年。村長から廃坑への立ち入り許可をもらうと、道を開けてくれる。



ジラ

イース[Ⅱ・ⅡE・Ⅳ]

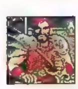
ランスの村に住む青年。地下の倉庫から魔物の声が聞こえるらしく、不安に思っている。『ⅡE』では、ポエム作りが趣味の静寂と孤独を愛する個性豊かな男になっていた。



レグス

イース[Ⅱ・ⅡE]

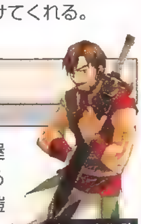
イースの伝承や魔法の知識に精通するランスの村の老人。アドルに魔法の扱い方を教える。ちなみに武器を持たずに彼と出会うと、道中は危険だからとショートソードをくれる。



ギド

イース[Ⅱ・ⅡE・Ⅳ]

ランスの村の武器防具屋の主人。防具の材料となる鉄鉱石が不足しており、鎧が作れず困っている。





六神官の像

イース[Ⅱ・ⅡE]

2人の女神とともにイース王国の繁栄に尽くした六人の神官の像。アドルがトールの聖域に安置された神官の像の前に立つと、魔の元凶の存在を伝え、サルモン神殿へと導く。



カーネル

イース[Ⅱ・ⅡE・Ⅳ]

日向ぼっこが趣味のランスの村の村長。アドルにラスティーニの廃坑への立ち入り許可を出してくれる。『ⅡE』では、彼の立場が村長から長老へと変わっている。



ルードル

イース[Ⅱ・ⅡE]

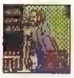
ランスの村の武器防具屋の見習い職人。不足している鉄鉱石を探している。『ⅡE』では腕のいい鎧職人という立場になっており、妻と子供の3人で暮らしている。



ルバ

イース[Ⅱ・ⅡE]

溶岩の村落の橋番を務めるタルフの父親。魔物に息子の命を握られており、アドルを先に進めるなと命令されている。タルフを救出すると謝罪と感謝を述べ、橋をかけてくれる。



エドガー
イース[Ⅲ・F]



領主に反発するレドモントの町の町長

レドモントの町の町長で、町の収入源である交易と採石業の運営を一手に請け負う有能な人物。孤児のストダート兄弟の保護者でもある。圧政を行うマクガイアに脅しや嫌がらせを受けるが必死に抵抗し、領主の陰謀に立ち向かった。

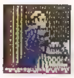


デューイ
イース[Ⅲ・F]



正義感が強い採石場の鉱山長

ティグレーの採石場の鉱山長。魔物が出現した危険な状況下にもかかわらず、エドガーを助けるために採石場に残った正義感が強い人物。『F』では、廃坑に影像が描かれた壁画があるという重要な情報をアドルにもたらした。



ジャン=ピエール
イース[Ⅲ・F]



優しい心を持つレドモントの町の神父

レドモントの町の神父。マクガイアの陰謀を阻止しようとするが、チェスターに捕らえられてバレスタイン城の地下牢に幽閉された。『F』では、チェスターを見てイルバーンズの遺跡まで追っていった心優しい人物として描写された。



エリザベータ
イース[F]



優雅な物腰のマクガイアの奥方

マクガイアの妻で、アリーセ、クリストフの母。地方領主に過ぎない夫のマクガイアは、ロムン帝国の上流貴族出身である彼女に負い目を感じている。下々に対しても分け隔てなく接するため、城内の者達に慕われている。

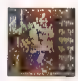


ネル
イース[F]

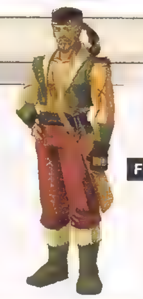


ドギ達が姉同然に慕うシスター

レドモントの町のシスター。幼い頃のドギやストダート兄弟の面倒をよく見ており、彼らから姉のように慕われている。だが、その姿は仮のもので、本性はストダート兄弟の故郷のジェノス島を滅亡させた妖術師デュラーンだった。



ベルハルト
イース[Ⅲ・F]



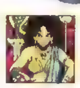
エルダーム山脈で隠居するドギ達の師匠

ドギとチェスターの武術の師匠。マクガイアに仕える傭兵だったが、ジェノス島の襲撃時にストダート兄弟を保護して逃亡。今はエルダーム山脈で隠棲している。各地の伝承に精通し、アドルにガルバランの伝承の真実を語る。

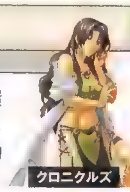


レグ
イース[Ⅱ・ⅡE]

ラミアの村に住む老人。サルモン神殿の調査を生きがいとしていたが、魔物の支配で神殿に行けなくなったことで気落ちしている。アドルに魔物化の呪いの解除法を伝授する。



ザレム
イース[Ⅱ・ⅡE]



ラミアの村の武器防具屋の主人で、武器防具フェチ。魅惑的な服装と危ない言動で、隠れファンが多いとか。



ジョエル
イース[F]



宿屋の女将マーゴの甥。宿屋でウェイターとして働いている。気さくな女将とは対照的に寡黙な人柄。

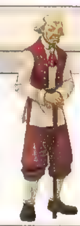


カレン
イース[Ⅱ・ⅡE]

ラミアの村に住むマリアの母。マリアが魔物に連れ去られたことを嘆いている。マリアとサダの結婚式のため、手作りのドレスを用意するなど、娘を溺愛している。



ロクス
イース[F]



デューイの父親で、レドモントの町に住んでいる。採石場に詳しく、デューイは彼に厳しくしつけられた。



ランドルフ
イース[F]



士官するため、妻子を故郷に残してフェルガナに来た傭兵。士官に失敗して、宿屋で飲んだくれている。



サダ
イース[Ⅱ・ⅡE]

ラミアの村の青年でマリアの婚約者。マリアが魔物によってサルモン神殿にさらわれたことを知り、クレリアソードを手に神殿に向かった。のちにアドルにその剣を託す。



アーニャ
イース[F]



デューイの一人娘。たいてい外で遊んでいるが、同年代の子供が少ないため、暇を持て余している。



シンシア
イース[Ⅲ・F]



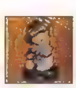
レドモントの町の道具屋の看板娘。質のよさと豊富な品揃えを信条としている。超一流の鑑定眼を持つ。



ハダト
イース[Ⅱ・ⅡE]



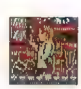
サダの父親。サルモン神殿に向かった息子の身を案じ、息子の捜索を条件にアドルに力を貸す。



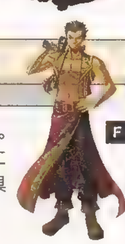
マーゴ
イース[F]



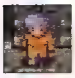
レドモントの町の宿屋の女将。気さくな人柄で料理上手。孤児のドギを拾い育てた懐の深い人物でもある。



アドニス
イース[Ⅲ・F]



レドモントの町の武器屋。店の切り盛りをシンシアに任せ、気に入った人の武具の手入れを行っている。



デュレン

イース[Ⅳ]



冒険の先々に現れる謎の情報屋

ロムン帝国の国境にある町キャスナンの牢でアドルが知り合う情報屋。セルセタ地方の冒険中に何度も出会い、情報を売ろうとするが、すでに知っている話が多く、それを話すとプロ意識が許さないと金を受け取らずに去っていく。



ガゾック

イース[Ⅳ]

古代文明の研究に生涯を捧げる老人

古代文明の研究家。よりよい研究を行うため、妻とともに大地の神殿近くの湖畔の館に移り住み、研究に没頭する毎日を送っている。大地の神殿でアドルと出会い、古代文明に関するさまざまな情報を与えてくれる。彼の館は古代文明都市の上に位置し、都市が復活した際に塔の屋上に突き上げられたが、思わぬ研究対象の出現に歓喜した。

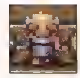


ガゾックの妻

イース[Ⅳ]

夫の夢を支える優雅な雰囲気の老婦人

古代文明の研究に生涯を捧げる夫のガゾックとともに、湖畔の館で暮らす老婦人。穏やかな雰囲気を感じさせる人物で、古代文明の知識を頼ってガゾックのもとを訪れるアドルを歓待してくれる。普段の振る舞いからは感じとれないが、実は重い病に侵されており、セルセタの花を使った薬を定期的に接種しないと発作を起こしてしまう。



風の村の長老

イース[Ⅳ]

異変を警戒するコモドの長老

風の村コモドの長老。セルセタ地方を襲う異変の原因が聖域にあることを知ると、素早く聖域への突入命令を下した。また、カーナを介して、大長老に会うための太陽の瞳をアドルに託した。



高原の村の長老

イース[Ⅳ]

聖域を厳しく管理するハイランドの長老

高原の村ハイランドの長老。聖域一帯の管理をまかされており、異変の原因がエルディールにあることを知っても愚直に聖域を守り続けた。コモドの村人の聖域突入で目が覚め、騒動の原因をアドルに話す。



大河の村の長老

イース[Ⅳ]

大長老への面会を審議するセルレイの長老

大河の村セルレイの長老。大長老へのつなぎ役を担っており、3つの瞳を入手したアドルを大長老がいる山の頂上へと招いた。

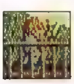


大河の村の大長老

イース[Ⅳ]

異変の真相を知る、セルセタの長老のまとめ役

セルセタの長老達のまとめ役であり、セルセタを襲う異変の原因を知る人物。3つの瞳を得たアドルに未来を託して、かつてセルセタの異変を退けたレファンス公の魂が眠る墓へとアドルを導いた。



ガードナー

イース[Ⅲ・F]



F

フェルガナの地理に明るい、レドモントの町の入口を見張る門番。一流の槍使いで、魔物の侵入を防ぐ。

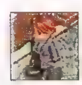


フィオナ

イース[F]



ハロルドの妻で、おっとりした性格の持ち主。フェルガナを襲う異変や領主の横暴に戸惑いを感じている。



アントニオ

イース[F]

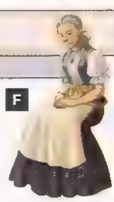


ラバール鉱を買いつけにきたロムン商人。異変により、鉱物の入手が厳しいと聞き、頭を抱えている。



アイーダ

イース[Ⅲ・F]



F

レドモントの町の老婦人。採石場の落盤事故で孫のボブが行方不明となり、日々、哀しみに暮れている。



ヒューゴ

イース[F]



ハロルドとフィオナの息子。ピッカードをこよなく愛し、日課のピッカードの世話を欠かさず行っている。

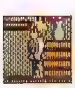


アリーセ

イース[F]

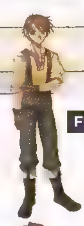


マクガイアとエリザベータの子供。母のような貴婦人に憧れており、子供ながら淑女を気どっている。



ボブ

イース[Ⅲ・F]



F

鉱員見習いでアイーダの孫。落盤事故で行方不明となったが、バレスタイン城の地下牢に捕らわれていた。



リカルド

イース[F]



ティグレーの採石場で働く細身の鉱員。優しい性格だが、領主の理不尽な施政には不満を持っている。

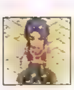


クリストフ

イース[F]



マクガイアとエリザベータの子供で、おっとりした性格。慈しんで育てられたため、やや世間知らず。

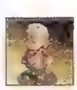


ハロルド

イース[F]



レドモントの町の交易商。フェルガナに異変が起きて以来、交易に支障が出始めており、移住を考えている。

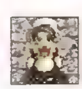


ポール

イース[F]



ティグレーの採石場で働く太った鉱員。臆病な性格で、魔物が現れてからは、震えて夜も眠れないらしい。

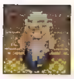


フラン

イース[F]



城主一家の世話係を務めている、バレスタイン城のメイド。城主一家を敬って、誠心誠意で仕えている。



ツエット

イース[V]

アドルを冒険に導くドーマンの使い

ドーマンの使いで、冒険者の勧誘や監視役を務める。サンドリアの町の酒場に立ち寄ったアドルを有能な冒険者と見定め、ドーマンの屋敷へと誘った。ドーマンから結晶探索の依頼を受けると、フォレスタ村の情報をくれる。





ガラム

イース[V]

赤毛の旅人の到来を待つセーベの民の末裔

ラムゼンの町に住む老人で、500年前にケフィン王国との戦いに敗れて滅亡したセーベの民の末裔。一族に代々伝わる「赤毛の旅人が火の結晶を手にするのを見届ける」という使命を果たすため、セーベの遺跡に籠っていた。アドルが火の結晶を入手したことで使命は果たされ、晴れ晴れとした気持ちでラムゼンの我が家へと帰っていった。



ウイリー

イース[V]

冒険家に憧れるフォレスタ村の少年

好奇心旺盛で、厄介ごとに好んで飛び込んでいく困った性格の少年。冒険家になることを夢見ている。フォレスタ洞窟を探索する過程でアドルの実力の高さを知り、その後はアドルを冒険家の先輩として慕うようになった。





サラバット

イース[V]

アドルに試練を与える大魔道師

ジャングルの奥地に住む、600年以上生きている老人。ストーカーの師匠で、土の結晶を得るために彼の小屋を訪れたアドルに試練を与えた。試練を乗り越えると、アドルに結晶の持つ意味とケフィン王国復活の予兆を伝えた。





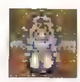
ネード

イース[V]

森林地帯の様子を見守る水の精霊

ネードの洞窟に住む水の精霊で、1000年の長きにわたってノースウッドの森林地帯を見守り続ける。ケフィン王国復活の危険性をアドルに伝えるとともに、信用のおける人物と見定め、王国復活の鍵の1つである水の結晶を託した。





オーウェル

イース[V]

地下組織パルチザンのリーダー

ケフィン王国の元重鎮。政敵のジャビルに地位を奪われるが、政策の非道さに異を唱え、地下組織パルチザンを結成。ケフィン封印計画を成功させる。時を経て王国が復活すると、アドルの協力を得てケフィン滅亡作戦を決行した。



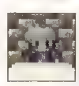


アンドレ

イース[F]

バレスタイン城の門衛。衛士として高い能力を持っているが、サボりぐせがあり、失敗してしまうことも。

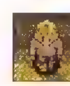




クラーク

イース[IV]

大河の村セルレイの刀鍛冶屋。魔力を秘めた剣の強化を扱っており、剣に対応する飾りをわたすと剣魔法を強化してくれる。なお、彼の名はマニュアルでのみ確認できる。



ネスカ

イース[V]

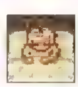
沼地の宿屋の主人。宿屋の業務を休み、病に倒れたフェイをつきっきりで看病している。アドルがカメリアのつぼみを届けると感謝の言葉を述べ、宿屋をすぐに再開した。



ノートン

イース[IV]

プロマロックの町の港の責任者で、かつてアドルがエステリアに渡るのをビクセンとともに手助けした。セルセタに向かうアドルと町で再会し、3人で喜びを分かち合った。





ロポラ

イース[V]

スタンの冒険仲間。スタンを捜すニーナをフォレスタ村の洞窟へ案内した際、魔物の襲撃でケガを負う。



フェイ

イース[V]

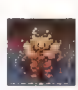
病に侵された沼地の宿屋の少女。カメリアのつぼみを届けると、しばらくして体調が回復した。夢で水の神の話を聞いたと言い、ネードの洞窟の扉の開け方を教えてくれる。



ビクセン

イース[IV]

プロマロックの町の宿屋の主人。彼とノートンは、そもそもはPC版『I』のマニュアルのプロローグノベルで登場した人物。『IV』で晴れて、ゲーム中でその姿を見せた。



ロッド

イース[V]

コキリコ村の木こり達のとりまとめ役。病気を患った沼地の宿屋の娘に、特効薬のカメリアのつぼみを届けにいくが、魔物の襲撃で深手を負い、アドルにあとを託した。



マサラ

イース[V]

ラムゼンの町に住む女性。500年前にケフィン王国との戦争に敗れたセーベの民の末裔で、一族の言い伝えに出てくる赤毛の旅人がアドルではないかと考え、水門の鍵を託す。



ゼム

イース[IV]

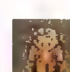
大河の村セルレイの漁師。医師が不在のセルレイで患者の治療にあたるフレアにかわり、エステリアのクラーゼ病院にセルセタの秘薬を届ける際に船に乗せてもらった。



ハルタ

イース[V]

病に侵された少女のために、カメリアのつぼみを送り届ける心優しい青年。コキリコ村でこれ以上進むのは危険だと言われ、腕っぷしの強いロッドにつぼみを託した。



ジャン

イース[V]

地下組織パルチザンの一員。アドルが審判の館に入るのを止め、ケフィンで巻き起こる陰謀について説いた。そして、リーダーとの面会を願い、アドルをアジトへ導いた。

オード
イース[VI]

文武をあわせ持つレダ族の長



力と知恵を兼ね備えるレダ族の族長。文化の違いなどから人間を嫌っているが、はぐれ竜からイーシャの命を救ったアドルのことは、真の戦士として認めており、エメラスの剣リヴァルトをくれるなど、好意的に接してくれた。

ウル
イース[VI]

ラーバに師事する族長オードの息子

広い世界に憧れる、好奇心旺盛なレダ族の少年。オードの息子でオルハの従兄弟。魔物に襲われているところをアドルに助けられた。集落に蔓延する風土病からレダ族を救ったラーバを師と仰ぎ、港町リモージュで暮らしている。

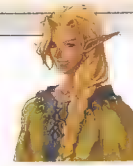
バスラム
イース[VI]

商魂たくましいアルタゴの交易商人

エメルを国に持ち帰り、交易で財を成すことを夢見る商人。わずか10年で港町リモージュを造った有能な人物だが、レダ族との関係悪化の原因を作ったり、ロムン帝国によるカナン侵攻の足がかりを作ったりと、問題点も多い。

クヴァル
イース[VI]

人々からの人望に厚い、レダ族の族長候補



アトリの孫でミルカとラクシェの兄。レダ族の天才戦士で次期族長と目されている。橋の修繕に尽力し、人間との関係改善の糸口を作った。

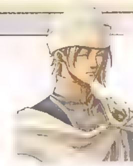
リーヴ
イース[VI]

エメルの精製で生計を立てる美人工房長

人間とレダ族のハーフ。レダ族の暮らしに住みにくさを感じて、港町リモージュに移住。エメルの精製工房を営み、生活している。

ロイド
イース[VI]

バスラムを陰で支える商会の補佐役



バスラム商会の商会員。物腰が柔らかく、冷静沈着。気配り上手でもあり、敵を作りやすいバスラムをうまくフォローしている。

ザクソン
イース[VI]

粗野で筋肉質なバスラム商会員



バスラム商会の商会員。粗野な性格とは裏腹に、橋の修繕で指揮を務めるなど、能力は高い。

アトリ
イース[VI]



とても頑固なレダ族の老婆で、クヴァル、ミルカ、ラクシェの祖母。孫達とともに織物職人をしている。

ミルカ
イース[VI]



丁寧な言葉使いが印象的なレダ族の少女。ラクシェとは双子で、アトリを祖母に、クヴァルを兄に持つ。

ラクシェ
イース[VI]



アトリの孫でクヴァルの妹。双子の姉のミルカとは対照的におしゃべり。アドルとも積極的に話をする。

トクサ
イース[VI]



レダ族の漁師。酒が大好きで、昼間から飲んだくれている。浜辺に打ち上げられた漂着物の収集が趣味。

ナーリャ
イース[VI]



トクサの妻でリューグとマーヴの母。いわゆる肝っ玉母さんで、集落内の家事、炊事全般を担当している。

リューグ
イース[VI]



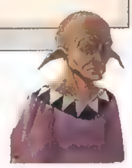
トクサとナーリャの息子で、おっとりした性格の少年。怠け者でサボりぐせがある。特技は、かくれんぼ。

マーヴ
イース[VI]



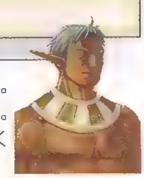
トクサとナーリャの娘。母に似て快活でしっかり者。サボりぐせのあるリューグを捜して叱るのが日課。

マナン
イース[VI]



セブロの父。陶工をしていたが、今は息子に仕事を譲り、隠居生活をしている。カナン諸島の伝承に詳しい。

セブロ
イース[VI]



ウェヌカの夫でロロの父。優しく頼りになる陶工職人。父マナンの域まで腕を磨くため、修業の日々を送る。

ウェヌカ
イース[VI]



セブロの妻でロロの母。ドジな性格で、何か仕事を身に付けようとあちこちに研修にいくが、失敗ばかり。

ロロ
イース[VI]



セブロとウェヌカの子供。無邪気でかわいいレダ族の少年で、集落にいる子供の中でも一番幼さが残る。

ケビン
イース[VI]



バスラム商会の商会員で、行商のためにレダの集落を訪れている。さまざまな道具を販売している。

ラウド
イース[7]



エリート意識が強い千竜長

オルバスの息子で、アルタゴ公国の竜騎士を束ねる千竜長。エリート意識が強く、身分を笠に着て、よく問題を起こすが、その地位に恥じない二刀流の腕前を持つ。イスカ熱が蔓延した際にマヤの容体を案じるなど、心根は優しい。

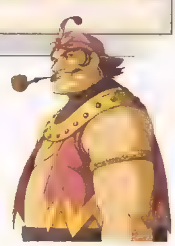
オルバス
イース[7]



外交政策を推進するアルタゴ公国の宰相

ラウドの父でカイマール公王を支える宰相。外交重視の政策で国のさらなる繁栄を築こうとしている。しかし、旧市街地の取り壊しを計画するなど、内政を無視する姿勢が滅びの促進につながり、サイアスに粛清されることとなる。

ザンジバル
イース[7]



アルタゴで一番の大商人

『VI』に登場するバスラムとライバル関係にある商人。バスラムのカナン漂着後、アルタゴで一番の商人にのし上がった。緋晶石を買い占めて暴利な値段で売っていたが、イスカ熱が蔓延したことにより、無償で手放すこととなった。

ウルザ
イース[7]



魅惑的な服に身を包む闘技場の支配人

アルタゴ市にある闘技場の管理全般を担う美人支配人。強者を好み、自らも武に秀でている。捕らえた魔物を闘技相手として使っており、カイマール公王殺害の疑いでアドルを処刑する際にイグゼストルーガーを差し向けた。

ダレイオン
イース[7]



卓越した医学知識で人々を救済する老人

アルタゴ市の旧市街に住む老人。三神教の司教だったが、教徒との考え方の違いから教会を離れた。今は豊富な医学知識で旧市街の人々を救済している。また、イスカ熱が蔓延した際は、身分を問わず人々のために奔走した。

シャリアーズ
イース[7]



竜の戦士の誕生を待つ、イスカの里長代理

ガッシュの符術の師匠にして、イスカの里長の代理。アルタゴの異変にいち早く気づき、竜の戦士の登場を待っていた。アドルに滅びの風の停止を頼む一方、自らも文献から得た情報の提供などでアドルをサポートした。

ソラ
イース[VI]



ノイの母親。おおらかな性格の包容力あふれる女性で、レダ族のみんなの料理作りを担当している。

ノイ
イース[VI]



ソラの娘。背伸びしたい年頃なのか、ちょっぴりおしゃま。母の力になりたいと語るしっかり者でもある。

シルバ
イース[VI]



人間を毛嫌いしているレダ族の戦士。集落の子供が怖がるほどぶっきらぼうだが、戦士としての腕は確か。

ラーゴ
イース[VI]



集落の入口を守るレダ族の戦士。穏やかな性格でアドルにも親切だが、実力はしっかり備えている。

アグ
イース[VI]



ひょうひょうとした性格の青年。レダの集落の暮らしが肌に合わず、港町リモージュで生活している。

イザック
イース[VI]



ティセの父親。多くの人で賑わう港町リモージュの酒場を切り盛りする、穏やかな性格のマスター。

ティセ
イース[VI]



港町リモージュの酒場で働くウェイトレスで、イザックの娘。同年代のレダ族の少年ウルと仲がよい。

オーガスト
イース[VI]



リモージュの酒場にいる芸術家肌の吟遊詩人。職業柄、世界各地の歴史や文化に高い関心を持っている。

カルマン
イース[VI]



ロムン帝国の商人。裕福な暮らしから一転しての開拓地での生活に絶望し、酒場で飲んだくれている。

ロゼ
イース[VI]



港町リモージュの防具屋の主人。弟のクロアに対して絶対的な立場にあり、下僕のようにこき使っている。

クロア
イース[VI]



ロゼの弟。姉の横暴に振り回されている気苦労の絶えない青年。ロゼの店の前で露店を営んでいる。

メイプル
イース[VI]



ふわふわした感じのしゃべり方が特徴的な、バスラム邸のメイド。天然ボケだが、料理の腕は一流らしい。

ゼ＝カリオス
イース[7]

調和を司る、月の民イスカの守護竜

アルタゴを創生した五大竜のうちの一柱。調和を司る月竜で、月光となって、あらゆる魂の輪廻を見届けてきた。月の霊場を訪れたアドルにアルタゴの滅亡の必然性と竜の戦士の役割を説くと、戦闘をしかけてくる。勝利すると、力の源である月の秘石をアドルに託す。



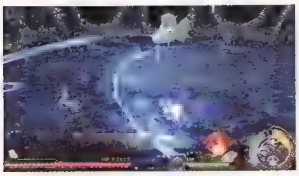
月の力で凶暴化する月竜 圧倒的な力がアドルを襲う

←一定のダメージを与えると、突如月食が起こり、ゼ＝カリオスの形態が変化。巨大な腕での薙ぎ払いや踏みつけなど、第一段階とはまったく異なる攻撃を繰り出してくる。

オ＝ベイロン
イース[7]

繁栄を司る、海の民エドナの守護竜

アルタゴを創生した五大竜のうちの一柱。繁栄を司る海竜で、生命にとって一番大切な水と同化し、人の行く末を傍観している。海の霊場を訪れたアドルに、アルタゴの滅びが必然であると伝えると、戦いを挑んでくる。アドルが勝つと、力の源である海の秘石をくれる。



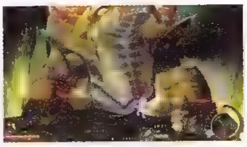
洞窟内を縦横無尽にうごめく 蛇を思わせる海竜

←多数の穴が開いた岩壁から突如、襲いかかるオ＝ベイロン。この奇襲に加え、目から発するビームや電撃を帯びた長大な髭など、多彩な攻撃を繰り出し、アドルを苦しめる。

ラダ＝マンジュ
イース[7]

岩のように固い鱗に覆われた地竜

五大竜の一柱。豊穣を司る竜で、大地の下で生命の栄えを見守っているといわれる。アドルに試練を与え、打ち勝つと地の秘石を託す。

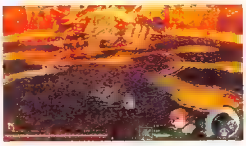


←攻撃方法が3段階に分かれる。3段階目の突進が強力だ。

アング＝バール
イース[7]

焔竜と呼ばれ、身体に炎熱を帯びる守護竜

五大竜の一柱で、活力を司る。燃え盛る炎の中で人々の力のあり方を見ている。炎の秘石を託すに足るかを試すために、攻撃してくる。



←尻尾攻撃や引っかきなど、巨体から繰り出される攻撃は脅威。

ム＝アンティ
イース[7]

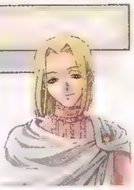
風竜の名を持つコウモリのような姿の竜

息吹を司り、風と同化して人の清廉さを眺めている。五大竜の一柱で、アドルに試練を与えて、風の秘石を託すべきかを見極めてくる。



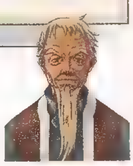
←腹にある口を開けて、アドル達を体内に吸収しようとしてくる。

エミリオ
イース[VI]



港町リモージュでピッカードの世話をしている青年。夢見がちで、美しい女性と話すと舞い上がってしまう。

サウド
イース[VI]



港町リモージュに住む老人。昔は漁をして暮らしていたが、今はアニスに任せ、隠居生活を楽しんでいる。

ジェド
イース[VI]



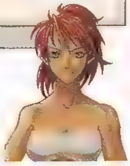
トレス＝マリス号で操舵を担当している。寡黙な男だが、確かな腕を持ち、副長的な立場も担っている。

ガゼル
イース[VI]



港町リモージュに住む強面の男。元はロムン帝国の剣闘士で、妻のソフィアとかけ落ちした過去を持つ。

アニス
イース[VI]



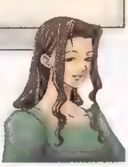
港町リモージュに住むサウドの孫娘で、勝気な性格。サウドのあとを継ぎ、漁師をして生活している。

ニース
イース[VI]



分析好きなトレス＝マリス号の発明担当。アドルが生きてカナンに漂着する確率はかなり低かったらしい。

ソフィア
イース[VI]



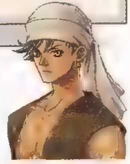
ガゼルの妻。しとやかな女性だが、夫のガゼルとともにかけ落ちしたという情熱的な過去を持っている。

カマラ
イース[VI]



海賊船トレス＝マリス号の右舷砲手を担当。減らず口が多く、よくミハイルをからかって遊んでいる。

ミハイル
イース[VI]



トレス＝マリス号の乗組員。負けん気が強い若者で、船長のラドックに憧れの念を抱いている。

シア
イース[VI]



港町リモージュに住む、ガゼルとソフィアの娘。両親が愛情を注いだのがよくわかる素直で愛らしい少女。

グエン
イース[VI]



海賊船トレス＝マリス号で航海士を務めている。古株の船員で、ラドックやテラとのつき合いも長い。

博識な工房長
イース[7]

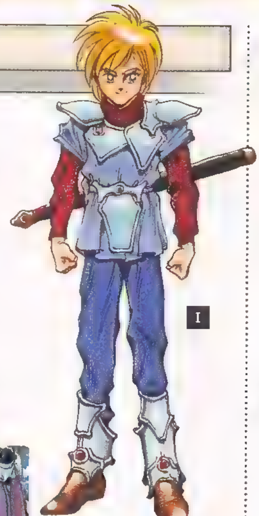
イスカの隠れ里で工房を営んでいる。高い合成技術と飽くなき探究心を持ち、五大竜の力を宿した秘石や希少な鉱物の魂源石を用いて、『7』の最強装備を作り出せる。

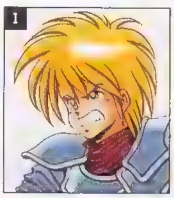
英雄伝説 イセルハーサ シリーズ

セリオス
イセルハーサ[Ⅰ・Ⅱ]

強い正義感を持つ金髪の王子

ファーレーン王国の王子で、『Ⅰ』での年齢は16歳。素直で正義感が強い少年だが、歳相応のわんぱくさは備えており、こっそり町の外に出ては、趣味のスライムいじめをして楽しんでいた。好物はビーフシチュー。父の仇であるアクダムを追ううちに、破壊神アグニージャを倒すに至る。その後、ファーレーン王国の王となり、ディーナとの間に息子のアトラスをもうける。


Ⅰ


Ⅰ


Ⅱ

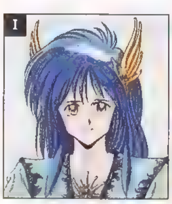
⬅『Ⅱ』では王として登場。いち早く地底世界に乗り込むが、捕まって拷問を受けてしまう。パーティメンバーとはならないが、最終決戦の際には敵兵と戦っている姿が見られる。

ディーナ
イセルハーサ[Ⅰ・Ⅱ]

波乱万丈の人生を歩むセリオスの許婚

ソルディス王国の姫であり、セリオスの許婚。物語中盤となる第4章で初登場となるが、セリオスと本格的に出会うまでの道は遠く、「アクダムにさらわれる→砂漠に捨てられる→ショックで記憶をなくしたところを奴隷商人に捕まる→ゲイル1世に買われる」と、呪われているレベルの幸薄さを見せる。『Ⅱ』では、セリオスが行方不明となったあとのファーレーン王国を守っている。


Ⅰ


Ⅰ


Ⅱ

⬅息子のアトラスが心配なようで、いろいろと言葉はかけてくれるが、残念ながら特にアイテムはくれない。母親になっても、おっとりとした優しい性格に変わりはないようだ。

白いドラゴン
イセルハーサ[Ⅰ・Ⅱ]

セリオスになつく白いドラゴン

ドラゴン牧場で生まれた白い毛を持つドラゴンで、卵からふ化した際にセリオスを見たため、彼を親だと勘違いしてしまったようだ。ドラゴンの子供はとても珍しく、百年に一度の産卵期にしか生まれないと言われている。


Ⅱ

⬅セリオスを背に乗せるドラゴン。竜の笛を吹くと、飛んできてくれる。

フェリシア
イセルハーサ[Ⅰ・Ⅱ]

ファーレーン王国の王妃で、セリオスの母。アクダムによって捕らわれ、無理やり再婚させられそうになったが、なんとか拒みとおした。『Ⅱ』では孫のアトラスに、「おとうさまたちには内緒ですよ」と、おこづかいを5000Gくれる。なお、セリオスがアトラスにわたした旅の費用は3000Gだった。

アスエル
NO IMAGE

イセルハーサ[Ⅰ]

ファーレーン王国の王で、セリオスの父。セリオスが6歳のとき、モンスターによって命を落としたとされていた。だが、事件の真相は、王の地位を狙うアクダムによる暗殺であった。

ライアス
イセルハーサ[Ⅰ]

セリオスのお目付け役である老人。モンスターがエルアスタを襲った際、セリオスの盾となり、命を落とす。ただ、仮にも王子がいる町に3人しか兵士を用意してなかったのは残念。アクダムの根回しもあったのだろうが、やはり残念ではある。

アートス
イセルハーサ[Ⅰ・Ⅱ]

ソルディス王国の王。クレアやディーナという家族がありながら、踊り子シルフィのトリコになってしまった。おそらく一生、妻のクレアには頭が上がらなかったに違いない。

クレア
イセルハーサ[Ⅰ・Ⅱ]

ソルディス王国の王妃で、ディーナの母。シルフィの術にかかった夫のアートスの身を案じて、セリオスに助けを求めた。

シンシア
イセルハーサ[Ⅰ・Ⅱ]

かつてクレア王妃の乳母だった老婆で、今はカウルに隠居中。伝承に詳しく、破壊神アグニージャについて教えてくれる。

トッド
イセルハーサ[Ⅰ]

シンシアの飼い犬。丸い物を自分の縄張りに埋めてしまう癖があり、なんとドラゴンの卵までも地面に埋めてしまった。

ラウエル
イセルハーサ[Ⅰ・Ⅱ]

クルスの村のレジスタンスの一員で、リュナンを手引きしてアクダムに捕まったセリオスを何度も助けた。『Ⅱ』ではアトラスの教育係として、エルアスタで暮らしている。

ファーガソン
イセルハーサ[Ⅰ]

エルアスタに住む農夫。セリオスの悪戯にたびたびつき合わされていたようで、町の外への抜け道を作ったのも彼の仕事。なんだかんだと、王子のセリオスを甘やかしていたようだ。

ピート
イセルハーサ[Ⅰ・Ⅱ]

ローの知り合いの男性で、アクダムの部下によってベルガの鉱山で強制労働をさせられていた。働かされたといいつつ、実際はケガをしたと嘘をついて、うまく仕事をサボっていた。

ボイル
イセルハーサ[Ⅰ・Ⅱ]

カウルにあるドラゴン牧場のオーナー。かなりお金にがめつく、1500万Gの価値があるドラゴンの布を自慢しまくっていた。『Ⅱ』では引退して、息子のジャンに牧場を譲っている。

ノーマ
イセルハーサ[Ⅰ・Ⅱ]

ボイルの妻で、ジャンの母親。『Ⅱ』では隠居中。

ジャン
イセルハーサ[Ⅰ・Ⅱ]

ボイルとノーマの息子。『Ⅱ』では父のあとを継ぎ、ドラゴン牧場のオーナーとなった。



アトラス
イセルハーサ[II]

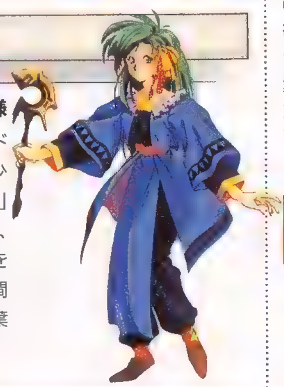


セリオスの息子である若き王子

『II』の主人公である15歳の少年。セリオスの息子でファーレーン王国の王子。正義感の強さを含めて、子供の頃のセリオスによく似ており、趣味はスライムいじめで、大好物はビーフシチュー。世界の異変を探る冒険に出た父を追いかけるうちに、自らも地底世界での戦いに巻き込まれていき、ついには皇帝を倒して世界に平和を取り戻した。



フローラ
イセルハーサ[II]



女神フレイアの啓示を受けたお嬢様

ラヌーラ王国の成金貴族ジェラルドの箱入り娘。とても美しく心優しい少女で、誰もが「父親に似なくてよかった」と思っている。年齢は14歳。ある日、女神フレイアの夢を見て、フレイアを助けるために旅に出た。とにかく世間知らずなお嬢様で、「スケベ」という言葉すら聞いたことがなかったほど。



レイシア
イセルハーサ[II]

行動的で活発なレジスタンスの女性

イシュタの町に本拠地を構えるレジスタンスの一員である女性。アトラスを試すように、老人に変装したうえで戦士の笛を取ってこさせたこともある。城への潜入作戦など、重要な場面では先陣を切って行動することが多い。



←パーティメンバーにはならないが、しばしば物語に絡んでくる重要人物。



ガービィ
イセルハーサ[II]

最も勇敢だと名高いレジスタンスの戦士

レジスタンスの戦士で、レイシアの父親。かつてリーダーをかばって帝国に捕まり、生死不明になっていたが、実はモンスターに改造されていた。戦士の笛と、娘のレイシアが運んできた太陽の聖剣により、人間の姿を取り戻した。



←皇帝を守るモンスターに改造されたガービィ。口からは強烈な炎を吐く。



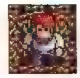
ナレサ
イセルハーサ[II]

良心に従って皇帝に反旗をひるがえした警備隊長

ファーゲスタ帝国に仕える警備隊長で、グロストス城の城門の警備を担当。ゲイル1世と気が合うようで、お互いに情報交換をしあっていた。国民をないがしろにする皇帝への反乱計画を立て、のちにレジスタンスに加わった。



←反乱計画は失敗するが、レジスタンスに助けられて、アトラス達に力を貸す。



パーカー
イセルハーサ[II]

エルアスタの町の農夫で、アトラスのために抜け道を作った。『I』のファーガソンのような役回りで、エルアスタの農夫は王子様の頼みに弱いらしい。



ジェラルド
イセルハーサ[II]

フローラの父親で、ナッシュの町長。そもそもはただの平民だったが、商売で大儲けして町の有力者となった。とにかく強欲で性格も悪いが、娘のフローラの前でだけは優しい父となる。愛娘であるフローラを連れ出したアトラスに激怒していたが、アトラスの正体が王子だと知ると態度を一変させた。



ジェラルド夫人
イセルハーサ[II]

フローラの母親。毎日、ナッシュの道具屋へ買い物に行っては、そこに置いていないような物ばかりを特注している。



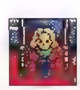
チャーリー
イセルハーサ[II]

ジェラルド家の執事で、主人のためなら国中をかけ回ることをいとわない。フローラが失踪した際は、国境の関所まで行って、捜し回っていた。ちょっと頭が薄いようで、部下達は陰で彼を「すだれ頭」と呼んでいる。



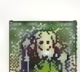
ジェニー
イセルハーサ[II]

ジェラルド邸に住み込み、フローラの家庭教師を務める女性。



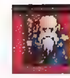
ジェストン
イセルハーサ[I・II]

ウォンリーク公国の大公。フェリシアの兄で、セリオスにとっては叔父にあたる存在。独身で子供がいないため、『II』では後継者問題に頭を痛めている。



ロエル
イセルハーサ[I・II]

リーゼル城近辺に住む賢者で、ジェストンの相談役。『I』ではセリオスに結界を抜ける方法を教えた。『II』では地震で家がつぶれて大ケガをしたため城にやってきたが、1人暮らしに戻りたいとぼやき続けている。



オーエン
イセルハーサ[II]

ジェストンの側近。後継者問題に悩む主に同情している。



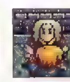
ドラント
イセルハーサ[II]

ジェストンの後継者候補の1人。アトラスが王子だと知ると、途端に卑屈な態度になる。



マルセー
イセルハーサ[II]

ジェストンの後継者候補の1人。「ほっほっほっ」と笑う。



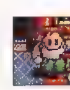
ローランス
イセルハーサ[II]

ジェストンの後継者候補の1人で、傲慢な口調をしている。結局、3人の後継者候補は誰も見どころがなく、結局ジェストンは国をファーレン王国と併合させる考えに至ったようだ。



スコット
イセルハーサ[I・II]

ルディアの武器屋の主人。なぜか『II』では、彼が武器屋をやめるまでの事情が長期的に語られる。彼は地震で棚の武器が落ちてきた際、あまりの恐怖で武器にトラウマを持ってしまったらしい。その後、彼は魚屋を目指してがんばり始める。



ダバール
イセルハーサ[II]

ロンドの酒場でアトラスに絡んで、お金などを盗んでいくチンピラ。ジバールやゴバールと一緒につるんでいる。



ボブ
イセルハーサ[II]

港町ロンドにいる船の修理工。その腕前はかなり微妙らしい。



リストン
イセルハーサ[I]

ナッシュの町の貴族で、ジェルマンとともに領民に重税を課したが、怒り心頭の領民から命を狙われ、屋敷から出られなくなった。『II』では後日談として、彼はおびえたまま死に、その屋敷は幽霊屋敷と呼ばれるようになったという話が聞ける。

記念イラスト&コメント
イラストギャラリー
広告ギャラリー
ゲーム回想録
キャラクター辞典
設定用語辞典

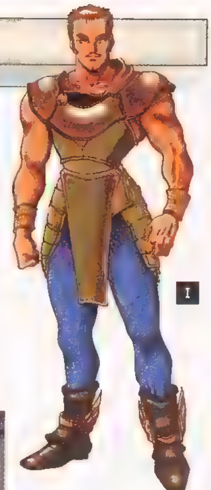


リュナン(エリオン)

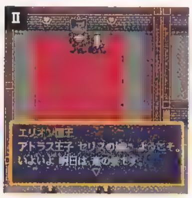
イセルハーサ[Ⅰ・Ⅱ]

修道士に身をやつしたラヌーラ国王

旅の修道士を自称して、ファーレーン王国のレジスタンスに力を貸した男性。当時の年齢は30歳。その正体はラヌーラ王国の第三王子で、本名はエリオン。王位への興味はなかったが、国民に圧政を行っていた兄王達に激怒して、のちに民のために自らがラヌーラの国王になった。『Ⅱ』ではいつのまにかソニアと結婚しており、チャールズという王子まで生まれていた。







←非常にまじめで、『Ⅰ』ではそのくどくどしい説教で兄王達をげんなりさせた。『Ⅱ』ではセリオスとともに地底世界へ乗り込むが、あっさりと捕まってしまい、特に見せ場はなかった。

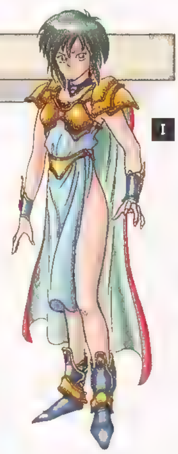


ソニア

イセルハーサ[Ⅰ・Ⅱ]

のちに王妃となった男勝りの女闘士

クルスの村のレジスタンスのリーダーであるアロンの孫娘で、『Ⅰ』での年齢は20歳。男勝りな性格で、勝気で芯が強い。広告などでは、セリオスへほのかな想いを寄せているといったことが書かれていたが、なぜか『Ⅱ』ではリュナンと結婚しており、ラヌーラ王国の王妃となっていた。







←夫のエリオン同様、『Ⅱ』ではパーティメンバーに加わることはない。主にセリスにいて、息子のチャールズ王子を心配する母親らしい一面を見せる。ちなみに、緑の髪を長く伸ばしている。

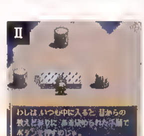


バーバラ

イセルハーサ[Ⅰ・Ⅱ]

竜の卵の中に入れる竜の祭の司祭

ラヌーラ王国に仕える老婆で、年に一度行われる竜の祭の司祭。一族に代々伝わる竜の涙という宝石を使って竜の卵の中に入り、ヨシュアのお告げを聞くことができる唯一の存在といわれていたが……。



←『Ⅱ』では、竜の卵の中には機械しかないという事実を明かす。



ハリー

イセルハーサ[Ⅰ・Ⅱ]

変わり者として有名な発明家の青年

ルドラの町では知らぬ者はいないほど有名な発明家。『Ⅰ』では資金繰りに困っていたが、大凧を発明してセリオス達を助ける活躍を見せた。『Ⅱ』では、城に研究室をもらっている。ちなみにクリが嫌い。



←『Ⅱ』では、ドラゴンの布で強力な武具を発明してくれる。



チャールズ

イセルハーサ[Ⅱ]

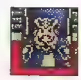
エリオンとソニアの息子で、ラヌーラ王国の王子。まだ8歳とイタズラざかりで、周りの人々も苦労させられている。



アロン

イセルハーサ[Ⅰ・Ⅱ]

ライアスの兄で、ソニアの祖父。クルスの村の村長であり、レジスタンスのリーダーとしても活動した。『Ⅱ』では隠居して、日向ぼっこばかりしている。



フラート

イセルハーサ[Ⅰ・Ⅱ]

ラヌーラの王子三兄弟の長男で、『Ⅰ』では国王として登場。モンスターにセリスを占領されると、国民を見捨てて亡命しようとした。弟のエリオンにこっぴどく説教されたのち、今度はモンスターのギュリゲスに誘拐されて人質となる始末。のちに裁判で王権を剥奪されて、『Ⅱ』ではアムダの村で養鶏場を営み、鶏に蹴られる毎日を送る。



ジェルマン

イセルハーサ[Ⅰ・Ⅱ]

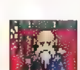
ラヌーラの王子三兄弟の次男。セリスが占領されたのち、ナッシュの町へ逃げ込んで、リストンと組んで国民から税をしぼりとっていた。兄のフラート同様、のちに王権を剥奪され、『Ⅱ』ではアムダの村のチキン販売所の主人となっている。



パウエル

イセルハーサ[Ⅰ・Ⅱ]

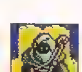
フラート国王に仕える老人。『Ⅱ』では胃を壊してしまい、アムダの村で静養している。



ポウエル

イセルハーサ[Ⅱ]

パウエルの弟。胃をやられた兄にかわり、城に仕えている。



ヤミ屋

イセルハーサ[Ⅰ・Ⅱ]

よそでは買えない品揃えが自慢の闇商人。『Ⅰ』では港町ネリアに登場した。『Ⅱ』でもネリアで、インチキなお守りを売っていたほか、地底世界の各所にも現れて、商売をしていた。



ギャリー

イセルハーサ[Ⅱ]

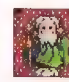
セリスの町に住むお祭り好きな老人。祭の時期には、20歳くらい若返ったように元気になることで有名らしい。



ポム

イセルハーサ[Ⅰ・Ⅱ]

冒険家の青年で、サイレスの魔法を求めてグエンの塔を調べていた。のちに、ローやハリーとパーティを組んで、水晶の塔を探索。『Ⅱ』ではラルフの助手となったようで、地底世界の地底湖を調べている。



オセ

イセルハーサ[Ⅰ・Ⅱ]

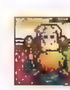
普通に魔法を教えるのはつまらんと、自分とオセロをした者にだけ魔法を教える賢者。『Ⅰ』では名前がなかった。『Ⅱ』では、賢者仲間と一緒にシリカという村を作り、村長となった。



ディーム

イセルハーサ[Ⅱ]

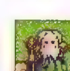
シリカの村に住む氷の魔法の研究家。のちに、ギャノアが落とす「杖のかけら」によって、炎の魔法フラムの上位魔法ブラムナの仕組みを理解。その知識を応用して、念願のヒュールの上位魔法ヒュドナを完成させた。ちなみに、その研究の過程で実験に失敗して、白スライムを大量発生させてしまった。



アルノー

イセルハーサ[Ⅱ]

シリカの村に住む魔法の研究家。のちにエントやストールといった補助魔法を完成させる。



マルク

イセルハーサ[Ⅱ]

シリカにいる老人。どの呪文書がどこで売られているか教えてくれる、博識で便利な存在。



オレア

イセルハーサ[Ⅰ・Ⅱ]

ウォンリーク公国に住む賢者。『Ⅰ』で魔法を教えてくれる賢者のなかで、なぜか彼のみ名前があった。『Ⅱ』ではシリアの村におり、自分はかつて賢者の町ラスタバンにいたと語る。

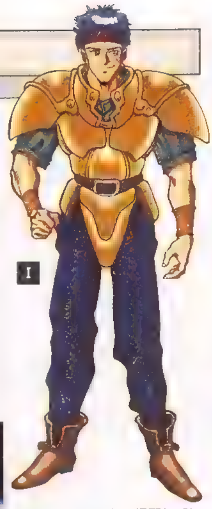


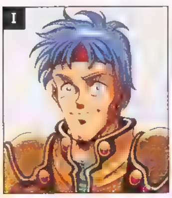
ゲイル（3世）

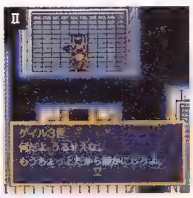
イセルハーサ[Ｉ・Ⅱ]

大盗賊の血を引くノリがいい青年

大盗賊ゲイル１世の孫にあたる青年で、『Ｉ』における年齢は26歳。旅の途中でアクダムに逆らい、ベルガの鉱山で強制労働をさせられていたところをセリオスに助けられた。交友関係が広く、海賊のボアードから大統領のハンスまで、さまざまな親友を持っている。だが、ローとは相性が悪く、衝突ばかりしていた。『Ⅱ』ではセリオスとともに行動し、帝国に捕まってしまう。







⬅盗賊になることは拒否しているが、その素養はピカイチ。扉から宝箱まで、どんな鍵でも開けてしまう腕前を持つ。罠や仕掛けについても敏感で、何度もセリオス達のピンチを救った。

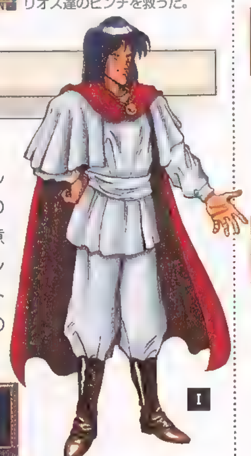


ロー

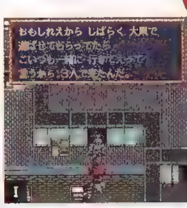
イセルハーサ[Ｉ・Ⅱ]

自分の本能に忠実に生きる炎の遊び人

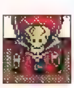
クルスの村の青年で、セリオスのレベルが6になると仲間になってくれる。『Ｉ』での年齢は26歳。炎の魔法であるフラムを得意としているが、魔法が使えなくなるサイレスの魔法にはめっぽう弱い。『Ⅱ』では、アトラスをチビ王子と呼び、自分はセリオスの命の恩人だとホラを吹いた。







⬅『Ｉ』では、アクダム怖さにセリオスを裏切る場面もあった。その後、別に改心はしていないようだが、ポムやハリーとパーティを組んで、水晶の塔で観光としゃれこんでいた。



ゲイル（1世）

イセルハーサ[Ｉ・Ⅱ]

伝説の大盗賊は地底世界でも大活躍

盗賊の町のファンガスを仕切る、伝説の大盗賊。『Ⅱ』では散歩中に見つけた地底世界で商売を行って大成功。イズーの町長となり、意気投合した帝国のナレサ隊長とともに幾度となくアトラスを助けた。



⬅『Ｉ』でも『Ⅱ』でも元気そのもの。老いてなお、ますます盛んだ。



ラルフ

イセルハーサ[Ｉ・Ⅱ]

流浪の考古学者となったゲイル2世

茶色い帽子がトレードマークの考古学者で、有能だが、夢中になると周りが見えなくなる。正体はゲイル2世で、盗賊になるのがイヤで家を飛び出していた。『Ⅱ』では弟子のポムとともに地底世界を冒険中。



⬅バジールを倒すために、さまざまな知識を与えてくれた。



ボアード

イセルハーサ[Ｉ・Ⅱ]

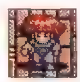
海賊島を牛耳る海賊の親分で、ゲイル3世とは古くからの親友。怖いもの知らずだが、母のミラルダには弱い。『Ⅱ』では海賊から足を洗い、ボアード海運の社長となる。珍しい酒が大好きで、『Ｉ』ではラム酒、『Ⅱ』ではキノコ製の密造酒をわたすと、爆薬と交換してくれる。



ミラルダ

イセルハーサ[Ｉ]

ボアードの母親で、女ながら海賊島の親分をしていた女傑。ボアードが城から物を盗んだことは気に留めなかったが、嘘をついたことには大激怒した。



ジーナ

イセルハーサ[Ⅱ]

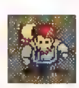
モレストン出身の元海賊で、ボアードの妻。勝気な性格で、はっきりしないヤツとグズが大嫌い。でも、スライムは苦手。



ジゴ

イセルハーサ[Ⅱ]

ジーナの部下の元海賊。スエルの村で偽の宿屋を開き、無料キャンペーンをエサに、旅人相手に強盗や誘拐を企んでいた。アトラスを誘拐したが、ランドーに締め上げられて海賊島の場所を吐く羽目になった。



ハンス

イセルハーサ[Ｉ・Ⅱ]

コルクスの町を首都とする、モレストン共和国の大統領。民衆からの支持は絶大で、『Ｉ』から『Ⅱ』まで、なんと20年にわたって大統領を続けている。



ジャック

イセルハーサ[Ｉ]

ゲイル一家の１人である盗賊の男で、ジャグリに服役していた。囚人番号は893番で、おそらくヤクザにかけてある。



ドラン

イセルハーサ[Ｉ]

ジャック同様、ゲイル一家の一員で、ゲイル3世とも面識がある。表向きはゴードンの下で働いているが、ゲイルにこっそりと情報を横流ししてくれる。



ホール

イセルハーサ[Ｉ]

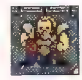
ファンガスの町で闇バザールの店員をしている男。ゲイル3世の昔の遊び友達で、彼のことを「坊ちゃん」と呼ぶ。



トーマス

イセルハーサ[Ｉ]

リシェールの町の漁師で、モンスターに娘をさらわれてしまった、かわいそうな男性。のちに神父見習いになっているところを見ると、彼の娘は……。



ゴードン

イセルハーサ[Ｉ]

収容所であるジャグリで犯罪者達を束ねるボス的存在。とにかく横暴で、地下の遺跡から見つけたものを独占している。



ドルカス

イセルハーサ[Ｉ]

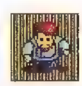
ジャグリの廃坑から地下の遺跡まで、必死に穴を掘って忍び込もうとしているチンピラ。



ボリス

イセルハーサ[Ｉ]

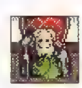
ドルカスが雇ったチンピラで、自分に開けられない鍵はないと自負する。だがそれは「火薬で扉ごと破壊する」ということだった。



トミー

イセルハーサ[Ｉ・Ⅱ]

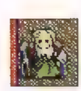
スエルの村にいる情報屋で、『Ｉ』でも『Ⅱ』でも、さまざまな情報を提供してくれる。



フォルス

イセルハーサ[Ｉ・Ⅱ]

マスクーンの町長である老人で、エリックの兄。『Ｉ』ではセリオスにグエンの塔の情報を与えたのち、アクダムに町を乗っとられた。『Ⅱ』でも存命で、子供好きの老人として描かれている。



エリック

イセルハーサ[Ｉ・Ⅱ]

リーゼルの町に住んでいるフォルスの弟で、右手には若い頃に刃物で切った傷跡が残っている。その傷跡がなかったことが、モンスターが化けている偽者を見抜くきっかけとなった。



ランドー
イセルハーサ[II]



気楽な性格でマッチョな呪文使い

魔法を操る呪文使いはひ弱だという世間のイメージを嫌い、体力作りに励んできた32歳の中年男性。年齢の割に、性格に重みはない。父のロデリックと変身の魔法を研究していたときにフラムを使ったところ、なぜか赤スライムが大量発生。ほとぼりが冷めるまで逃げようとしていた矢先にアトラスに出会い、彼と一緒に別大陸へ渡った。



シンディ
イセルハーサ[II]



名前以外の記憶を失った寡黙な大男

仮面を付けた大男で、自分の名前以外の記憶がない。ファエトの村長に保護されていたが、アトラスのことを誰かに似ていて好きだと言って、旅に同行する。その正体はセリオスに懐く白いドラゴンで、どうやらランドーの父ロデリックの変身の魔法のせいで、記憶をなくして人間の姿となっていたようだ。



フレイア
イセルハーサ[I・II]

惑星の人々を導くマザーコンピュータ

イセルハーサで信奉される女神だが、『II』でその正体が惑星を管理するマザーコンピュータであることが明かされる。悪用されないよう、正義を守る人格AIが組み込まれており、その意思エネルギーは女性の形をとる。



↑フラッドに人格AIを封じられ、モンスターを作る機械へと変えられていた。



ヨシュア
イセルハーサ[I・II]

フレイアをサポートする人工衛星

女神フレイアのしもべ。伝説では、天空の彼方から地上へと宇宙の力を送り、その力を聖域で受け止めているとされていた。その正体は人工衛星で、宇宙で観測したデータや太陽エネルギーを地上にある竜の卵へと送っていた。



↑ミニマップを見られるヨシュアの鏡は、人工衛星からの映像データだった。



ドレイク
イセルハーサ[II]

意図せずに悲劇の引き金を引いた盗賊

ファンガスに住む盗賊で、地上に偵察に出たフラッド達をモンスターだと誤解して襲い、地底と地上の隔絶の原因を作ってしまった男。彼自身はただのスリで、少し脅されると秘密をあっさり吐くような小者だった。

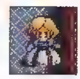


↑ナスールではシンディにスリをしようとして見破られる。まさに小者。



ロデリック
イセルハーサ[II]

ランドーの父親で、シリカで変身の魔法の研究をしている。親子仲は悪く、ロデリックが息子を「未熟者のバカ息子」と呼ぶ一方、ランドーは父を「ボケじじい」と呼ぶ。シンディの記憶喪失の原因を作るなど、ドレイクとは別の意味で物語の展開に大きく影響を与えた。



アニー
イセルハーサ[II]

ファエトの村長の娘。理由はわからないが、シンディを気に入っており、とても仲よし。



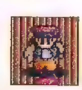
リーダー
イセルハーサ[II]

地底世界のイシュタの町にいる人物。レイシアやボザが属するイシュタ地方のレジスタンスのリーダーをしている。物語中でさまざまな作戦を行う重要な人物だが、かわいそうなことに名前で呼ばれることがない。



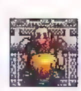
ボザ
イセルハーサ[II]

イシュタ地方のレジスタンスの一員。戦士としての腕は確かなようだが、テクニカのマスターの部屋を守る海王騎士と戦い、腕を負傷してしまう。



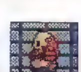
ケリイ
イセルハーサ[II]

ウィル地方のレジスタンスの一員。レイシア達がベルンへ向かったということを伝える、伝令役のような役回りだった。



テクニカのマスター
イセルハーサ[II]

多くの知識によって帝国を助ける、選ばれた存在である5人のマスターの1人。主に科学技術を担当する。太陽の聖剣を作るためには、彼の知識と、彼の部屋の施設が不可欠となる。



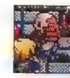
バイオラのマスター
イセルハーサ[II]

バイオ技術を担当するマスター。彼の研究は、人間をモンスターに変える手術へと転用されてしまった。また、海王騎士を作り出した人物でもある。



ヒストラのマスター
イセルハーサ[II]

歴史を担当するマスターで、その歴史は帝国誕生以前のものも含んでいる。かつて破壊神アグニージャが襲来した際、フレイアが人間を地底世界へかくまって冷凍睡眠させたことなど、歴史の真実を語ってくれる。



フレイアのマスター
イセルハーサ[II]

万能のコンピュータシステムであるフレイアを担当するマスターで、フラッドの師匠。



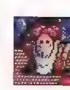
ヨシュアのマスター
イセルハーサ[II]

人工衛星ヨシュアを担当するマスター。モンスターの地上への転送を止めるため、竜の卵のコンソールの操作方法を教えてくれる。それは、銀色のレバーを「LOCAL」へと動かして、竜の卵をフレイアの支配下から解放したのち、左上にある赤いボタンを押すという手順だった。



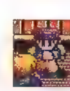
ハーベイ
イセルハーサ[II]

アフルに住む酒造りの名手。皇帝により酒造りは禁じられているが、密造酒を扱っており、酒の原料となるキノコの王様と交換してくれる。ちなみに最終章では皇帝の劣勢を感じたのか、密造酒を堂々と売り始める。



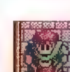
モーガン
イセルハーサ[II]

レジスタンスのために多くの抜け道を作ってきた穴掘り名人。長らく穴掘りを封印していたが、弟子のサミーの熱意に負けて、アトラス達に力を貸した。



サミー
イセルハーサ[II]

モーガンの弟子。彼の両親がモーガンと間違われて帝国に捕まって獄死したことから、モーガンは穴を掘らなくなった。



エリーサ
イセルハーサ[II]

イズーの町長、すなわちゲイル1世に仕える使用人の女性。とても働き者だが、せっかちですぐ早とちりするのがネック。



アクダム

イセルハーサ[I]

ファーレーン王国の乗っ取りをもくろんだ悪玉

ファーレーン王国の国王アスエルが死の直前に摂政へと命じたとされる人物。だが、それはアクダムの狂言で、実際はアクダムが王を暗殺して、王位の奪い取りをもくろんでいたものだった。その後、真実を知ったセリオスに何度も戦いを挑まれるが、そのたびに逃亡する。対象を高確率で気絶させるオビス4を使うため、魔法を封じるサイレスを使ってからの肉弾戦が必須。



⬆風よけの穴にセリオス1人を呼び出して、部下とともに3人で戦いを挑む。逃亡にも失敗して、ついに倒れた。



アグニージャ

イセルハーサ[I]

過去に人間の文明を滅ぼした破壊神

悪神や破壊神といった異名を持つ巨大な竜。はるか昔、当時の人間の文明を滅ぼしたことがあり、その際に一部の人間は、フレイアの導きによって地底世界へと移住した。アグニージャの使命は善悪を超越して世界を見守り、管理することであり、世界にとって害となる人間を滅ぼそうとした。死の間際に真意を語ったアグニージャは、セリオスら人間に世界の未来を託した。



⬆光の剣でしか物理ダメージは与えられない。また、羽ばたいた際の風圧で、攻撃を中断させられることも。



ゴドウィン2世

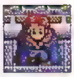
イセルハーサ[II]

ファーゲスタ帝国を間違った道へ進ませた皇帝

ファーゲスタ帝国の皇帝で、圧政により地底世界の民を苦しめている冷酷な男。20年前、そもそもは王制だったファーゲスタの王家を乗っ取り、独裁者として君臨した。強大な力を得るため、バイオラのマスターに命じて、自分自身をモンスターへと改造させた。地底世界のみならず、地上の世界の征服も企んでおり、フラッドに命じて地上にモンスターを送り込んでいた。



⬆最初は人間の姿だが、やがて姿をモンスターへと変える。基本的に太陽の聖剣でしかダメージを与えられない。



フラッド

イセルハーサ[II]

友のための復讐心を利用された天才青年

フレイアのマスターの弟子。大地震によって地上への道ができた際、彼は親友でもある4人のマスターの弟子とともに地上へ出た。だが、そこでドレイクにモンスターと間違われ、フラッド以外は殺されてしまう。皇帝は、そんな彼の気持ちを利用して地上世界を攻撃する手先として使った。皇帝に裏切られて致命傷を負った彼は、師匠のマスターにわびながら命を散らせた。



⬆憎しみを皇帝に利用された彼は、フレイアでモンスターを作り出し、地上世界へと転送して攻撃をしかけていた。



司令官

イセルハーサ[I]

ベルガの鉱山などで戦うアクダムの部下で、魔法を封じるサイレスを使う。リュナンいわく、レベルが8はないと勝てない。でも、8ではまず勝てないぐらいの強敵。



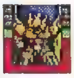


ヘルニルド

イセルハーサ[I]

ウォンリーク公国を支配するモンスター。リーゼル城を占拠して、鉄をはじくギルモアの石で結界を作った。炎の化身らしく、炎の魔法を使うとHPが回復する。





ギュリゲス

イセルハーサ[I]

フラート王を人質にギルモアの星を手に入れようとしたが、セリオスにギルモアの星を豪速球で投げられて、キャッチし損ねたうえにフラートにも逃げられた。



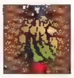


シルフィ

イセルハーサ[I]

バズヌーン城内のほぼすべての男をトリコにした踊り子。その正体はベラミスに送り込まれたモンスターである。女性のソニア以外は混乱させられた状態で戦いが始まる。



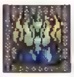


ベラミス

イセルハーサ[I]

「智将」を自称するアグニージャの部下。セリオスをアクダムと戦わせて、弱ったところを叩くつもりが、セリオスに仲間がいることを計算に入れていなかった。



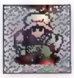


バジール

イセルハーサ[I]

実体は水晶の塔の最上階にあり、自らの幻影を飛ばして、モレストン共和国の各地で悪事を働いている。戦闘時は、不死身の幻影を呼び出して、HP回復などを行う。

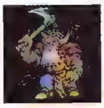


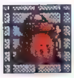


グロッグガード

イセルハーサ[II]

地底世界への入口を守る敵で、セリオス達はこの敵に眠りタケを使われて、捕まってしまった。アトラス達は弱そうに見えたため、眠りタケを使わずに襲ってきた。



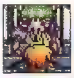


ダリス

イセルハーサ[II]

皇帝の命令でセリオス達を拷問していた男。気を使いこなす強敵で、ほとんどの攻撃をかわすうえに、気で対象の胸をしめつけることで、高確率で気絶させる。



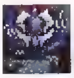


ギャノア

イセルハーサ[II]

竜の卵を守るためにやって来た帝国の兵士で、炎を操る。この敵が落とす「杖のかけら」により、シノンの賢者が強化魔法のブラムナとヒュドナを完成させる。

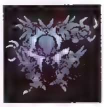




カザズーム

イセルハーサ[II]

キュベラ地方とウィル地方の抜け道を守っている帝国の兵士。氷の壁に守られているが、炎の魔法のブラムナで溶かせる。体力が減ると分身するやっかいな敵。





ディゲンス

イセルハーサ[II]

皇帝直属のガードを束ねる隊長で、イシュタの町の壊滅作戦でも指揮をとった。ブロスの収容所でマスターを処刑しようとしたところを、アトラスらに倒された。

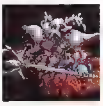




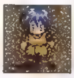
海王騎士

イセルハーサ[II]

テクニカのマスターの部屋を守るモンスター。バイオラのマスターは「どうしてあんな化け物を作ってしまったのか」と後悔するが、のちにザコ敵としても出現。



英雄伝説 ガガーブトリロジー シリーズ



ジュリオ

ガガーブトリロジー［白き魔女］

巡礼の旅を通じて世界を救った少年

フォルティア国にあるラグピック村の出身で、14歳になると同時に村の風習に従い、幼なじみのクリスと成人の儀式である巡礼の旅に出る。マイペースな性格で子供っぽい言動が多く、両親譲りの方向音痴。巡礼の旅をとおして世界を滅ぼすラウアールの波の脅威を知り、ラウアールの波を召喚していたイザベル王妃を倒し、白き魔女の魂によって世界が救われる瞬間を目の当たりにした。





クリス

ガガーブトリロジー［白き魔女］

ジュリオの最良のパートナーである勝気な少女

ジュリオの幼なじみの少女で、本名はクリスチーナ。すでに15歳だが、病気のため1年遅れで巡礼の旅に出発する。強気な性格は王様を相手にしても変わらず、正体がわかったアルフレッド相手でも、一歩も引かなかった。ジュリオとは姉弟のような関係だが、異性として好意を抱いており、焼きもちを焼くこともある。なお、彼女の杖は白き魔女の魂がこもった唯一無二の代物で、世界を救う切り札となった。



TOPICS

ほかの作品に登場するときも2人仲よく一緒に活躍！

ジュリオとクリスは『ガガーブトリロジー』の代表として、ほかの作品にもゲスト出演している。『ヴァンテージマスター』では、隠しマスターとして登場。常にクリスをジュリオが肩車しているため、移動力が非常に低い。紹介文でも、「こき使われている」と書かれてしまう始末だ。『イースvs.空の軌跡』では、サポートキャラクターとして登場。「銀の短剣」という技で、一定時間敵のスタミナを大幅に削ってプレイヤーを援護してくれる。



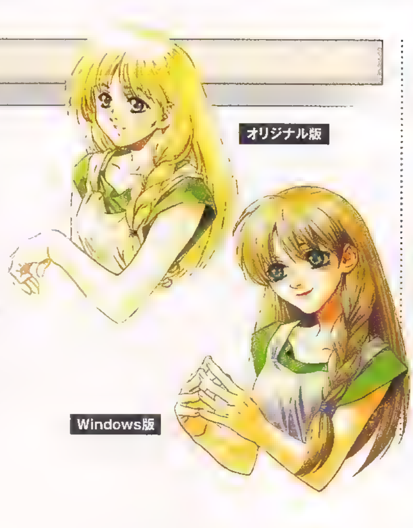


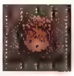
フィリー

ガガーブトリロジー［白き魔女］

いつも穏やかな心優しき少女

フュエンテの調剤師リズの娘で、小熊のバンバンとは姉弟同然の仲。14歳という年齢の割には、礼儀正しく丁寧な口調。薬草集めで野山をめぐるのが日課で、付近の山には彼女しか知らない秘密の獣道もある。ジュリオがクリスの呪いに効く薬を求めた際、その材料となる聖獣アルグレスの角を探すため同行する。フュエンテの騒乱を収める手伝いをするなかでジュリオに少しずつ好意を寄せていったが、クリスとジュリオの強い絆を前に、静かに身を引いた。

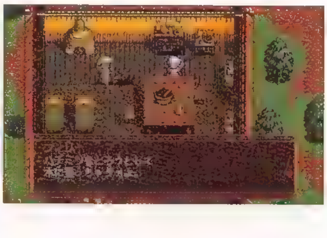




バンバン

ガガーブトリロジー［白き魔女］

フィリーに懐いている小熊。彼女の帰りを誰よりも早く察知できる。フィリーがジュリオに同行することが決まると、寂しそうに見つめて甘えん坊なところも見せた。



←フィリーの母リズにも懐いており、熊らしくハチミツが大好物だ。

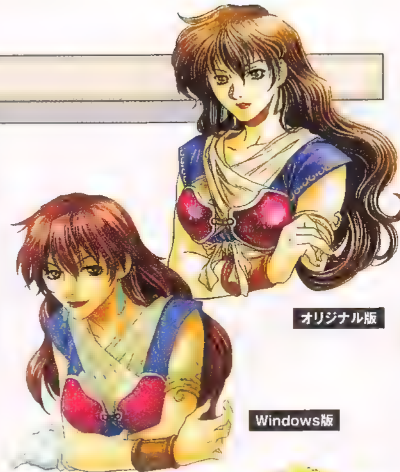


シャーラ

ガガーブトリロジー[白き魔女]

「国境を持たない女盗賊」を自称する美女

グースとコンビを組む女盗賊。年齢は22歳。ラグピック村の銀の短剣を盗もうと吟遊詩人に化けるなど、変装も得意。実力はあるが、相棒のグースが失敗を繰り返すために悪事が成功したためしがない。一度はグースと別れるものの、彼が呪いにかかったことを知るとジュリオに同行して、治療薬の入手を手伝う。その旅の途中で出会った山賊を仲間にして、怪傑ワイルドキャット団を結成。最終決戦では、レバスに挑むジュリオ達を守るために奮闘した。





グース

ガガーブトリロジー[白き魔女]

ドジな盗賊だが投げる技術は百発百中！

シャーラの相棒。年齢は23歳。金髪が麗しい美男子だが、軽い性格と口調のせいか、ナンパをしても成功しない。シャーラ主導で悪事を働こうとするが、いつも何かしらのドジで台なしにする。そのためか盗賊を堂々と名乗りながらも、悪人を防ぐオルドスの結界を抜けてしまい、フィーロ先生に不思議がられていた。また、物を投げるコントロール力がズバ抜けており、天球儀を破壊するときは、1つしかない真紅の炎を見事命中させる大手柄をあげた。





ハック

ガガーブトリロジー[白き魔女]

世界の真実を追う変わり者

白き魔女の研究に没頭する32歳の考古学者。クリスの叔父でもある。研究至上主義の変人だが知識の深さは随一で、関係ないはずの船の操舵技術まで熟知しているほど。借金まみれだが、入金があると研究に使うため、いっこうに減る気配がない。物語が進むにつれ、独自に白き魔女の予言を集め、ジュリオ達とは異なるアプローチで真実へと迫る。最終決戦時は、ギドナの遺跡でラウアールの波の起源と対処法を突き止め、世界の真実をジュリオに語った。



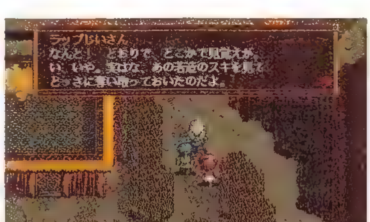


ラップ

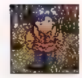
ガガーブトリロジー[白き魔女]

ラグピック村の変わり者の老人

ラグピック村のはずれに住んでいるお爺さん。変わり者だが、村民からは愛されている。ジュリオ達の出発前日には、50年前の巡礼の旅を懐かしそうに語り、ラグピック村が自分の村だと故郷に対する思いを口にしていた。その正体は3つの世界を旅したミッシェル・ド・ラップ・ヘブン(P.487)で、魔力のほとんどをゲルドの杖の封印に用いたために、過去の大魔道師としての力を失っている。旅立つクリスに、世界の未来を託してゲルドの杖をわたした。



⬆グースが落とした銀の短剣を拾った際には、自分が奪いとったと主張していた。一見、お茶目な嘘のようにも思えるが、多くの旅を経験してきたラップなら簡単かもしれない。



ジュリオの父

ガガーブトリロジー[白き魔女]

ラグピック村の狩人で、ジュリオの方向音痴は彼の遺伝。巡礼の旅に出るジュリオを祝うための料理の材料を、なぜかジュリオ自身に獲りに行かせ、獲物も大イノシシに限定するなど無茶苦茶なことを言い出した。



ジュリオの母

ガガーブトリロジー[白き魔女]

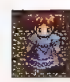
ジュリオの父とは似た者夫婦。夫に対して容赦がない一面もあり、鋭いツッコミに思わず父が絶句することも。息子が大イノシシを獲りに行くことを当然のように見送り、おいしい鍋を作ると息巻いていた。



クリスの父

ガガーブトリロジー[白き魔女]

チャッペル魔法の使い手で、ハックの兄にあたる。家の戸棚には薬草の在庫があり、ケガをした村人に使っている。おてんばな愛娘の身を案じており、巡礼の旅にジュリオが同行することに安堵していた。



クリスの母

ガガーブトリロジー[白き魔女]

クリスのおてんばっぷりを少し心配している優しい母。美しい音色のオルゴールを持っており、成人の儀式が終わったら娘のクリスにプレゼントする約束を交わしている。



ログ

ガガーブトリロジー[白き魔女]

ラグピック村の青年。ジュリオとクリスの兄貴分で、大工をしている。そのため、巡礼の旅を終えたジュリオとクリスを迎えるために徹夜でお祭り用のやぐらを造っていた。



リズ

ガガーブトリロジー[白き魔女]

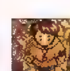
フュエンテ国の住人で知らない人はいないという名調剤師。その薬で助けられた人は多く、娘のフィリーともども名前が出ると態度が一変する現金な人もいる。



山賊一味

ガガーブトリロジー[白き魔女]

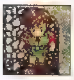
アベゴ、グネス、コンタ、ヌーラの4人組の山賊。ジュリオを襲ったが、シャーラに撃退される。のちに彼女を姉御と慕い、怪傑ワイルドキャット団の一員として活躍する。



ゴッチ

ガガーブトリロジー[白き魔女]

ハックにお金を貸している男。5000ピアも借し出しており、金をとりたてようと、ことあるごとにハックの前に姿を現す。だがハックがそれを見て逃げ出すのはお約束。



ローディ

ガガーブトリロジー［白き魔女］



海獣ガルガに復讐を誓う青年剣士

ネガル島出身の20歳の青年で、漁に出た父親を海獣ガルガの襲撃で失う。その後、剣士として腕を磨き、海獣ガルガを仇として追う日々を送っていた。そこでジュリオと出会い、なかば強引に仲間に入れられる。復讐が絡むと熱くなるが、それ以外では茶目っ気もあり、正義感あふれる頼もしい兄貴分。海獣ガルガを寄生獣から解放したあとは、メナートの宮廷剣士を目指す。イザベル王妃との決戦時に、ガルガを操っていたのがカジムと知り、再び復讐の剣を抜いた。



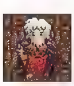
アルフレッド

ガガーブトリロジー［白き魔女］



友のためにすべてを捧げる勇ましき国王

今年で41歳になるアンビッシュ国王。愛称はアルフ。お忍びで海獣ガルガを調査していたところ、モリスンとはぐれて空腹の極みに立たされる。そこでジュリオ達と出会い、クリスから食事を恵んでもらった。ともに旅をしたジュリオ達を大切な友人と考えており、王家の紋章が入った指輪を託したり、城を訪れた2人をお料理コンテストでもてなしたりした。ジュリオ達の最後の戦いでは、仮面を付けた謎の戦士となり、助太刀のためにかけつけている。



モリスン

ガガーブトリロジー［白き魔女］



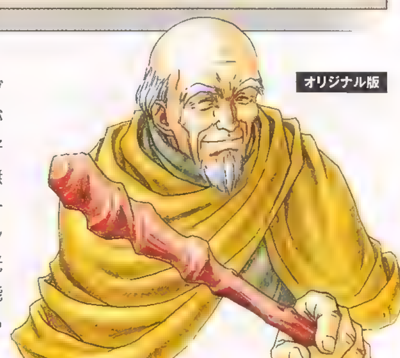
陰に日向に王を助ける静かなる老臣

アンビッシュ国王アルフレッドに仕える忠臣。カンド魔法の使い手で、マギサの師匠でもある。年齢は誰よりも高いものの、誰に対しても丁寧で腰の低い態度を崩さない。考え方も柔らかく、仲よくなったグースとオルドスで別れるときには、捕まえたくないのでアンビッシュ国内で盗みを働かないようにとユーモアをこめて別れの言葉を送った。最終決戦の地となったルード城では、敵に囲まれたジュリオを救うためにさっそうと現れ、魔法で敵を一掃した。



ルーレ

ガガーブトリロジー［白き魔女］



老いてなお元気なギャンブルジジイ

メナート国のテュエールで暮らしており、ダイスの大統領バロンとも知り合いという謎が多い老人。カジノのルーレットで遊ぶのが大好きで、孫のレッドによると帰り道はいつも文無しらしい。実際は負け知らずのギャンブラーで、稼いだお金で貧しいダーツの村のためにレンズ豆を購入していた。ルーレの正体は、年老いたキャプテン・トーマス(P.487)。身体能力は見る影もないが魔法の腕前はあい変わらずで、カンド魔法を自在に操っていた。



バロン

ガガーブトリロジー［白き魔女］

カジノで栄えるダイスの町の大統領。ルーレの古い知り合いで、昔はラモン(P.491)と名乗っていた。貧困に陥るダーツの村を心配しているが、現在の立場では有効な救済政策がとれず、ルーレの行動に感謝している。



マギサ

ガガーブトリロジー［白き魔女］

モリスンの弟子でカンド魔法の使い手。ガルガの退路をふさぐべく強力な魔法を発動させて気絶した。幼い頃に白き魔女と出会っており、魔法の正しい使い方など、心構えについて教えてもらった経験がある。



オルテガ

ガガーブトリロジー［白き魔女］

魔法都市オルドスの創始者。今は説法や過去の話のなかに登場するだけだが、魔法をカンドとチャッペルに分けたのもこの人物。正体はミッシェル(P.487)こと、ラグピック村のラップじいさん(P.479)。



デンケン

ガガーブトリロジー［白き魔女］

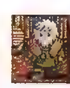
オルドスの大神官。大聖堂の魔法の鏡が半年前から不吉な映像を流し始めたことから、破滅の予兆を感じている。また、ラウアールの波についての情報をジュリオに与えた。



ジルバ

ガガーブトリロジー［白き魔女］

鷹の爪号の船長で、気はいいが顔は怖い。モットーは働かざる者食うべからずで、ジュリオとクリスを無料で船に乗せるかわりに、モットーに従って簡単な雑用を手伝わせた。



ケビン

ガガーブトリロジー［白き魔女］

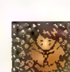
ローディの祖父で、孫が復讐に染まっているのを苦しく思っている。テグラ村で真紅の炎を掘る仕事をしており、腰を痛めた自分のかわりにジュリオ達に採掘を依頼した。



トロバ

ガガーブトリロジー［白き魔女］

キタラ弾きの演奏家。ダーツの村で毎年演奏しており、村に向かう途中でキタラを川に落として困っていたところをジュリオ達に助けてもらう。のちに、故郷に戻るジュリオ達を祝福すべく、ラグピック村を訪れた。



トバイ

ガガーブトリロジー［白き魔女］

なまりがひどい、漁船タラッタ号の船長。船名は地元の言葉で海原の意。小説「キャプテン・トーマス」の大ファンでもある。



バダット

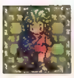
ガガーブトリロジー［白き魔女］



オリジナル版

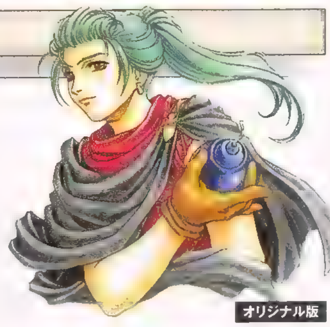
素手による最強を目指す熱い漢

格闘王を目指す武道家。だが、ジュリオは格闘王の意味がわかっていなかった。豪放な性格で、正義感も強い。砂漠の黒豹騒ぎに巻き込まれて牢屋に入れられていたところをジュリオと出会い、協力して脱走の隙をうかがう。ステラの手助けで脱出すると、ジュリオとともにギドナの悪徳支配者ウルギットを倒し、ディルトの関所を突破した。



ステラ

ガガーブトリロジー［白き魔女］



オリジナル版

砂漠の町を騒がせる美しき爆弾魔

悪さをする金持ちの家を爆破する、砂漠の黒豹と呼ばれる手配犯。本名はステラだが、ナジェという偽名も使っていた。自分の身がわりでジュリオ達が捕まったときは、闘技場を爆破して救出を手助けしている。圧政の元凶であるウルギットの打倒を目的としており、その達成後はジュリオに同行してイザベル王妃との決戦までつき添った。



デュルゼル

ガガーブトリロジー［白き魔女］



オリジナル版

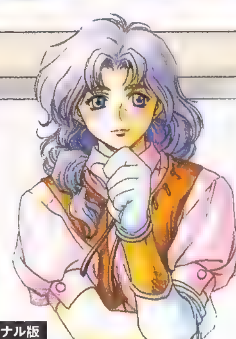
白き魔女を知る伝説の老剣士

フォルティア国の元宮廷騎士で、質実剛健という言葉がよく似合う男。白き魔女と直接会っており、彼女の死の真相を知る数少ない人物。20年前に白き魔女の逮捕をルドルフ王に命じられるものの、彼女と交流を深めるうちに王家に対して不信感を抱く。白き魔女の死後も調査を進めていたが、3年前にドルフェスの塔に幽閉されてしまった。



ジョアンナ

ガガーブトリロジー［白き魔女］



オリジナル版

伝説の血を引く美しき女戦士

フォルティア国のアロザに住む、デュルゼルの孫娘。祖父からは白き魔女の最後の予言を聞いており、すべてが死に絶える前兆となる「表情のない兵士」の出現に動揺を隠せなかった。ジュリオと会ったあとは、祖父を救出すべく自ら槍を手に取り、ドルフェスの塔へと案内する。祖父の救出後はハックを護衛し、ギドナの遺跡へと向かった。



ゲルド（白き魔女）

ガガーブトリロジー［白き魔女］

各地をめぐり希望を育てた優しき魔女



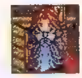
白き魔女と呼ばれる少女。名前はゲルドだが、それは長い本名の一部にすぎない。20年前に世界を歩き、各地に予言という形の希望を残した。その旅の終わりにレバスに殺され、ゲルドの丘と名づけられたフォルティア国の一角で眠っている。彼女の魂はクリスが持つ杖に宿っていたが、ラウアールの波を消すために同化して消え去った。



エネトン

ガガーブトリロジー［白き魔女］

北フュエンテを統治するハイゼンの王。キャラック王の兄にあたる。よくいえば優しいが、優柔不断で気が弱く、気の強いピリア王妃に怒鳴られることも。フィリーとは顔見知りで、親しげに話せる間柄でもある。



ピリア

ガガーブトリロジー［白き魔女］

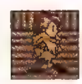
エネトン王の妻で、気が強い女性。ジュリオ達が提案したカーリー王妃救出作戦に難色を示して決断をためらうエネトン王を一喝した。常日頃から自発的な意見がなく優柔不断な王に、思うところがあったらしい。



フィーロ

ガガーブトリロジー［白き魔女］

オルドスに住む名医で、呪いに侵されたクリスとグースを診察し、リズの薬がないと治療できない旨をジュリオに伝えた。ちょっと気が弱い部分もあるようで、グースが盗賊だとわかると言葉に詰まっていた。



パッド

ガガーブトリロジー［白き魔女］

フォルティア軍の脱走兵で、軍の方針についていけずにジョイと逃げた。だが、ジョイが風邪でダウンしたため、クリスに助けられてラグーナの武器屋の物置に隠れていた。



ジョイ

ガガーブトリロジー［白き魔女］

パッドの相棒。風邪薬で体を治したあとは武器屋の協力で、ウドルのトネリコ村へと亡命。ジュリオが訪れたときは、森の見張り役としてパッドと元気に働いていた。



パシア

ガガーブトリロジー［白き魔女］

ステラの親友で、砂漠の黒豹としての一面を知る女性。祖母から白き魔女の予言を聞いており、赤い瞳を持つ人間が悪しき計画を動かすという内容をジュリオ達に伝えた。



シノン

ガガーブトリロジー［白き魔女］

10年前に狼の群れに襲われていたところをラップじいさんに救われた男性。妻と子供を連れてお礼に向かう途中で、ジュリオ達と会う。ラップを大魔道師だと尊敬する。



ジュネ

ガガーブトリロジー［白き魔女］

白き魔女の予言を知る人物であり、海獣ガルガの対処法を知っている。また白き魔女と直接会い、彼女の名を知る数少ない人物で、ゲルドの名をジュリオ達に教えた。

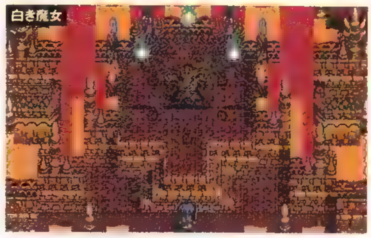


イザベル

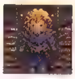
ガガーブトリロジー[白き魔女・海の檻歌]

異界とティラスイールの狭間で責務を果たした悲劇の女王

23年前にドルフェスの海岸でルドルフ王に助けられ、王妃となった美しい女性。王妃になってからは、レバスとともに国を徐々に牛耳り、ラウアールの波の召喚を画策していた。正体は異界の女王で、自らの故郷を救うためにティラスイールを犠牲にするという手段を選択。それを実行するために世界を渡ってきた。だが、ティラスイールで暮らすうちに葛藤が生まれたようで、ジュリオとの直接対決を選ぶことで、運命を天に任せていた節がある。



↑この世界には罪があるというイザベル王妃。約1000年の時を超えて、ガガーブ歴の闇が清算されようとしていた。だが、ジュリオ達にも黙って滅ぶ理由はなく、抵抗を試みる。



レバス(14世)

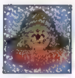
ガガーブトリロジー[白き魔女・海の檻歌]

すべてを暗闇から操る謎の占星術師

イザベル王妃に仕える占星術師。各地の騒動や、ウルギットの洗脳なども彼の仕業。元々はイザベル王妃と同じく異界の人間で、代々女王に仕える家の出身。天球儀に人々から抜いた負の想念＝魂を集め、それをエサにラウアールの波をティラスイールへとおびき寄せた。レバスは最初、この方法をとる気はなく、2つの世界を救う方策を考えはしたが、時間的制約により、故郷を優先する決断をした。最後はジュリオ達に敗北し、その体は石となって崩れた。



↑白き魔女ゲルドを脅威に感じ、直接殺したのがレバスだった。ゲルドも異界の人間であり、彼女は2つの世界を救う努力をしていたが、レバスにとっては邪魔なだけだった。

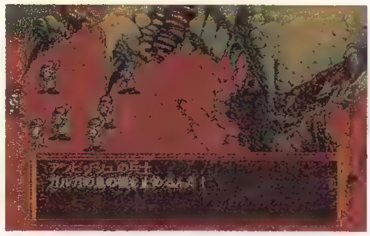


ガルガ

ガガーブトリロジー[白き魔女]

恐るべき体を持ち、海を統べる巨大な海獣

ティラスイールの北東にある沈黙の海に棲むという巨大生物。元々は温厚で人を襲うことはないが、カジムの放った寄生獣バゼラーにより狂暴化。沿岸部の村々を襲った。アルフレッド主導の討伐作戦に参加したジュリオは、クリスの強引な命令でエサとなって、ガルガを内陸部へとおびき寄せる役割を果たした。動きを封じたところにローディが巨大な真紅の炎を口に投げ込んで爆破。衝撃で出現した寄生獣バゼラーを倒すことで、作戦は成功に終わった。



↑超巨大な海獣ガルガの口。そこから出現した魔獣によって、海獣ガルガの十数年間にわたる破壊活動が行われていたのだ。ローディ達は怒りを込めて攻撃を開始する。

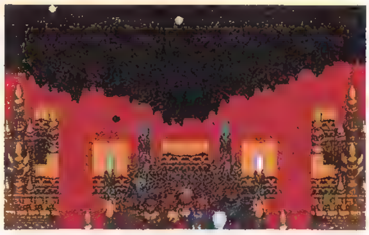


ラウアールの波

ガガーブトリロジー[白き魔女]

ガガーブ歴の始まりとともに誕生した意思なき破滅の波

過去の魔法文明の負の遺産で、魔法使用時に生まれる「害周波」の集合体。ラウアールの波に世界を崩壊させるほどの「害周波」が蓄積されている。嘆きなど負の想念を好物としており、世界をも移動して食らいつく習性がある。世界をラウアールの波から守るには「別の世界に追放する」「負の想念をエサに一時的に封印する」「純粋な正の想念で相殺する」という3つの方法がある。最終的には、ゲルドの正の想念によってラウアールの波は完全に消滅した。



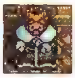
↑ラウアールの波は世界をおおい尽くすほどの規模。ガガーブ歴はこのラウアールの波の誕生から始まっており、大地の裂け目ガガーブは、ラウアールの波の余波で誕生した傷跡である。



カジム

ガガーブトリロジー[白き魔女]

レバスの手下で、海獣ガルガを操っていた幻術師。実験と称してガルガに村を襲わせたり、クリスとグースに呪いをかけて重態にしたりした。ローディの父親が死んだ件も「目的達成のための地道な努力」と言い放つなど、根っからの身勝手な利己的人間と思われる。



ルドルフ

ガガーブトリロジー[白き魔女]

フォルティア国王で、イザベル王妃の魔法で操り人形になっている。ただ、どこの人間ともわからない彼女を王妃に迎えたのは、純粋な愛からだった。イザベルの死後は、彼女が行ったことを知りながらも彼女の優しい顔しか思い出せないと落ち込んでいた。



ベラート

ガガーブトリロジー[白き魔女]

エネトン王とキャラック王の対立をあおり、フュエンテに騒乱の渦を巻き起こそうとした男。最終的にキャラック王の妻、カーリー王妃を人質に計画を推し進めようとするが、グースの投げた石により気絶。人質を奪還されてしまい、逃げ出すしかなかった。



キャラック

ガガーブトリロジー[白き魔女]

南フュエンテの王で、エネトン王の弟。兄とは仲がいいとは言い難いが、ベラートにカーリー王妃を人質にとられたため、砦の建築などを進めている。だが、たまたまホルクの町を訪れたジュリオ達に手紙を託し、エネトン王との戦争回避に動きはじめる。



カーリー

ガガーブトリロジー[白き魔女]

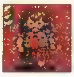
ベラートにより軟禁されていたが、本人はルピナス湖の新しい別荘に遊びに来て、部屋から出してもらえないという程度の認識だった。のちに助けられたお礼としてグースに宝石のネックレスをわたした。また、怪傑ワイルドキャット団を義賊だと思い込んでいた。



ウルギット

ガガーブトリロジー[白き魔女]

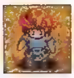
ギドネルの豪商で、イチジクを買い占めて値段を釣り上げるなど、あくどい商売を続ける。だが実際はレバスに操られており、正気を取り戻すと、まっとうな商売ができる世界にしてほしいと、平和の到来を願っていた。



カンダタ

ガガーブトリロジー[白き魔女]

バラカの商人で、ウルギットの腰巾着。クリスを踊り子としてウルギットに献上するなどしていた。彼もレバスに操られており、正気を取り戻してからは改心を誓った。



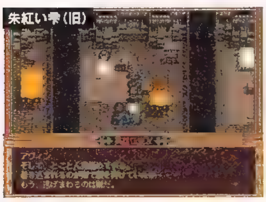
アヴィン

ガガーブトリロジー［朱紅い雫・海の檻歌］



妹を守るために神との対決を選んだ青年

妹のアイメルとともに、バルドゥス教会の聖地カテドラールで育てられた孤児。9歳のときにベリアス卿の襲撃に会い、神宝カベッサを預けられ、アイメルと別れて養父レミュラスのもとで育った。明るい性格だが、生き別れたアイメルとの再会を心から望んでいる。幼少期の描写は作品によって違い、『朱紅い雫(新)』ではネフティスのお祭りでアイメルとの再会を祈願する場面、『朱紅い雫(旧)』ではマイルとかくれんぼや鬼ごっこをする日常が描かれている。レミュラスの死により、神宝を教会に返してアイメルと再会するための旅に出る。すべてが終わったあとは、冒険者としてトーマスらとともに『海の檻歌』の舞台であるヴェルトルーナへ渡り、フォルト達の手助けをしている。



妹アイメルを想うあまり失ったときの傷は深い

←『朱紅い雫(旧)』では、アイメルの死で自暴自棄に陥る場面もあった。その後、彼女を死へ追いやった真実を見るために四精霊のもとへとおもむくなど、彼の暗い一面が示されている。

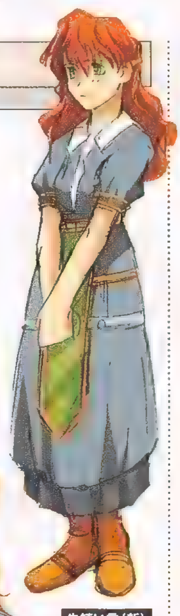


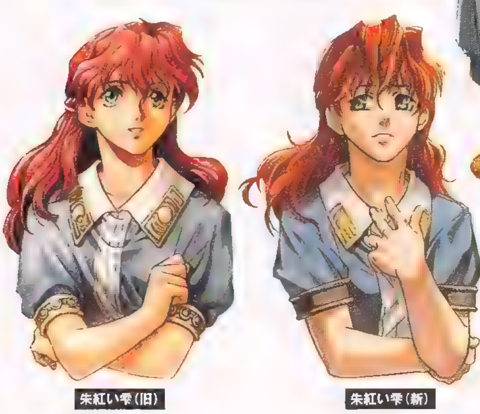
アイメル

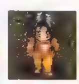
ガガーブトリロジー［朱紅い雫］

ドゥルガーに選ばれた運命の少女

アヴィンの実の妹。芯の強い性格で、敵対者に対しても慈しみの心を忘れない。ベネキア修道院で育てられるが、15歳になって修道院を出ることになる。理由は作品によって異なり、『朱紅い雫(新)』では精霊神ドゥルガーの声を聴いたため、『朱紅い雫(旧)』では神宝クエルポをヴァルクドに届けるためとなっている。『朱紅い雫(新)』では、オクトゥム復活のいけにえとされ、『朱紅い雫(旧)』ではマドラムに殺されるなど、過酷な運命を背負う。





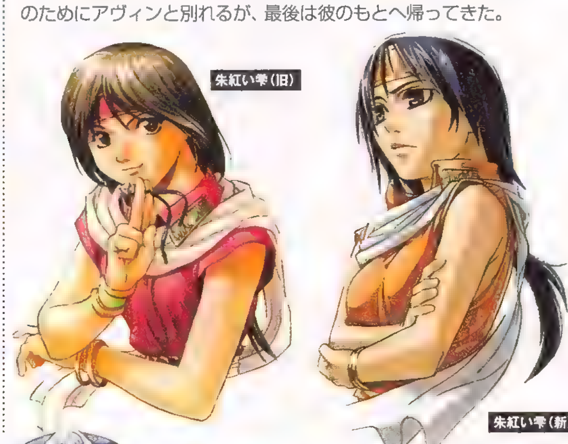


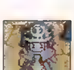
ルティス

ガガーブトリロジー［朱紅い雫］

オクトゥムに従うが誇りと信念を失わない少女

オクトゥムの使徒と呼ばれる邪教徒の一員。両親を失い、弟と苦しい生活をするなかで、神に対して疑問を抱くようになる。そして、ベリアス卿の主張する世界の是正に理想を見出し、オクトゥムの使徒となった。邪教徒に所属しながらも清廉な部分があり、卑怯な手段をよしとしない。そのため、ベリアス卿やボルゲイドの非情かつ冷酷で、仲間にすら犠牲を強いる行為に疑問を抱いて離反。その後、アヴィンに同行し、自分が信じていた道の真実を見極めようとする。『朱紅い雫(新)』では、すべての戦いが終わったあと、抵抗を続けるオクトゥムの使徒の説得のためにアヴィンと別れるが、最後は彼のもとへ帰ってきた。





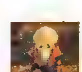
オレシア

ガガーブトリロジー［朱紅い雫］



アヴィン兄妹の養育係でマドラムの過去を知る女性

カテドラールでアヴィン兄妹の養育係を務めた母親がわりの女性。ベリアス卿の襲撃により、アイメルがベネキア修道院に預けられたあとは、彼女の後見人として修道院の院長を務めるまでになっていた。『朱紅い雫(新)』では、マドラムが暗殺者に堕ちた理由を知っており、マドラムとその恋人ドミニクとは友人関係にあった。



レミュラス

ガガーブトリロジー［朱紅い雫］

バルドゥス正教会の顧問を務め、エル・フィルディン三賢者の1人である「慈悲の賢者」と呼ばれる。アヴィンをかくまって、17歳まで育て上げた。『朱紅い雫(旧)』ではアヴィンに手料理をふるまったり、魔法を教えるといった様子が描写されていた。

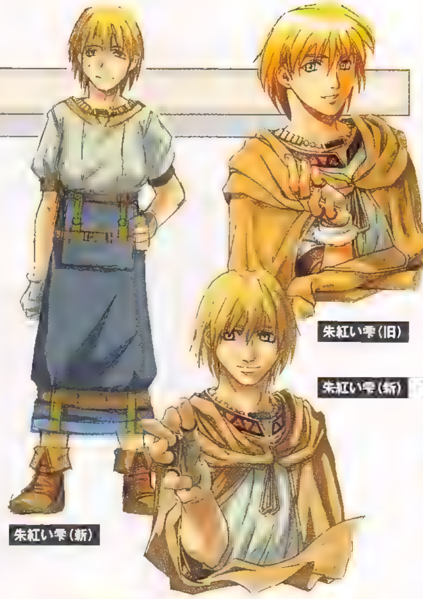


マイル

ガガーブトリロジー[朱紅い雫・海の檻歌]

アヴィンを支える竹馬の友

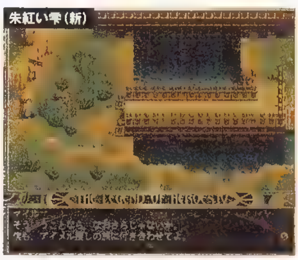
アヴィンの親友で18歳。穏やかな性格で、活発なアヴィンを抑える役目になることが多い。反面、自分を全力で慕うシャノンは苦手のようで、彼女の猛烈なアタックに冷たい対応をすることもある。アヴィンのアイメルを捜す旅につき添うが、物語中盤に再会したばかりのアイメルをかばって死亡。ベリアスの手に死体がわたり、オクトゥムの力で復活して敵の操り人形となる。『朱紅い雫(新)』と『朱紅い雫(旧)』のどちらでも、アヴィンはマイルのために冥府門をくぐり、彼の魂を呼び戻すという奇跡を起こしている。



朱紅い雫(旧)

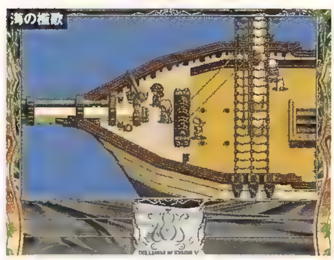
朱紅い雫(新)

朱紅い雫(新)



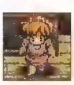
朱紅い雫(新)

←親友のためにすべてを捧げる覚悟を持っており、あてのないアヴィンの旅にも当然といった感じでついてくる。



海の檻歌

←アヴィンの相棒として登場。25歳になり冒険者としての実力は向上したが、アヴィンとの関係は変わらない。

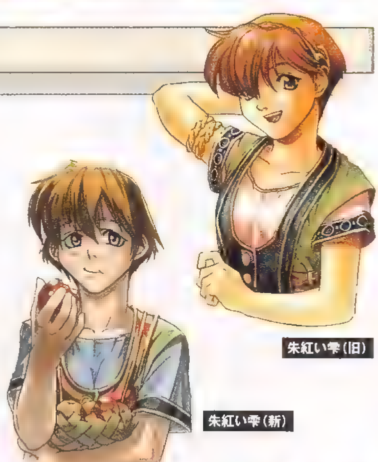


シャノン

ガガーブトリロジー[朱紅い雫]

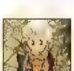
恋する乙女の行動力は無限大！

チブリ村に住む、占いが得意(自称)で平凡な17歳の少女。マイルに助けられたことがきっかけで、彼を王子様と慕うようになり、そのあとを追って旅に出た。人当たりがよく元気なのが魅力で、旅先で倒れても町の人に助けてもらえる得な性格。『朱紅い雫(旧)』では、念願がかないアヴィンとマイルの旅に同行するが、マイルがアイメルをかばって死ぬ場面を目の当たりにする。そしてベリアスに従って、敵の操り人形ではあるものの彼を生き返らせてもらうというシリアスな展開があった。



朱紅い雫(旧)

朱紅い雫(新)



ガウェイン

ガガーブトリロジー[朱紅い雫]

バルドゥス教会の武を束ねる賢者

エル・フィルディン三賢者の1人で「力の賢者」と呼ばれる。剣の腕前は老いてなお衰えを知らず、凄腕の暗殺者マドラムの師匠でもあった。神宝をヴァルクドに届けに来たアヴィンを保護し、その行動を助けようと動く。エル・フィルディンにおける最速の船プラネトス号の所有者でもあり、カナピア島に渡る際にアヴィン達を乗せている。愛弟子であったマドラムの凶行に心を痛めており、『朱紅い雫(新)』では彼の恋人であったドミニクを救えず、彼を復讐鬼にしてしまったことを悔やんでいる。



朱紅い雫(旧)

朱紅い雫(新)



エスペリウス

ガガーブトリロジー[朱紅い雫]

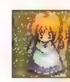
バルドゥス正教会の最高導師だった人物。アヴィンとアイメルの兄妹をカテドラールで育てることを決めたものの、オクトゥムの使徒が襲撃してきたときに命を落とした。『朱紅い雫(旧)』ではアヴィンにカベッサ、アイメルにクエルボを託して別々の場所に逃げるよう指示し、神宝を守ることに心を砕いた。一方の『朱紅い雫(新)』では託したのはカベッサのみで、2人が生き別れてしまったのは、逃走中の事故ということになっている。



マイルの父

ガガーブトリロジー[朱紅い雫]

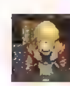
ウルト村に住んでいるマイルの父。マイルのブーメランの技術は父親の指導によるもの。『朱紅い雫(新)』では「護りの鈴」を旅立ちの際にわたしており、これがマイルの心をベリアスの支配から解放するキーアイテムとなった。また、物語終盤では敵となったマイルに操られて、王城に単身乗り込んでいる。魔法を使って衛兵を倒すまではよかったが、居合わせたミューズにとり押さえられた。



マイルの母

ガガーブトリロジー[朱紅い雫]

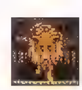
落ち着いた雰囲気のマイルの母。マイルの死を報告したときも、内心はともかく報告したアヴィンを責めるようなことはせず、むしろアヴィンを励ますような言葉を送った。



ディナーケン

ガガーブトリロジー[朱紅い雫]

アイメルの行方を知る人物で、「知恵の賢者」と称されるエル・フィルディン三賢者の1人。レミュラスが死の直前、アヴィンにたずねるように言い残した相手でもある。『朱紅い雫(新)』では、ルティスとバスターに神宝の場所について脅されていたところをアヴィン達に救出されてことなきを得た。



カーン

ガガーブトリロジー[朱紅い雫]

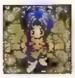
ディナーケンの飼い犬で、主人に忠実。『朱紅い雫(旧)』では、ルティスとバスターがディナーケンを脅迫している場面に乱入し、バスターに体当たりを決めて主人を救出した。



クロワール

ガガーブトリロジー[朱紅い雫]

エスペリウス亡きあと、バルドゥス正教会をまとめた最高導師。『朱紅い雫(旧)』によると2番目に歴史の古いヴァルクドの教会をまとめていたところ、カテドラールが壊滅したので最高導師になったという。正教会の混乱を収めるので精いっぱいとなり、神宝を持つアヴィンとアイメルのもとに神宝を受け取りに行く余裕がなかったと語った。

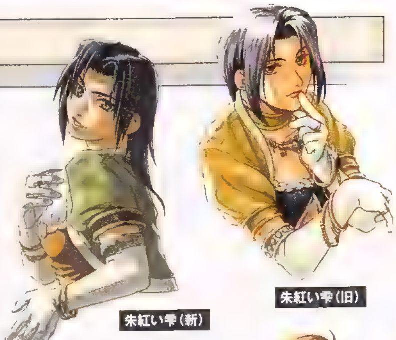


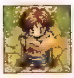
ミューズ

ガガーブトリロジー[朱紅い雫]

プライドは高いが民思いの王女

エル・フィルディン王国の第一王女で、高飛車な態度の火の精霊魔法の使い手。『朱紅い雫(旧)』では二大宗教の対立を憂い、なんとかしたいと思い城を抜け出す。『朱紅い雫(新)』では、市井の生活を見て回るなど民思いのところがある。シャムシール団にシャノンがさらわれた際にアヴィン達とともに助け出した。





マーティ

ガガーブトリロジー[朱紅い雫]

勉強熱心でまじめな青年

勤勉な黒魔法の使い手。『朱紅い雫(旧)』では、王都フィルディンの図書館に通いつめる本の虫で、徳を高めるためにアヴィン達の仲間になってくれる。『朱紅い雫(新)』では上級官吏試験合格を目指しながらも、生活のために冒険者もこなす苦学生。のちに試験に合格して、ミューズの副官となった。



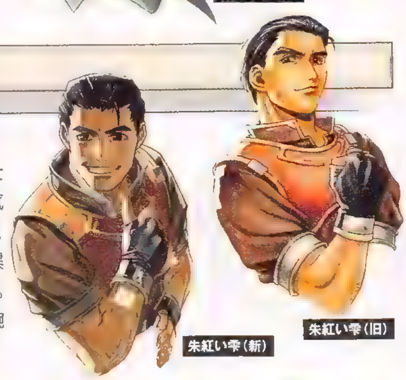


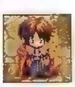
ダグラス

ガガーブトリロジー[朱紅い雫]

アヴィンの兄貴分的な存在

豪快な剣の使い手。『朱紅い雫(旧)』では騎士を目指し、冒険家として修行の旅を続ける気前のいい24歳の青年。『朱紅い雫(新)』では、剣聖カストルの弟子で「迅雷のダグラス」の異名を持つ28歳のベテラン冒険者として登場。師匠に愛剣の雷光剣を託されるが、自分の腕はまだまだ未熟と考えて使おうとしない。





ルキアス

ガガーブトリロジー[朱紅い雫]

小説のモデルにもなった女剣士

凄腕の女剣士で風の精霊魔法の使い手。『朱紅い雫(旧)』では、21歳の一匹狼の賞金稼ぎで、『朱紅い雫(新)』では、ダグラスと同門の「サファイア・アイ・ルキアス」の異名を持つ23歳として登場。ダグラスが雷光剣を使わないことを歯がゆく思う。『白き魔女』の娯楽小説「女剣士サフィー」のモデルとしても有名。





アルチェム

ガガーブトリロジー[朱紅い雫]

自然を愛する心優しき少女

白魔法を使う15歳の少女。『朱紅い雫(旧)』では、ニューボルンの町角でぽつんと座っている。『朱紅い雫(新)』では、木霊の森で祖父カラバとともに暮らし、聖獣ミーファと会話ができる。アバリスによってミーファが乱獲された際、人間におびえて洞窟に引きこもったミーファ達を森に呼び戻した。





ミリガン16世

ガガーブトリロジー[朱紅い雫]

本名はミリガン・ノルド・エル・フィルディニア。エル・フィルディン王国の第27代国王になる。あまりにも雲の上の存在に、さすがのアヴィンも使い慣れない言葉を使って四苦八苦した。冒険者ギルドの設立にかかわっており、冒険者が軍隊とは違った方法で民の平和を守れればと考えている。



ディレン

ガガーブトリロジー[朱紅い雫]

エル・フィルディン王国軍を指揮する将軍。『朱紅い雫(新)』のみ登場。当然ながらミューズとも顔見知りで、アヴィン達とはチブリ村をシャムシール団が占拠した事件で知り合うことになる。何かと城を抜け出すミューズに頭を悩ませており、基本的に追いかけ回すのは彼の役目らしい。



カッセル

ガガーブトリロジー[朱紅い雫]

ギアの工業技術が詰まった工場の長。発展した工業技術を誇りに思っており、その技術がエル・フィルディンの平和のために使われることに意義を見出している。ボルゲイドがレアメタル製の武器欲しさに工場を占拠したときも、平和を乱すオクトゥムの使徒にはわたせないと、命の危険を顧みずに抵抗した。



ラブロワ

ガガーブトリロジー[朱紅い雫]

ギアの工場に勤める工員で、『朱紅い雫(旧)』にのみ登場。定時で上がりたいがために、たまたま居合わせたアヴィンに溶鉱炉のチェックをまかせてどこかに行ってしまった。その適当さは、工場の門番もあきれるほど。



カラバ

ガガーブトリロジー[朱紅い雫]

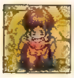
『朱紅い雫(新)』にのみ登場するアルチェムの祖父。エスペリウス最高導師に頼まれて、ミーファの保護のために木霊の森を守っている。ミーファの乱獲に心を痛めているが、アルチェムが体を張って狩りを止めていることには反対する。アバリス大神官に対して抗議の手紙をしたため、アヴィンらに託した。



シュナ

ガガーブトリロジー[朱紅い雫]

ベネキア修道院の修道女で、アイメルの親友だった少女。『朱紅い雫(新)』にのみ登場する。修道女としての修業期間が短いのか、言葉遣いが悪くなるときがある。修道院を訪れたアヴィンをアバリス大神官の関係者と勘違いしていたが、アイメルの兄とわかると、彼女が修道院から失踪したことについて語った。また、のちにアイメルへの脅迫材料としてボルゲイドに誘拐されかかった。

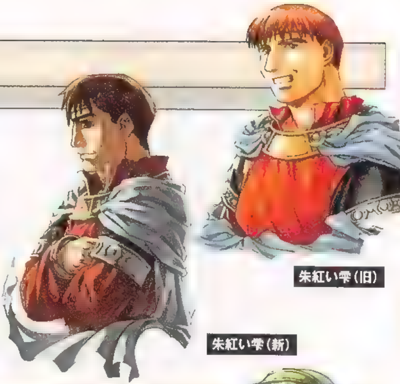


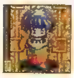
コンロッド

ガガーブトリロジー[朱紅い雫]

戦斧を振るって戦う民想いの貴族

地の精霊魔法の使い手。『朱紅い雫(旧)』では、自分の存在意義を見つけるために旅を続ける28歳の貴族。『朱紅い雫(新)』では、住民の信頼が厚い32歳のバロア領主として登場して、アイメルを保護する。アイメルがシャムシール団にさらわれた際には、アヴィン達と行動をともにし、無事救出することに成功した。



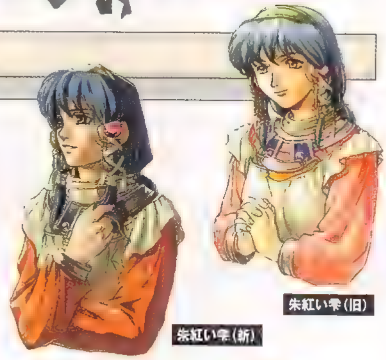


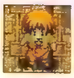
エレノア

ガガーブトリロジー[朱紅い雫]

母性にあふれる優しい女教師

おしとやかな水の精霊魔法の使い手。『朱紅い雫(旧)』では、年齢は20歳でギアの町で冒険に連れて行ってくれる人を待っていた。『朱紅い雫(新)』では、ラエルが通う魔法大学校の教師として登場し、年齢も26歳と『朱紅い雫(旧)』に比べて上がっている。精霊魔法の研究をしており、その知識でアヴィン達を助けてくれた。



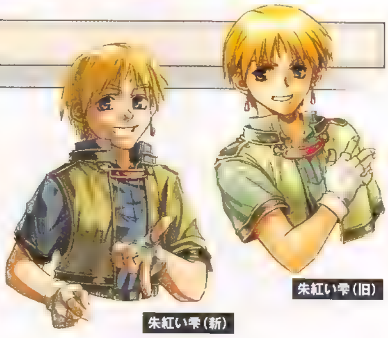


ラエル

ガガーブトリロジー[朱紅い雫]

悪戯が好きな魔法の天才

黒魔法の才能に優れた13歳の天才少年。『朱紅い雫(旧)』ではすでに魔法大学校を主席で卒業し、ギアの町で冒険に誘ってくれる仲間を求めていた。『朱紅い雫(新)』では、魔法大学校に在学中で悪戯好きの問題児。教師であるエレノアに世話を焼かせていたが、魔法でドゥルガーの「生命の書」を発見した。





マドラム

ガガーブトリロジー[朱紅い雫]

愛する者のために殉じた男

『朱紅い雫(旧)』では、恋人の呪いを解くためにボルゲイドの命に従い、暗殺者となる。アヴィンと戦い敗れるが、自らの命を犠牲に恋人を復活させた。『朱紅い雫(新)』では、ドミニクの命を奪った神々の争いを終わらせるためにアヴィンから神宝を奪うが、ドミニクを殺したボルゲイドもろとも自爆した。



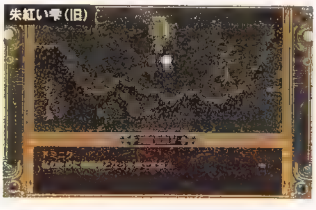


ドミニク

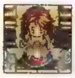
ガガーブトリロジー[朱紅い雫]

悲しい運命をたどったマドラムの最愛の人

マドラムの恋人。『朱紅い雫(旧)』ではザールの巫女として登場し、ボルゲイドによって呪い殺されるが生き返り、ザールがいる祠の封印を解いた。『朱紅い雫(新)』では「ドゥルガーの娘」として登場。オクトゥムの使徒の手から逃れようとするが、ボルゲイドの魔法からマドラムをかばって命を落とした。



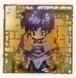
←マドラムが自らの命と引き替えにすることで、ドミニクの呪いを解いて生き返らせた。



テレサ

ガガーブトリロジー[朱紅い雫]

『朱紅い雫(新)』にのみ登場する、コンロッド男爵の最愛の妻。ファティマにアイメルがさらわれたときは、夫である領主のコンロッドに報告したあと、ケガをした護衛のコーネルの手当てをしていた。



レイトル

ガガーブトリロジー[朱紅い雫]

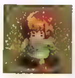
四精霊イドゥンの祠の護人で、祠の入口を開くことができるのは彼だけ。『朱紅い雫(旧)』では瞑想から目覚めないため、お札を額に張って目覚めさせる必要があった。『朱紅い雫(新)』では格闘も魔法もこなせる優秀な男だが、ベリアスの手先となったマイルに気絶させられ、イドゥンの祠への侵入を許した。



ジミー

ガガーブトリロジー[朱紅い雫]

『朱紅い雫(新)』にのみ登場する、姿を消すハイドの魔法を使う少年。その魔法を悪さのためだけに使っていたが、キト村で仲よくなった同年代の少女リタがボルゲイドに襲われたときに守りきれず、負傷してしまう。この一件で心を入れ替え、ルキアスいわく「大切な人を守ることを覚えた」とのこと。



リタ

ガガーブトリロジー[朱紅い雫]

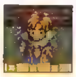
セリーヌの妹で、すでに力が失われていたと考えられていたスコティアの祠の護人。『朱紅い雫(新)』では、アヴィンやジミーを遊びに誘っていた。だが、ジミーと遊んでいたところをボルゲイドにさらわれ、スコティアの祠を開けてしまう。救出されたあとは、彼女をかばってケガをしたジミーの看病を行った。



セリーヌ

ガガーブトリロジー[朱紅い雫]

スコティアの祠の護人。スコティアの巫女としての血を受け継いでおり、『朱紅い雫(旧)』ではスコティアが一時的に憑依し、祠の扉を開けるために必要なクリスタルのありかをアヴィンに示した。『朱紅い雫(新)』では、訪ねてきたアヴィンに、すでに一族に祠を開ける力はないと告げる。だが、幼い妹リタにその力が宿っていることは知らなかった。



フィルディンのマイスター

ガガーブトリロジー[朱紅い雫]

フィルディン冒険者ギルドの係員で、『朱紅い雫(新)』のみ登場。冒険者になることを希望するアヴィンとマイルに認定試験を受けさせた。また、まだかけ出しのアヴィン達にアドバイスやフォローを行い、認定試験終了後は、冒険者ギルドがさまざまな災厄から住民を守る、王家によって設立された組織だと告げ、冒険者の心構えを伝えた。



ミッシェル

ガガーブトリロジー[白き魔女・朱紅い雫・海の檻歌]

ガガーブを越えた世界初の魔法使い

ティラスイール出身の魔法使い。三賢者に魔法の教えを請うため、世界初となる魔法でのガガーブ越えを行い、エル・フィルディンにやってきた。そこではアヴィンの危機を救い、神々を倒したあとはトーマスとともに船でガガーブを越えてヴェルトルーナへ向かった。トーマスともども3部作すべてに登場しており、『海の檻歌』ではプラネトスⅡ世号でフォルトを助け、また『白き魔女』ではラップ(P.479)としてジュリオを助けた。



TOPICS

『イースvs.空の軌跡』でも重要な役割を担う

『イースvs.空の軌跡』では、すべてのキャラクターの導き手を担っている。ラップという名前をもじったのか、ラッピィという謎の生物の姿で各キャラクターの前に姿を現す。なお、主人公が『イース』シリーズのキャラクターの場合はピッカード、『空の軌跡』シリーズの場合はポムの姿をしている。





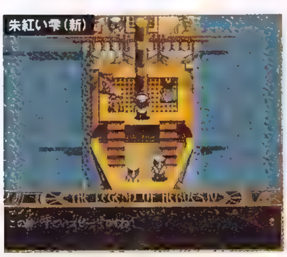
トーマス

ガガーブトリロジー[白き魔女・朱紅い雫・海の檻歌]

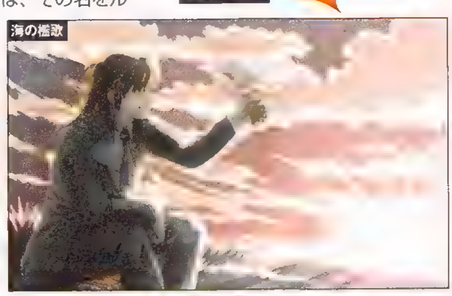
ガガーブ越えを夢見るキザな船乗り

ガウェインの持ち船プラネトス号の乗組員。『朱紅い雫(新)』では、アイメルがファティマにさらわれた際にプラネトス号で活躍する。最終決戦後はガガーブを越える夢を果たすべく、改造されたプラネトス号に乗り、ミッシェルとともに旅へ出た。ヴェルトルーナに到達したトーマスは、『海の檻歌』でプラネトスⅡ世号の船長に。スレイドやフロード(P.491)に変装してフォルト達の手助けを行った。老人となった『白き魔女』では、その名をルーレ(P.480)と変えて暮らしている。

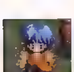




↑プラネトス号の快速を生かし、逃げるファティマの船にあっという間に追いついてみせた。



↑『海の檻歌』でもトーマスの相棒であるポッポは健在。彼もまたトーマスとともにガガーブを越え、プラネトスⅡ世号を呼ぶ大事な役割を果たす。

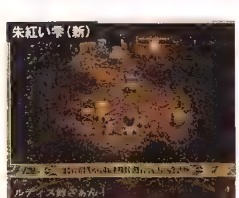


ルカ

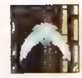
ガガーブトリロジー[朱紅い雫・海の檻歌]

姉であるルティスを慕う勤労少年

ルティスの弟で、ギアの製鉄工場で見習い工員として働く少年。非常にまじめで、周囲の評判もよい。『朱紅い雫(新)』では生き別れた姉を捜しに、休日を返上して周囲の町を訪れていた。のちにボルゲイドが工場の技術を求めて襲撃した際に巻き込まれて危機に陥るが、アヴィンとルティスに救われる。なお、『海の檻歌』ではプラネトスⅡ世号に乗り込み、その副長として登場する。



←危機には瀕したものの、ルカはずっと捜し続けていた行方知れずの姉ルティスと再会を果たす。



ポッポ

ガガーブトリロジー[朱紅い雫・海の檻歌]

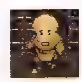
トーマスの相棒で白い伝書鳩。『朱紅い雫(新)』ではファティマにさらわれたアイメルを追いかけるときに、こっそりトーマスがプラネトス号を呼ぶのにポッポを使っている。その後、本作から7年後にあたる『海の檻歌』にも登場し、主人公フォルトのピンチに何度もトーマスの手から飛び立ち、確実に情報を伝えて、プラネトスⅡ世号をはじめとする援軍を呼び寄せるなどの活躍を見せる。



ラダー

ガガーブトリロジー[朱紅い雫]

『朱紅い雫(旧)』にのみ登場する、バロアとセータをつなぐ定期船の船員。アイメルが乗る別の船が海賊に襲われていたところ、乗客救助のために自らの船をぶつけて救出するという荒業を敢行した。その後は、アヴィン達が海賊と戦うなか、彼らが足場としている船が沈んでいることに気づき、戻れない可能性があるにもかかわらず彼らのもとへ走った。その行為は報われ、間一髪でアヴィン達は船へと乗り移り、海賊は海に投げ出された。



カラムロ・カラムス

ガガーブトリロジー[朱紅い雫]

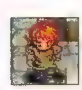
ルキアスをモチーフにした娯楽小説「女剣士サフィー」の作者。アイデア不足に悩んでおり、マネージャーから逃れて各地を点々としている。『朱紅い雫(旧)』ではオープンシナリオの1つとして、カラムロ・カラムスを見つけて報告するというものもある。また「疾風のラヴィン」という作品も書いており、こちらはアヴィンの冒険譚をもとにしたもの。この作中では、マイルはマールともじられている。



オスカー

ガガーブトリロジー[朱紅い雫]

キト村でスコティア号の舵をとる船員。スコティア号は湖底の砂金をとるための巨大な浮き島のことで、アヴィン達はまさか島が動くとは思わず、非常に驚いた。オスカーは浮き島を操る技術を持ち、船長のように周囲に指示を与える役目も担っている。



ディック

ガガーブトリロジー[朱紅い雫]

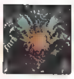
参拝客を守りバロアから聖都ヴァルクドまでの道のりを護衛していた冒険者で、『朱紅い雫(新)』にのみ登場。義理堅く、商人のガルシアが途中で強引に引き抜こうとしたが、先客である老人達の護衛を優先した。



イザック

ガガーブトリロジー[朱紅い雫]

人を操る魔法で村人が操られたウルト村から逃げてきた冒険者。『朱紅い雫(新)』のみ登場。ギルドの依頼で商品を届けようとしたところ、目を血走らせた村人に追われることに。不運なことに、これが彼の初仕事だった。



オクトゥム

ガガーブトリロジー[朱紅い雫]

破壊と再生をもたらす邪神



⬆最終決戦で登場し、アヴィンを苦しめた。その激闘で人間の可能性を感じたオクトゥムは、別世界へと旅立った。

世界を創り変える力を持つ闇の神で、かつての「神々の争い」において光の神バルドゥスによって封印された。邪神といわれるが、破壊し新たな秩序を再生するだけの存在で、そこに正邪は存在しない。ベリアス卿により復活するが、アヴィンに倒され、バルドゥスとともに旅立った。



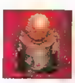
ベリアス

ガガーブトリロジー[朱紅い雫]

世界の変革をもくろむ邪神官



オクトゥムの使徒を束ねる最高権力者である神官。かつてはエスペリウスの弟子として、次期最高導師として期待されていたが、真実の島で啓示を受けて転身。オクトゥムを復活させるが、アヴィンに倒された。

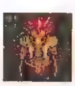


ボルゲイド

ガガーブトリロジー[朱紅い雫]

ベリアス卿直属の機動部隊責任者

オクトゥムを信奉する邪神官で、ベリアス卿に次ぐ権力を有している。また、ボルゲイド僧兵団を使って残虐非道な行為を行う。『朱紅い雫(旧)』ではカテドラールでアヴィンを迎え撃ち倒されるが、『朱紅い雫(新)』ではマドラムの自爆に巻き込まれて、最期を迎えた。

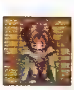


バスター

ガガーブトリロジー[朱紅い雫]

卑劣な手段もいとわないオクトゥムの使徒

アヴィンの持つ神宝を狙うオクトゥムの使徒。ルティスとともに行動するが、手段を選ばないバスターは非情に徹しきれないルティスとそりが合わない。卑怯な手段でアヴィンから神宝を奪うことに成功するが、そこに現れたボルゲイドの魔法で消し炭にされた。

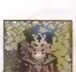


ファティマ

ガガーブトリロジー[朱紅い雫]

シャムシール団の女リーダー

盗賊シャムシール団の頭領で、『朱紅い雫(新)』にのみ登場するキャラクター。ベリアス卿に雇われて「生命の書」を狙い、次にアイメルを誘拐するが捕らわれて負けを認めた。のちにマドラムの手で脱獄し、ベネキア修道院がボルゲイドに襲われた際はオレシア達を助けた。

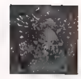


アバリス

ガガーブトリロジー[朱紅い雫]

欲にまみれた腹黒い聖職者

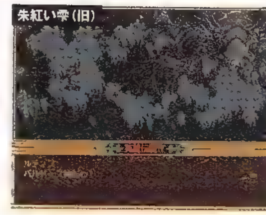
『朱紅い雫(新)』限定のキャラクター。バルドゥス教会の大神官で、かつてはカナピア一帯の教区長を務めていた。マドラムとドミニクがオクトゥムの使徒に狙われた際に救援を求めたが、私腹を肥やすことに夢中なアバリスは仕事を放棄。ドミニクが命を落とす原因となった。



バルドゥス

ガガーブトリロジー[朱紅い雫]

安定と秩序をもたらす聖なる神



⬆オクトゥムが消滅したことで光の力が暴走。神剣エリュシオンから6つの神宝が離れ、バルドゥスがアヴィン達の前に立ちはだかる。

人々を守る光の神。かつては「神々の争い」で闇の神オクトゥムを封印することに成功するが、オクトゥムと表裏一体の存在であった自身も力尽きる。『朱紅い雫(旧)』では最終決戦で戦うことになるが、『朱紅い雫(新)』では敵として登場しない。



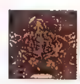
ドゥルガー

ガガーブトリロジー[朱紅い雫]

かつて真実の島で信仰されていた精霊神



光の神バルドゥスと闇の神オクトゥムとは異なる系統の精霊神で、四精霊を統べる。光と闇の中間の立場にあり、人の生死を司って大地を創造したとされる。バルドゥスがオクトゥムを封印して力尽きた際には、6つに分かれた自身の神体をドゥルガーに託した。



ネフティス

ガガーブトリロジー[朱紅い雫]

豊穣なる地の精霊



ノトスの森の奥にある祠にいるドゥルガーの四精霊の一柱で、地を司る。オクトゥムの使徒の邪念によって邪悪な姿に変貌しており、アヴィンらに襲いかかるが撃退され、正気を取り戻した。



スコティア

ガガーブトリロジー[朱紅い雫]

麗しき水の精霊



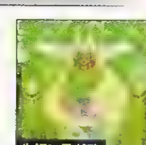
キト近くの祠にいるドゥルガーの四精霊の一柱で、水を司っていたが、邪念により魔物と化す。残った力でスコティアの巫女の血を引くセリーヌに乗り移り、アヴィン達に助けを求めて正気に戻った。



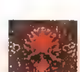
イドゥン

ガガーブトリロジー[朱紅い雫]

優しき風の精霊



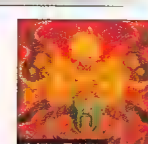
ガーデンヒル近くの祠にいるドゥルガーの四精霊の一柱で、風を司る。オクトゥムの使徒の邪念に侵され魔物化しており、神官レイトルを通じて助けを求め、アヴィン達の活躍で正気に戻った。



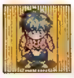
ザール

ガガーブトリロジー[朱紅い雫]

猛き炎の精霊



カナピア近くの祠にいるドゥルガーの四精霊の一柱で、火を司る。『朱紅い雫(旧)』では邪念により魔物化したが、『朱紅い雫(新)』ではアヴィンに神剣エリュシオンを託した。



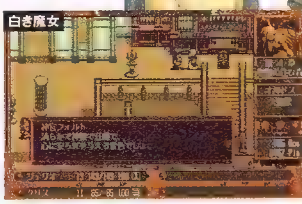
フォルト

ガガーブトリロジー［海の檻歌］

祖父を尊敬するキタラ奏者の少年



ラコスパルマに住む、演奏好きな14歳の少年。尊敬する祖父マクベインの旅立ちにつき添う形で、巡業という名の冒険に出た。ピンゼルの独奏会で準優勝を果たし、それをキッカケに本気で音楽を学びたいと決意する。キタラ以外の楽器の演奏はイマイチ。巡業を通して「水底のメロディー」の謎を解き、スティグマの野望を砕いた。



ティラスイールの地にいる神官は彼なのか？

➡隠れ里シュルフで大蛇の背骨の向こうの世界を知ったフォルト。『白き魔女』の舞台ティラスイールで、オルドスの神官を務めている人物は彼かもしれない。



世界中を旅して巡業するマクベイン一座

⬅手琴奏者のマクベインを座長に、その孫のフォルト（キタラ奏者）とウーナ（ピッコロ奏者）で構成された一座。旅には愛犬ジャンも同行している。



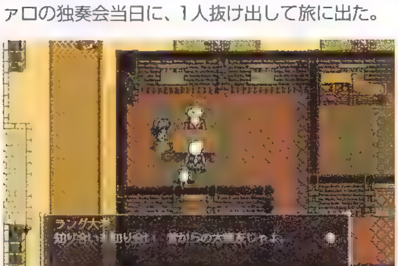
マクベイン

ガガーブトリロジー［海の檻歌］

生涯現役を貫く、戦うマッチョな旅芸人



フォルトの祖父で、かつて旅芸人として世界中を旅していた手琴奏者。62歳ながら、その筋肉は衰えを見せない。偉大な作曲家レオーネ・F・リヒターが残した「水底のメロディー」を奏でる夢を持っており、そのヒントをつかんだことで、旅に出る決意を固める。芸に対する姿勢は厳しく、フォルトとウーナに同行を許可したときは出発日の朝まで演奏の特訓を行い、旅芸人一座として恥ずかしくないレベルに引き上げた。闇の太陽を消滅させたあとは、ラコスパルマに一度は戻るものの、自分はまだまだやれると確信。フォルトの晴れ舞台であったカヴァロの独奏会当日に、1人抜け出して旅に出た。



⬅旅を続けてきたおかげか、各方面に顔が広く、人望も厚い。最初に訪れた町ピンゼルを治めるラング大老とは、親友といっても差し支えのない仲だ。



ウーナ

ガガーブトリロジー［海の檻歌］

フォルトに恋するピッコロ奏者



ラコスパルマの染料製造所で働く、明るく素直な女の子。同い年で幼なじみのフォルトのことが大好きで、彼のことを「フォルちゃん」と呼ぶ。タイミングを見計らっては告白しようとするが、いつも邪魔が入るという不運な一面も。告白できないままフォルトが旅に出ることを決めたため、どこまでもついていくことを決意。子供っぽいフォルトとマクベインのまとめ役として、2人の仲裁を行うことも多い。



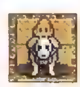
恋する乙女は告白機会に恵まれない

➡川を見たフォルトの「汽水（きすい）」という発言に、なぜか照れたような反応を見せ、告白に踏み切るウーナ。恋する乙女の思考回路は謎だらけだ。



幼なじみである2人の恋の結末は？

⬅ウーナがフォルトを異性として意識する一方、さっぱり恋愛感情に疎いフォルト。結局、作中で直接的な恋の進展はないのだが、エンディングでウーナの気持ちは報われることになる。



ジャン&リック

ガガーブトリロジー［海の檻歌］

マクベイン一座のマスコット



ジャンは10年以上前からマクベインが飼っている愛犬。すでに老犬といっても過言ではないが、そこらの魔獣と互角に渡り合える実力がある。一方のリックはビエントの町でエサをあげて仲よくなったトビネズミで、命名はウーナ。マクベインはグレゴリウス、フォルトはポコタローと名づけようとしたが、当のリックには不評だった。2匹とも動物とは思えないほど頭がよく、兵士を引きつけるオトリになったり、客集めのパフォーマンスができたりする。



⬆2匹はとても仲よし。リックはジャンの頭の上が定位置となっている。

TOPICS

『海の檻歌』に登場する『朱紅い雫』のキャラクター

『海の檻歌』には『朱紅い雫』のキャラクターが何人も登場している。アヴィン、マイル、トーマス、ルカ、ミッシェルの5人がそれだ。『朱紅い雫』から7年が経過してるとあって、それぞれが成長した姿を見せてくれる。また、別天地から来たことを示すように、彼らが使う魔法はエル・フィルディン魔法と呼ばれ、分類が違う。



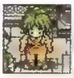
シャオ

ガガーブトリロジー［海の檻歌］



しゃべくり上手なアコーディオン弾き

マクベインを師匠と仰ぐ、41歳のアコーディオン奏者。独特の口調が印象的な、かっぷくのいいおじさん。調子のいい性格で、お金が絡むと意地汚くなる。マクベイン達を誘ってアルバイトを始めるが、いい稼ぎ口をほかに見つけると先に辞めてしまうなど、お金にうるさいエピソードにはこと欠かない。演奏の腕前は確かだが、悩みがあると失敗だらけになる。



レイチェル

ガガーブトリロジー［海の檻歌］



父であるシャオと世界をめぐる旅芸人の娘

シャオの娘で18歳。顔は母親譲りなのか、まったく似ていない。美しいコーラスや、演奏前の口上のうまさといった芸に長けた部分は父親譲り。お菓子を隠し持っており、隠れて食べていることもある。ビオラリュームにフォルト達が乗り込んだときは、シャオの「たまにはまじめに」という言葉どおり、彼らを援護すべく追いかけてデュオール王子の命を救った。



アルトス

ガガーブトリロジー［海の檻歌］



別れた姉を想う、天才バイオリン奏者

16歳のバイオリン奏者で、アリアの弟。普段はボザールの町で両親が営むリップル・リングというパン屋で働いている。バイオリンの腕前もさることながら、パン職人としての腕前も確かで、その味はマクベイン達が手放しでほめ称えるほど。生き別れとなった姉のアリアは歌が得意だったため、バイオリンの演奏で有名になれば会いに来てくれるのではないかと考えている。



アイーダ

ガガーブトリロジー［海の檻歌］



人形に魂を吹き込む人形職人の娘

人形職人ロゼットの孫娘。年齢は15歳で、年齢相応の天真爛漫な明るい性格。若いながらも人形を操る技術は祖父以上で、操った人形で岩をも砕くことができる。また腹話術が得意で、本当に人形が生きているかのように会話をさせることができる。ヌメロス帝国に大切な人形「カプリ」を持ち去られたため、悪用される前に取り返すべく、マクベイン一座と旅に出る。

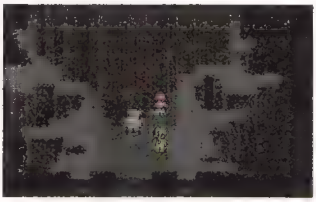


デュオール

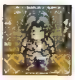
ガガーブトリロジー［海の檻歌］

父親の影を払拭すべく善政を敷くブロデイン国の王子

ブロデイン国の王子で、実質的な支配者。スティグマの教育もあり、名君と呼ばれる。世界を守るために闇の太陽を異界に送り込み、ともに滅ぼすという計画を進めていた。だが、根は心優しい人物であり、異界を見たフォルト達の言葉に心を動かされかけたところをスティグマに攻撃され、重傷を負った。



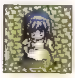
←ビオラリュームでは傷ついた体をおして、「青き葬送」を止める旋律をフルートで演奏した。



フォルトの父

ガガーブトリロジー［海の檻歌］

フォルトの父親で、家族と一緒に難破船に住んでいる。父であるマクベインの身を案じており、旅に出ようとする父を止めたいと考えている。その後、最後の旅に対するマクベインの本気さを知ると、息子のフォルトにお目つけ役を押しつけた。



フォルトの母

ガガーブトリロジー［海の檻歌］

フォルトの父と同じく、マクベインが旅に出ることに反対の姿勢をとっている。ビンゼルの独奏会でフォルトが活躍し、夫と義父がフォルトの才能が誰のおかげかということについてケンカを始めると、自分のおかげだと言い切ってしまうちゃっかり者。



ウーナの父

ガガーブトリロジー［海の檻歌］

ウーナの父親。ウーナが旅に出たいと告げると、その頑固さは妻と自分のどちらに似たのかで言い合いになってしまった。だが、ウーナに言わせると、どちらも頑固とのこと。



ウーナの母

ガガーブトリロジー［海の檻歌］

ウーナの母親で、フォルトを「フォルちゃん」と呼ぶ。ウーナがフォルトのことを「フォルちゃん」と呼ぶようになったのは、彼女の口調が原因となっている。



ロゼット

ガガーブトリロジー［海の檻歌］

アイーダの祖父にあたり、人形の作成を行うロゼット工房を経営している。その腕前は世界有数のレベルなのだが、完成した人形は子供達にプレゼントしてばかり。また、売るにしても最小限の金額のため、工房の財政は火の車のようだ。マクベインやホルスト町長とは、親友ともいえる間柄。



カプリ

ガガーブトリロジー［海の檻歌］

アイーダが所持する人形の名前。アイーダが操作すれば、たちまち岩をも砕く強力な存在となる。その人形としての完成度に目をつけたヌメロス帝国に奪われて兵器となってしまう。アイーダの攻撃で破壊されたあと、彼女の名前をしゃべってから、完全に停止した。



ペドロ

ガガーブトリロジー［海の檻歌］

カプリとおそろいの人形。ヌメロス帝国からカプリを取り戻そうとしたアイーダが所持していた。アイーダは、兵器として暴走しているカプリを抑えようと手加減して戦う。だが、その甘さからカプリの攻撃を受けて、ペドロの頭部を破壊されてしまった。



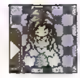
パルマン
ガガーブトリロジー［海の檻歌］

愛に生きた帝国の正統なる後継者

ヌメロス帝国の青年将校で25歳。アリアを捕縛する任務を与えられていたが、彼女の人柄に触れるうちに断念する。逆に、アリアを守りつつヌメロス帝国を正しい姿に変えようと反抗を決意するようになった。正体はヌメロス帝国の王子エクトルで、ラウゼンに国を奪われるまでは正統な後継者だった。



⬆能力も人望も申し分なく、心優しい青年。辛口のマクベインも、指導者としての才能があると高評価している。



アリア
ガガーブトリロジー［海の檻歌］

共鳴魔法を奏でる神秘の歌姫

アルトスの生き別れの姉で、年齢は21歳。家族と離れて隠れ里シュルフで暮らしている。歌で共鳴魔法を使える唯一の人間で、隠れ里に伝わる水底の民の魔法技術を受け継いでいる。その強力な力を狙われ、ヌメロス帝国に捕まるが、危険を顧みず帝国に潜入したパルマンとフォルト達の手で救出された。



⬆澄んだ歌声と曇りのない心により、共鳴魔法の欠点である「害周波」を、ほぼ出さずに魔法を詠唱できる。



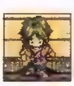
ナレサ
ガガーブトリロジー［海の檻歌］

ヌメロス帝国の軍人で、今の帝国に疑問を抱いている。パルマンの正体を知っており、潜入してきた彼らを陰ながら支援していた。また、パルマンの父親（前皇帝）から「愛」の共鳴石を預かっており、ラウゼンが死んで平和が戻ったあと、パルマンへ返した。



フォルゲン
ガガーブトリロジー［海の檻歌］

カントスの音楽学校の校長先生を務めている老人で、音楽と教え子を愛する人格者でもある。校長室に泥棒が入ったときは、レオーネ直筆の譜面の無事に胸をなでおろしていた。また、強盗だったら教え子が危なかったと語り、生徒達の身を案じていた。



シュベール
ガガーブトリロジー［海の檻歌］

カントスの音楽学校の生徒。音楽と悪戯が大好きで、一部の教師からは嫌われている。校長室が泥棒に荒らされると犯人として疑われたため、レイゼンのところへ逃げた。



レイゼン
ガガーブトリロジー［海の檻歌］

カントスの音楽学校の初代校長。若き日にレオーネと出会い、音楽の力で盗賊をせずにすんだ。その後、レオーネから音楽を学んだことが学校創立のきっかけとなった。



ブリーオン
ガガーブトリロジー［海の檻歌］

ビエントの名士。娘がスイング団に誘拐された際、フォルト達に助けてもらった。お礼として、フォルトの提案どおりトビネズミ達のエサを森に届けることを約束する。



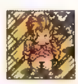
ルプシャ
ガガーブトリロジー［海の檻歌］

ボザールの名士である女性で、討伐隊を編成してスイング団を追う。フォルト達に負けたスイング団を捕縛に来たが、改心した姿を見て、採石場で働かせる形で減刑した。



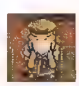
ペニソラ公爵
ガガーブトリロジー［海の檻歌］

ペニソラ公国を治める領主にして公爵。リッシュと手を組みリュトム島でのパーティーに警備の兵士を派遣するが、その一方で国内の兵士が減って魔獣を討伐できなくなった。エグール子爵との思い出のビー玉を見て改心し、リッシュと手を切る決意を固めた。



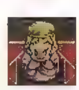
エグール
ガガーブトリロジー［海の檻歌］

ペニソラ公国の子爵。魔獣討伐の兵が集まらないことに業を煮やし、1人で討伐に向かったが失敗。危ないところをフォルト達に助けられた。ペニソラ公爵の民を顧みない姿を憂いており、マクベインに公爵との思い出が詰まったビー玉の入った手紙を託した。



ホルスト
ガガーブトリロジー［海の檻歌］

エキュルの町長で、リュトム島のパーティーにも参加していた。ロゼットの知り合いでもあり、ロゼットの親友マクベインとは彼の話題で盛り上がっていた。



オデッサ
ガガーブトリロジー［海の檻歌］

砂漠の中央にあるセルバートに住むシャヌーン一族の族長。水底の民の末裔でもあり、闇の太陽を守っている。フォルト達と出会って、闇の太陽について教えた。



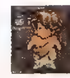
アーガス
ガガーブトリロジー［海の檻歌］

シャヌーン一族のシタール奏者。リュトム島のオーディションには、妹のカチュアとともに出場した。セルバートがヌメロス帝国に襲われた際は、必死で抵抗した。



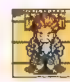
カチュア
ガガーブトリロジー［海の檻歌］

アーガスの妹でシャヌーン一族の者。兄が奏でるシタールの調べにのって、剣舞を披露する。情熱的な踊りに、ウーナは体が火照ってきそうと感想をもらしていた。



シドール
ガガーブトリロジー［海の檻歌］

シャヌーン一族最強の戦士で、オデッサ族長の警護なども務めている。ヌメロス帝国が闇の太陽を狙ってセルバートに攻めてきたときは、オデッサ族長を守って大奮戦。木人兵を直接つかんで投げ飛ばしており、ヌメロス兵に化け物呼ばわりされた。



ガレンノ
ガガーブトリロジー［海の檻歌］

ビンゼルに駐留するブロデイン王国の大使。ストマック号の船上で船酔いで困っていたが、マクベイン一座の演奏で気が紛れて回復する。その演奏に感動して、リュトム島のパーティーへの推薦を申し出た。



スレイド
ガガーブトリロジー［海の檻歌］

ティカル街道でフォルト達が助けた小太りの男で、ブロデイン王国の外交官を務める。偽の命令により足止めされて、リュトム島のパーティーに出られなかった。



スレイド（偽）
ガガーブトリロジー［海の檻歌］

武官としての素養もあり、船の操縦もこなす有能な男。リュトム島でフォルト達と出会い、ブロデイン王国の2等書記官を名乗った。正体はキャプテン・トーマス（P.487）。



ヘロン・フロード
ガガーブトリロジー［海の檻歌］

正義の詐欺師を名乗る男。アイーダに正義なら詐欺師を辞めたらと指摘された。オースタンでフォルト達に出会い、彼らに同行する。正体はキャプテン・トーマス（P.487）。



ラモン
ガガーブトリロジー［海の檻歌］

海賊王の異名を持つ男。リッシュと手を組み悪事を働くが、男気を認めた人間には礼儀を尽くす。アルトスをビオラリュームまで連れて行くなど、手助けもしてくれた。『白き魔女』ではバロン（P.480）として登場。

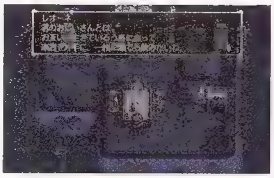


レオーネ・フレデリック・リヒター

ガガーブトリロジー［海の檻歌］

「水底のメロディー」をよみがえらせた伝説の音楽家

失われた「水底のメロディー」を現代に復活させた天才演奏家。のちに、ブロデイン王国に逮捕されて消息を絶った。実は異界へと渡っており、銀髪の少女の教育係として暮らしていた。マクベインが音楽の道を志すきっかけを作った人物でもある。



⬆レオーネは異界に来たあと、宮廷楽士としてそれなりの地位にいたが、銀髪の少女を守るために常夜の地へと隠居した。

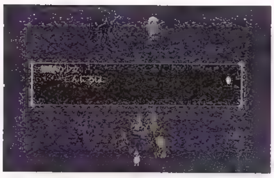


銀髪の少女

ガガーブトリロジー［海の檻歌］

予知能力を持つ、のちの「白き魔女」

女王候補の1人だったが、選ばれずに殺されかけたところをレオーネに保護されて、2人で暮らしている。予知能力を開花させており、フォルト達の訪問をあらかじめ知っていた。のちにティラスイールの地にて、白き魔女ゲルド（P.481）と呼ばれる。



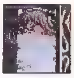
⬆銀髪の少女は、とても無口で最低限のことしかしゃべらない。だが、白き魔女となったのちは、かなりの行動力を見せた。



メルヴィール

ガガーブトリロジー［海の檻歌］

異界を統べている、メルヴィール王家の現女王。異界の月の影響で、自分の世界が徐々に滅びつつあることに心を痛めている。また、銀髪の少女を守って宮廷を去ってしまったレオーネのことを気にかけており、再び戻ってきてほしいと願っている。



イザベル

ガガーブトリロジー［白き魔女・海の檻歌］

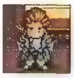
次期女王になることが決定した少女。のちに、ティラスイールの地へと渡り、『白き魔女』でラウアールの波を召喚する計画を実行に移す。この頃はまだあどけない少女で、ベッドで休む姿を見られる。ともに計画を実行したレバスとも、まだ出会ったばかり。



レバス14世

ガガーブトリロジー［白き魔女・海の檻歌］

女王に仕える占星術師の家系の14代目。イザベルに仕えることが決定しており、父からその旨を厳しく教え込まれている。『白き魔女』で暗躍したレバス（P.482）と同一人物。



デミール

ガガーブトリロジー［海の檻歌］

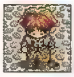
芸術都市カヴァロの市長。本来、リッシュとは仲が悪いのだが、非常にギャンブルが好きなので、カジノのルーレットの魅力に負けて、リュトム島のパーティーに参加した。



メリトス

ガガーブトリロジー［海の檻歌］

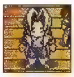
カヴァロを本拠地とする大会社メリトスグループの女社長。歌姫ウェンディの推薦者でもある。カヴァロの発展に心を砕くが、同じ考えのデミール市長とは仲が悪い。



ブルース

ガガーブトリロジー［海の檻歌］

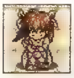
メリトスグループの興行主。スイング団のせいで失墜した旅芸人の評判を回復するために公演を開いた。「心眼」の共鳴石から「心を開いて」を編曲し、公演を成功させた。



シド・バルタザール

ガガーブトリロジー［海の檻歌］

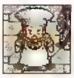
デミール市長の推薦で、リュトム島のオーディションに参加した天才ピアニスト。「鍵盤の魔術師」の異名を持つ。若手では随一の実力者だが、その演奏には迷いがあると、マクベインとシャオは評価していた。



ウェンディ

ガガーブトリロジー［海の檻歌］

カヴァロ国際劇場で、圧倒的人気を誇る歌姫。メリトス女史の推薦で、リュトム島のオーディションに参加する。その可憐な歌声と美貌に、マクベインもシャオも鼻の下が伸びていた。彼女と同じく声を武器にするレイチェルも、その歌声には感服するしかなかった。



アルトスの父

ガガーブトリロジー［海の檻歌］

ボザールでパン屋のリップル・リングを営んでいる。兄弟子からアルトスが作った新作パンを店に並べたいと言われた際は、気前よくアルトスを送り出した。



アルトスの母

ガガーブトリロジー［海の檻歌］

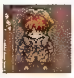
アルトスとアリアの母親。とある事情でやむを得ず娘を手放した過去があり、アルトスにその事情を説明できずにいる。



イートン

ガガーブトリロジー［海の檻歌］

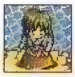
ベニソラ公国の名士で、リュトム島のパーティーの参加者の1人。ムースの町でパーティーの招待客が優先という状況で、悠然と船に乗り込んでいった。楽士シラノの推薦者。



シラノ

ガガーブトリロジー［海の檻歌］

自信過剰の演奏家。リュトム島のオーディションではシド・バルタザールをライバル視していたが、使用した楽器はなんとトライアングル（笑）。チンチンと連打する「トライアングル・ラプソディ」を熱演するも、当然のように会場は白けてしまった……。



エリーゼ

ガガーブトリロジー［海の檻歌］

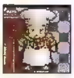
リュトム島のパーティーで受付をしている女性で、ローランドの幼なじみ。リュトム島に昔から住んでおり、リッシュの開発で景観が損なわれることに心を痛めている。リッシュに島を売った父親に幻滅しており、罪悪感からリュトム島で働くようになった。



ローランド

ガガーブトリロジー［海の檻歌］

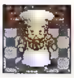
エリーゼの幼なじみで、リュトム島出身。リッシュお抱えのコック長で、ローランドの作る料理は絶品だと認められている。島に固執しているエリーゼをどうにか救いたいと再三説得し、最後はその想いを受け入れてもらうことに。兄はグランプル号の船長。



エドガー

ガガーブトリロジー［海の檻歌］

エンボリンきってのパン屋であるエドガーズ・ベーカリーの店主。アルトスの父親と同じ師匠のもとで学び、彼の兄弟子にあたる。宣伝にシャオ一座を雇ったが、逃げられた。



マシュー

ガガーブトリロジー［海の檻歌］

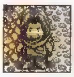
アルトスの父とエドガーの師匠。カヴァロで、パン屋のマシューズ・ベーカリーを営んでいる。雷の祠への行き方を知っており、避雷針をフォルト達に手わたした。



スイング団

ガガーブトリロジー［海の檻歌］

「子守歌」の共鳴石を使い、眠らせてから盗みを働く盗賊団。楽器を持っていたので、旅の演奏家であるフォルト達も容疑者とされた。なお、本来は音楽好きで気のいい人達。



ジリ

ガガーブトリロジー［海の檻歌］

ザブ、ダックと組む泥棒3人組の1人。フォルトの演奏に夢中な女の子から財布をすろうとして失敗。今度はフォルトの旅券手帳を奪うが逆襲され、唐辛子を大量に食わされた。



スティグマ（ドグマ）

ガガーブトリロジー［海の檻歌］

嫉妬に染まり、闇の太陽に飲まれた悪しき存在

ブロデイン王国の摂政で、デュオール王子の教育係。王子が名君となったのは彼の手腕によるところが大きい。自分達が住む世界のためとして、闇の太陽を用いて異界を滅ぼす計画を王子に推進させる。また、陰でヌメロス帝国ともつながり、闇の太陽奪取のために利用していた。だが、異界を滅ぼすのは世界のためではなく、異界へと去ったレバス一族への個人的怨みによるものと判明。ビオラリュームで本性を現し、異界も自分達の世界も守ろうとするフォルトらと対峙する。だが、闇の太陽の力に体が耐え切れず、異形の化物となってしまった。フォルト達に倒されると、スティグマの怨みの想念を飲み込んだ闇の太陽は異形な姿のドグマとして具現化してしまうことに。



⬅もはや、かつて人間だったということが判別できないまでに変貌したスティグマ（ドグマ）。このグロテスクな姿は、闇の太陽の闘争本能の具現化とされる。



ラウゼン

ガガーブトリロジー［海の檻歌］

ヌメロス帝国の皇帝位を奪った男

ヌメロス帝国の現皇帝。8年前に前皇帝が亡くなったことを契機に、反乱を起こして王位を奪う。以後、軍事国家として政治方針を固めていく。闇の太陽を入手したあとの実験で、暴走した闇の太陽が生み出した雷によって跡形もなく消滅した。



⬆落雷で消滅。これも天罰なのか、国家の指導者としては、あっけない最期だった。



ゼノン

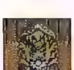
ガガーブトリロジー［海の檻歌］

ラウゼンに従う、欲に溺れた軍司令官

ヌメロス帝国軍の司令官で、ラウゼン皇帝の次に権力を持つ。アリアを、怪しい歌で木人兵を操ってカヴァロを襲った犯人として逮捕するなど、権力を利用した強引な手で、さまざまな悪事を働いた。最後は、闇の太陽の暴走に巻き込まれて消滅した。



⬆司令官という高い立場でも卑怯な性根は変わらず。迷うことなく人質をとる。

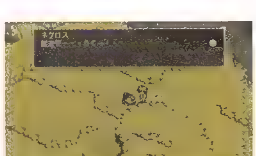


ネクロス

ガガーブトリロジー［海の檻歌］

己の欲望に忠実な狂気の魔道師

ヌメロス帝国の無人兵器である木人兵を作り上げた魔道師。「ひっひっひっ」と気味の悪い笑い声をあげる。木人兵に共鳴石を組み込んで改良するなど、魔道師としての才能は人並み以上。闇の太陽を用いた実験中の暴走で、雷に打たれて死んだ。



⬆ラウゼン皇帝と同じく、最後は自業自得ともいうべきみじめな死に方だった。

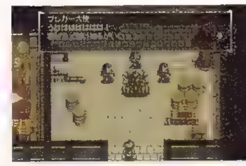


ブレガー

ガガーブトリロジー［海の檻歌］

リッシュと共謀する帝国のあくどい外交官

ヌメロス帝国の外交官。リュトム島のパーティーにも参加しており、リッシュやラモンと共謀して身代金の強奪を狙っていた。「戸惑い」の共鳴石の力で、罪のない村人にフォルト達を襲わせるも失敗。闇の太陽の力で化物となるが敗れた。



⬆闇の太陽の力で化物へと変貌したブレガー。そこに人間としての面影はない。

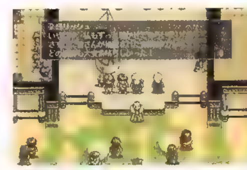


リッシュ・キャンベル

ガガーブトリロジー［海の檻歌］

金儲け至上主義のがめつい豪商

悪徳商人であり、リュトム島の開発の際には海賊を利用して住民を追い出すなど、かなり強引な手を使っている。闇の太陽が暴走した際は、トーマスの脅しがあったとはいえ、世界がなくなっては金儲けができないと、フォルト達に力を貸した。



⬆調子のいい口調のリッシュ。そのため、表向きの顔しか知らない人間はだまされる。

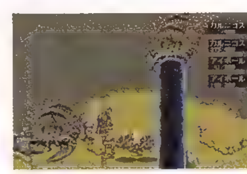


カルニコス

ガガーブトリロジー［海の檻歌］

闇の太陽が生んだ化物

ヌメロス帝国の首都ブカサス近郊の湖で誕生した異形の化物。湖の生物に闇の太陽の力を与える実験の結果、誕生。居合わせたフォルト達に襲いかかるも、すぐに撃退された。ちなみに実験は、湖に直接闇の太陽を沈めるという方法で行われていた。



⬆毛虫のような長大な胴体を持つモンスター。どんな生物がもとだったのか……。



レバス13世

ガガーブトリロジー［海の檻歌］

メルヴィール女王を支える占星術師

メルヴィール女王に仕える占星術師の家系で13代目にあたる。銀髪の少女をかばって宮廷を去ったレオーネを敵視している。だが、レオーネの考えは認めており、最終的に刺客を送って殺そうとしたのも、彼にとっては苦渋の決断であった。



⬆結局、フォルトとの交流を通じて、レオーネには手出しをしないことを誓った。

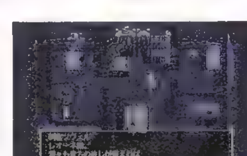


刺客

ガガーブトリロジー［海の檻歌］

レオーネの命を狙うレバスの刺客

ツヴェル、ノーヴェ、クヴァルの3人組。レバス13世の命令でレオーネと銀髪の少女を殺そうとしたが、フォルト達に阻止される。「命を奪われようとしている人がいれば助けるのが当たり前」というウーナの言葉で戦意を失ってしまった。



⬆刺客達は抵抗をやめて介抱される。彼らの心を変えたのはウーナの優しさか。

英雄伝説 軌跡 シリーズ

エステル・ブライト

空の軌跡[FC・SC・the 3rd]／零の軌跡[零・碧]

まっすぐ自分の信じた道を進む遊撃士の少女

リベール王国ロレント地方出身の遊撃士。「剣聖」カシウス・ブライトの長女で、ヨシュア・ブライトの義姉。棒術具の使い手であり、16歳のときにヨシュアとともに準遊撃士試験に合格する。リベール王国で起きたクーデター未遂事件では、王国軍情報部の闇を暴き計画を阻止。その実績が認められ、正遊撃士に任命された。その後、突如失踪したヨシュアを捜す旅に出発。やがて再会したヨシュアとともに、一連の事件の首謀者である秘密結社「身喰らう蛇」の使徒ワイスマンの野望を打ち破った。その後はリベールを旅立ち、遊撃士の仕事をしながら、結社の執行者レンを捜す日々を送る。影の国事件では、ケビンと行動をともにし、解決に助力。また、ヨシュアと訪れたクロスベルではすぐにロイド達と打ち解け、D∴G教団による事件の解決に尽力した。事件解決後は、めぐり合ったレンを連れてリベールに戻り、家族として暮らす。





障害を越えて 相棒から恋人へ

←最初はヨシュアのことを義弟としか見ていなかったエステル。しかし、旅のなかで少しずつ彼への恋心に気がつき、やがて多くの壁を乗り越えて恋人同士になる。

TOPICS

他作品でも元気爆発！

『イースvs.空の軌跡』では、HPが比較的高めなバランス型のキャラクターとして登場。ストーリーモードでは、異世界ザナドゥを舞台に持ち前の明るさで仲間を勇気づけながら、魔王ガルシスと戦う。また、『ヴァンテージマスターポータブル』では、ロッドマスターというマスターとして参戦。ストーリーモードでは、伝説の魔女である紫のメルルレットの弟子となり召喚術を教わる。どの作品でも、やや向こう見ずな性格は健在だが、困っている人を助けたいという彼女の優しさと真の強さが多くの人や世界を救っている。



イースvs.空の軌跡

➡パートナーのヨシュアとともに、レンを捜しながら修行を続けているエステル。時系列としては『the 3rd』後の話となる。

ヴァンテージマスターポータブル

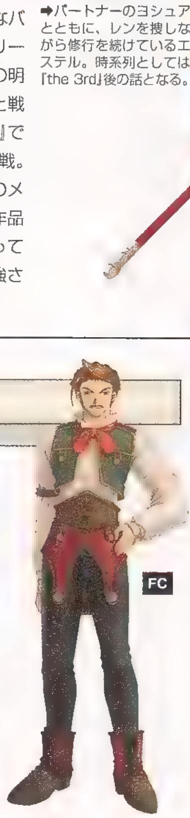
➡実力アップを目的に、魔女メルレットに弟子入り。彼女のもとで召喚術を学ぶが、自分で乗り込むほうが性に合っているとのこと。

カシウス・ブライト

空の軌跡[FC・SC・the 3rd]

かつて「剣聖」と呼ばれたS級遊撃士

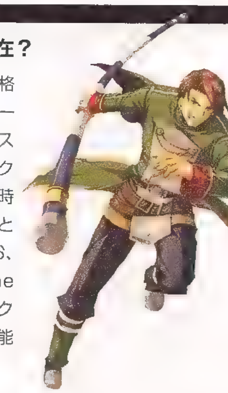
リベール王国ロレント地方出身。エステルの実父でヨシュアの養父。大陸全土に4人のみと噂されるS級遊撃士の1人。かつて「剣聖」の異名を持ち、リベール王国軍の大佐として活躍した英雄だが、百日戦役で妻のレナを失ったことがきっかけで軍を退役し、遊撃士となる。リベール王国クーデター未遂事件では、王城地下の封印区画で戦うエステル達を助け、事件の黒幕であるリシャール大佐を諭した。その後は王国軍に復帰し、体制の立て直しに注力する。

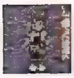


TOPICS

反則級の強さは他作品でも健在？

『the 3rd』で登場したカシウスの人格と記憶を持った偽者は、『軌跡』シリーズのなかでも有数の強敵。『イースvs.空の軌跡』でも、サポートキャラクターながらその強さは健在で、「一定時間、すべての攻撃が効かなくなる」という反則的な能力を発動できる。なお、この能力名は「麒麟功」といい、『the 3rd』で登場する偽者のカシウスのクラフト技をモチーフにしているが、能力の効果はまったく異なっている。



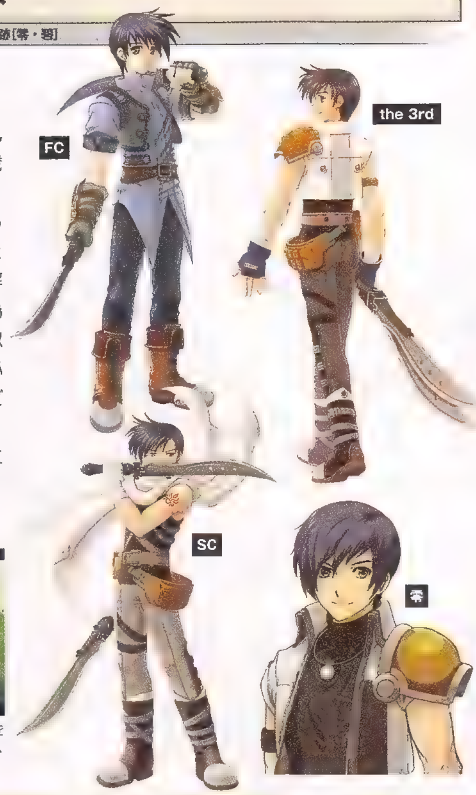


ヨシュア・ブライト

空の軌跡［FC・SC・the 3rd］／零の軌跡［零・碧］

エステルを守る双剣の使い手

エレボニア帝国ハーメル村出身で、かつては秘密結社「身喰らう蛇」の執行者No.XIII「漆黒の牙」だった。11歳のときにカシウスの暗殺に失敗し、逆にブライト家の養子として迎えられ、家族の一員となる。エステルとともに準遊撃士になり数々の事件を解決するが、結社の暗示でスパイ行為を行っていることを自覚すると、忽然と姿を消した。だが、エステルの必死の説得により遊撃士へ復帰。ケビンの協力で結社の呪縛に打ち勝ち、輝く環事件を解決した。その後はエステルとともにクロスベルへ向かい、ロイド達に協力する。





⬆ヨシュアが携帯しているハーモニカは、自分を守って命を落とした実姉カリンの形見。作中では、ヨシュアが演奏するシーンが随所で見られる。

TOPICS

暗殺者としての顔がクローズアップされる作品も

かつて、結社の暗殺者として暗躍したヨシュア。素早く敵を抹殺する能力はほかの作品でも表現されており『イースvs.空の軌跡』では、キャラクターのなかで最速を誇る。また『ヴァンテージマスターポータブル』では、攻撃力と早さに特化したマスターのストライダーとして登場。ストーリーモードでは、身喰らう蛇の手がかりを求め、大陸最強と呼ばれるギド・カーンを倒すまでの話が語られている。



イースvs.空の軌跡

➡ストーリーモードでは、魔王の影響を受けて敵として登場。結社の件といい、操られることが多い。

ヴァンテージマスターポータブル

⬆身喰らう蛇を追い、軍の有力者ギド・カーンを調査。蛇の呪縛は、いまだ彼を苦しめる……。

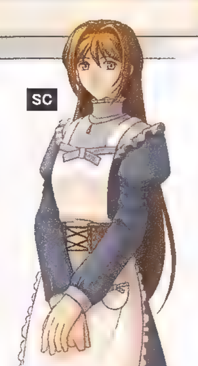


レナ・ブライト

空の軌跡［SC］

エステルを守り、命を散らした母

カシウスの妻で、エステルの母。エレボニア帝国がリベール王国に対して行った侵略戦争である百日戦役の際、エレボニア帝国軍の砲撃により、ロレント市の時計台が倒壊。そのとき落下した瓦礫からエステルを守り、命を落とした。『SC』では、執行者No.VI「幻惑の鈴」のルシオラがエステルに見せた夢の中で登場。5歳のエステルに「キョウダイがほしい」とおねだりされた際、とまどうカシウスをよそに、「いい子にしていたら女神様がご褒美に赤ちゃんを置いてくれるかもしれない」とうまく答えている。夢の中の世界でしか登場しないが、とても優しく、いつも家族のことを思う温かな女性だったことがうかがえる。





ナイアル・バーンズ

空の軌跡［FC・SC・the 3rd］

リベール王国出身。リベール通信社勤務で、ニュース雑誌「リベール通信」編集部所属の記者。いつもスクープを求めて、ドロシーとともに王国中を飛び回っている。エステル達とは、情報交換を続けるうちに親交を深めていき、協力関係を結んでいった。



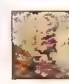


ドロシー・ハイアット

空の軌跡［FC・SC・the 3rd］

リベール王国出身。リベール通信社勤務の新人カメラマン。超天然ボケ＆ドジッ娘で、パートナーのナイアルにたびたび怒られている。だが、カメラの腕は天才的で、ファインダー越しに被写体の「表情」が見えるという。





クラウス

空の軌跡［FC・SC・the 3rd］

リベール王国ロレント地方出身で、ロレントの市長を務める。優しく気さくな性格をしており、町の子供達からは「クラウスおじさん」と呼ばれて親しまれている。また、仕事もきっちりこなすため、住人達からの信頼も厚い。





メイベル

空の軌跡［FC・SC・the 3rd］

リベール王国ボース市出身。ボース市長でありマーケットとレストラン「アンテローゼ」のオーナー。かなりの商才を持ち、女性らしい気配りと度量の広さで市民から支持されている。行動的で、やや破天荒な一面も持っている。





リラ

空の軌跡［FC・SC・the 3rd］

レマン自治州出身。ボース市長付きのメイド。百日戦役で両親を亡くし、戦災孤児だった際にメイベルの父に引きとられた。それ以来、ボース市長邸に仕えている。本名はレーニだが、ボース市長にもらった名前を大切にしている。





シェラザード・ハーヴェイ

空の軌跡[FC・SC・the 3rd]

大人の魅力をまとった頼れる姉御肌

「銀閃」と呼ばれる異名を持つ正遊撃士。カシウスの弟子で、エステルの姉貴分でもある。幼少期はスラム街で暮らし、のちに旅芸人ハーヴェイ一座に拾われて、一座の団員となる。一座解散後はカシウスを頼り遊撃士に転身。特製のムチを武器に若手遊撃士のなかでも1、2位を争うほどの力を得た。王国クーデター未遂事件では、エステルとヨシュアの頼れる先輩として活躍。その功績により遊撃士のクラスがC級からB級へ昇格した。また、輝く環事件では、結社の動向を探るうちに一座で世話になったルシオラと再会し、敵として現れた彼女から、一座解散の真実を知ることになる。事件後は髪を切り、服を新調した。なお、無類の酒好きだが酒癖がとても悪く、よくオリビエを巻き込んでいる。



TOPICS

ゲストとして他作品にも登場！

『イースvs.空の軌跡』では、サポートキャラクターとして登場。また、『ヴァンテージマスターポータブル』には、クインビュートというマスターとして参戦している。ちなみにストーリーモードでは、アイナ以外に負けることのなかった飲み比べで、紫のメルレットに敗北している。



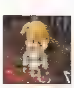
イースvs.空の軌跡

➡サポートキャラクターのシェラザードを使用すると、一定時間移動速度と攻撃速度が上昇する。



ヴァンテージマスターポータブル

⬆魔力と早さが高いマスターとして登場。修行の一環としてメルレットから召喚術を学ぶ。

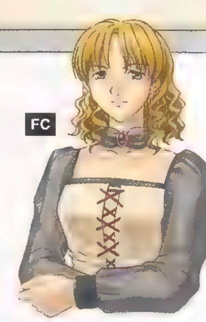


アイナ・ホールデン

空の軌跡[FC・SC・the 3rd]

遊撃士の無事と成長を見守る酒豪

遊撃士協会ロレント支部の受付。飛行船公社を運営する富豪一族の出で、10代の頃に祖父の遺産相続問題に巻き込まれた際、当時準遊撃士だったシェラザードと出会う。以来、彼女とは親友関係。遊撃士を優しく見守る彼女だが、実はリベール随一の酒豪との呼び声も高い。『SC』ではアイナにひと目ボレしたアントンが、酒に酔わなくなる秘薬を使いつつオリビエを仲間に飲み比べに挑戦するも、あえなく撃沈した。





ルシオラ

空の軌跡[SC・the 3rd]／零の軌跡[碧]

幻術で人を惑わす妖艶な魔女

身喰らう蛇の執行者No.Ⅵ「幻惑の鈴」を務める。鈴の音を利用した幻術や東方の符術を得意とし、風を操る扇で敵を圧倒する。かつてはハーヴェイ一座に在籍しており、シェラザードからは姉として慕われていた。愛深きゆえに座長を殺害した彼女は闇に落ち、のちに行方不明になってしまう。輝く環の事件では、執行者としてエステル達と対立し、最後はリベル=アークから飛び降りて消息不明となった。





レクター・アランドール

空の軌跡[the 3rd]／零の軌跡[零・碧]

エレボニア帝国所属の二等書記官で、帝国政府代表ギリアス・オズボーンの部下。かつてジェニス王立学園の生徒会長を務めていたが、突然学園を退学。のちに帝国の書記官として、オズボーンとともにグランセル城を訪れる。『零の軌跡』では、マイペースで奔放な性格はそのままに、理由は不明だがロイド達が「黒の競売会」から脱出する際の手助けを行った。いまだ謎の多い人物である。





レオ・E・ローレンツ

空の軌跡[the 3rd]

ジェニス王立学園の前生徒会書記兼会計。レクターがいつも仕事をサボっていたため、実質生徒会をしきっていた人物。常に冷静で現実主義だが、仲間思いの一面もある。レクターが突然退学した際は怒鳴り声をあげた。





ルーシー・セイランド

空の軌跡[the 3rd]

レミフェリア公国出身。ジェニス王立学園の前生徒会副会長。大陸北部のレミフェリア公国からの留学生で、その美貌から男子学生、特に下級生からの人気が高い。だらけるレクターにかわり、真面目に実務をこなしていた。





コリンズ

空の軌跡[FC・SC・the 3rd]

ジェニス王立学園の学園長。リベールきっての賢人といわれ、ルーアン市長不在時には地方の代表を務める。穏和な性格で、誰に対しても丁寧に接する。王国の姫であるクローゼを学園に受け入れ、彼女を見守ってきた人物。





クローゼ・リンツ

空の軌跡[FC・SC・the 3rd]／零の軌跡[碧]

王位継承に悩む王国の若きプリンセス

リベール王国の次期女王で、女王アリシアII世の孫娘。本名はクローディア・フォン・アウスレーゼ。1歳の頃に両親であるユーディス王太子夫妻を事故で亡くす。社会勉強のためにクローゼ・リンツの偽名でジェニス王立学園に通い、社会科を専攻。学園が休みの日には、百日戦役の際に保護されたマーシア孤児院を手伝い、その穏和な性格から子供達に慕われている。かつては王位継承の問題に悩んでいたが、常に前向きなエステル達と行動をともにするうちに決意を固めて、正式に次期女王に就任。その後、ハーケン門近くの国境沿いに押し寄せた帝国軍戦車師団に対して、交渉を成しとげるという大業を成功させた。なお、ヨシュアに好意を寄せていたが、彼とエステルの気持ちを察し、2人を応援している。



TOPICS

他作品でもりりしく戦うクローゼ姫

『イースvs.空の軌跡』では、ザナドゥに召喚された戦士として魔王ガルシスに一歩も引くことなく戦う勇姿を見せてくれる。また『ヴァンテージマスターポータブル』では、暴虐の限りを尽くす覇者ギド・カーンを阻止しようとするが、王位を継ぐ覚悟のない自分が国の力を使ってもいいのかという葛藤が見られる。



イースvs.空の軌跡

➡プレイヤーキャラクターとして参戦。本編同様にレイピアを武器に、素早い突き攻撃を繰り出す。



ヴァンテージマスターポータブル

⬆隠しマスターのプリンセスとして登場。魔法に長けるが物理攻撃に弱く、後方からの支援に向いている。



アリシア・フォン・アウスレーゼ

空の軌跡[FC・SC・the 3rd]

リベール王国の繁栄を築いた女王

リベール王国第26代女王でアリシアII世と呼ばれる。卓越した外交手腕の持ち主で、先の百日戦役を乗り越え、大きな軍事力を持たずに周辺諸国とわたり合う名君。国民と平和を第一に考えた政治を心がけており、民衆から愛されている。だが平和主義を貫く彼女に対して不信を抱く者もおり、やがてクーデターを引き起こす原因となってしまう。事件解決後は、首謀者であるリシャール大佐の愛国心を見極め、恩赦を与えた。





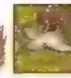
ブルブラン

空の軌跡[FC・SC・the 3rd]／零の軌跡[零]

独自の美を追い求める仮面の紳士

身喰らう蛇の執行者No.Xこと「怪盗紳士」。怪盗Bを名乗り、大陸諸国で盗みを働く愉快犯でもある。輝く環事件では蛇の使徒のワイスマンに荷担し、ルーアンで新型ゴスペルの実験を行った。気高く美しいクローゼに心を奪われており、彼女に愛と美について語るが伝わらず、エステルに「変態仮面」呼ばわりされる。なお、姿は見せないが、ロイド達にも怪盗Bの名で回りくどいヒントを与えて、盗品を探させた。





ジーク

空の軌跡[FC・SC・the 3rd]／零の軌跡[碧]

王国軍王室親衛隊の伝令係を担うシロハヤブサ。飛行速度は時速1800セルジュ(約180km)で、水平飛行が可能。クローゼと行動をともにし、彼女の危機をたびたび助けている。





ジル・リードナー

空の軌跡[FC・SC・the 3rd]

ジェニス王立学園の生徒会長。クローゼと主席を争うほど聡明な頭脳を持つ。学園祭で上演した「白き花のマドガリル」では、男女の配役を逆にするというアイデアを出す。

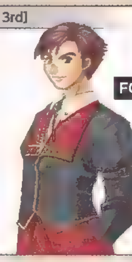




ハンス

空の軌跡[FC・SC・the 3rd]

ジェニス王立学園の生徒会副会長。ジルの補佐を行う人物で、ひょうひょうとした態度ながら思いやりが深い。複雑な過去を持つヨシュアを察し、友人として励ました。





デュナン・フォン・アウスレーゼ

空の軌跡[FC・SC・the 3rd]

リベール王国公爵。アリシア女王の甥。クローゼと並ぶ次期国王候補だが、傲慢な性格から人望がない。だが、王国クーデター未遂事件後は、まじめに政務を行っている。



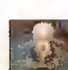


ヒルダ

空の軌跡[FC・SC・the 3rd]

リベール王国グランセル城王室付きの女官長。グランセル城のメイド達を統率する立場にあり、アリシア女王からの信頼も厚い。女王への謁見を願うエステルを手助けした。

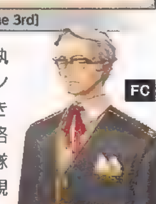


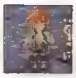


フィリップ・ルナール

空の軌跡[FC・SC・the 3rd]

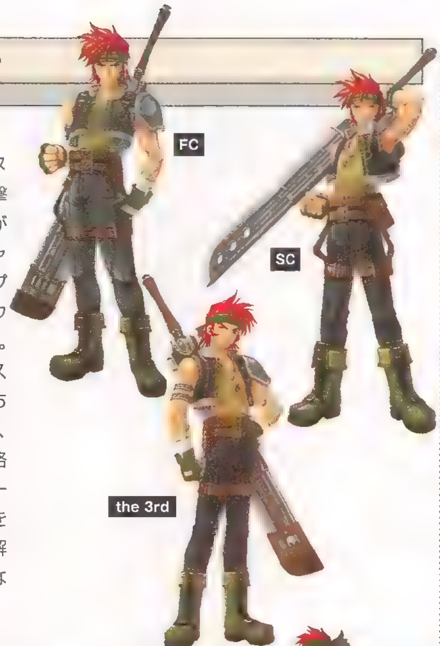
デュナン公爵付きの執事。王家の問題児デュナンのワガママに20年間つき従っている。穏やかな性格だが、かつては「鬼の大隊長」と呼ばれた、元王室親衛隊の大隊長である。





アガット・クロスナー

空の軌跡[FC・SC・the 3rd]



哀しみと怒りを背負う赤毛の剣士

リベール王国ボース地方のラヴェンヌ村出身。「重剣」という異名を持つ正遊撃士。無愛想で口が悪いが、意外に面倒見がよく根は優しい。百日戦役で妹のミーシャを亡くして以来、ルーアンで不良グループのレイヴンを率いて暴れていたが、カシウスからのスカウトを受けて遊撃士に転身。王国クーデター未遂事件では、新米のエステルを軽んじていたが、戦いを重ねるうちにその熱意と実力を認めていった。なお、事件解決は遊撃士ランクがCからBに昇格している。輝く環事件の際はレーヴェに一騎打ちを挑むも大敗。のちに自分の弱さを認め、結社に操られた古竜レグナートの解放役を務めた。その後は王国全土を旅しながら、後進の育成に務めている。

TOPICS

その短気さは他作品でも健在

アガットのケンカっ早さは他作品も変わらない。『イースvs.空の軌跡』では、性格の似たガッシュにつっかかり、『ヴァンテージマスターポータブル』では、最強の男と呼ばれるギド・カーンに殴り込みをかけた。



イースvs.空の軌跡

➡プレイヤーキャラクターとして参戦。ストーリーモードではティータとコンビで戦うステージも。



ヴァンテージマスターポータブル

⬆攻撃と防御が高いマスターのヘヴィエッジとして登場。マスターながら前線特攻も十分可能だ。



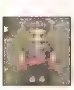
ミーシャ・クロスナー

空の軌跡[SC]



戦争のあおりを受けて命を散らした少女

リベール王国ボース地方ラヴェンヌ村出身。アガットの妹で、百日戦役の折、兄への誕生日プレゼントを取りに戻ろうとした際、エレボニア帝国軍による爆撃を受けて死亡した。なお、プレゼントするはずだったアクセサリの石は、現在アガットが肌身離さず身に付けている。



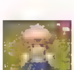
ロッコ

空の軌跡[FC・SC・the 3rd]



本当の強さを得た不良グループの幹部

不良グループのレイヴンの幹部。口が悪くキレやすい性格のため、「ニトロッコ」というあだ名を持つ。毎回、悪さをするごとにエステルやアガットから制裁を受けており、弱くて何もない自分と葛藤していた。だが、のちに幹部3人組とともに試練を乗り越え、準遊撃士になる。



クラム

空の軌跡[FC・SC・the 3rd]



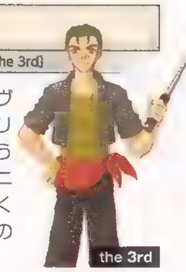
孤児院の元気あふれるイタズラ小僧

マーシア孤児院の子供。イタズラ好きな男の子で、準遊撃士時代のエステルとぶつかった際に、遊撃士の紋章を盗んだことがある。また、孤児院放火事件の際は不良グループのレイヴンの仕業と決めつけ、単身でアジトに向かうという、無鉄砲だが勇気のある行動をとった。



ディン

空の軌跡[FC・SC・the 3rd]

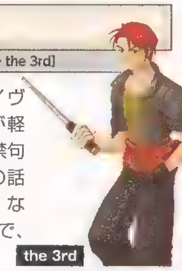


不良グループのレイヴンの幹部。幹部3人組のリーダー役で、「地獄のほうれん草」という非常にユニークな通り名を持つ。輝く環事件では、率先して町の人々の力となった。



レイス

空の軌跡[FC・SC・the 3rd]

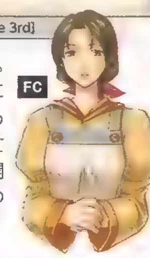


不良グループのレイヴンの幹部。口とノリが軽く、アガットの前では禁句(?)であるティータの話題に触れたことがある。なお、幹部3人組のなかで、唯一通り名がない。

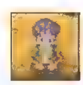


テレサ

空の軌跡[FC・SC・the 3rd]



マーシア孤児院の院長。どんな苦境でも前向きにがんばり、子供達を愛する心優しきお母さん。今は亡き夫ジョセフとともに開いた孤児院を女手ひとつで支えている。



ダニエル

空の軌跡[FC・SC・the 3rd]



マーシア孤児院の子供。性格はマイペースで、とてもおとなしい男の子。食べることに興味を持っているのか、食べ物の話が多い。ちなみに好物は、クローゼが作るアップルパイ。



マリィ

空の軌跡[FC・SC・the 3rd]



マーシア孤児院の子供。周りに気を配ることができるしっかり者で、年上にはちゃんと敬語を使う。過去に、クローネ山道で人語を操るおかしな魔獣と出会い、仲よしになった。



ポーリィ

空の軌跡[FC・SC・the 3rd]



マーシア孤児院の子供。無邪気な性格の持ち主で、語尾を伸ばして話すことが多い。また勘が鋭く、孤児院に訪れたレーヴェやブルブランの幽霊を、彼女だけは唯一感づいていた。

ティータ・ラッセル

空の軌跡[FC・SC・the 3rd]



天才の血を受け継ぐ小さな技師

リベール王国ツァイス市出身で、ツァイス中央工房の見習い技師。天才導力学者アルバート・ラッセル博士の孫娘で、機械いじりに優れた才能を持つ天才少女。何事にも一生懸命でほがらかな性格だが、意外に頑固な一面があり、機械いじりを始めると周りが見えなくなることもしばしば。王国クーデター未遂事件時には、導力技術のサポート役としてエステル達に協力。輝く環事件においても、導力器の設置やエルモ温泉のポンプ修理などの活躍を見せている。また、冒険中に出会ったアガットを慕っており、彼をとても大事に思っている。アガットがレーヴェと対峙して大怪我を負った際は、大好きで大切な人だから絶対にどかないと叫び、身をていしてかばった。

TOPICS

その愛くるしさは他作品でも変わらず

他作品でもティータの愛くるしさは健在。『イースvs.空の軌跡』では、魔王ガルシスに真っ向から挑む勇姿に注目。『ヴァンテージマスターポータブル』では、アガットをひたすら捜しており、彼女がアガットへ寄せる信頼と愛情がうかがえる。



イースvs.空の軌跡

➡プレイヤーキャラクターとして参戦。武器は導力砲で、遠距離からの攻撃に特化している。



ヴァンテージマスターポータブル

⬆テクノクラートという名の隠しマスター。防御は弱いが、射程が反則級に長いのが特徴だ。

アルバート・ラッセル

空の軌跡[FC・SC・the 3rd]



リベールに導力器を普及させた天才導力学者

リベール王国出身。リベールに導力革命をもたらした導力学者で、ティータの祖父。オーブメントを発明したエプスタイン博士の直弟子の1人で、エプスタイン財団で研究した導力器技術を持ち帰り、リベールで普及させた。かつてツァイス中央工房の工房長を務めていたが、現在は自宅兼個人工房で研究を続けている。70歳近い年齢ながらパワフルであり、熱中すると周りがまったく見えなくなる。導力演算器のカペルや翳力場発生器など、多くの発明でエステル達を支えた。

エリカ・ラッセル

空の軌跡[the 3rd]



天才の名を受け継ぐ「娘LOVE！」な才女

リベール王国出身。ツァイス中央工房の技師。ティータの母親であり、天才導力学者アルバート・ラッセルの娘。強引な性格で周囲を振り回す傾向にあるが、その才能は本物。かつては夫とともにリベール国外で技術指導を行っていたが、輝く環事件後に帰国して、高速巡洋艦アルセイユの改造や、湖に沈んだ浮遊都市リベル＝アークのサルベージなどを行った。娘のティータを溺愛しており、娘が好意を寄せているアガットを「娘に近寄る悪い虫」として敵視している。

ダン・ラッセル

空の軌跡[the 3rd]



リベール王国出身で、ツァイス中央工房の技師を務めるティータの父親。かつては凄腕の遊撃士だったがケガが原因で引退し、技師に転向したという経緯がある。とても穏和な性格で、研究で暴走気味になるラッセル一家のなかでは一番の常識人である。

マードック

空の軌跡[FC・SC・the 3rd]



リベール王国ツァイス中央工房の工房長。ツァイス市長も兼任しているため、多忙な日々を送る。ラッセル博士が問題を起こすたびに出動しているため、心労が絶えない。ティータのことは1人の技術者として信頼している。

グスタフ

空の軌跡[FC・SC・the 3rd]



リベール王国ツァイス中央工房の整備長。工房船ライプニッツ号の責任者でもある。職人気質で仕事に厳しく、仕事のためなら帝国すら恐れない。高速巡洋艦アルセイユ用の新型エンジン「XG-02」の製造にも携わった。

マオ

空の軌跡[FC・SC]



カルバード共和国出身。リベール王国のツァイス地方にあるエルモ村の温泉旅館「紅葉亭」の女将をしている。ラッセル博士とは幼なじみで、ティータを孫のようにかわいがっている。気風がいい性格で、心優しいお婆さん。

アントワーヌ

空の軌跡[FC・SC・the 3rd]

いつの間にかツァイス中央工房に住みついているネコ。ライプニッツ号のコンテナの中やアルセイユの甲板など、意外な場所に現れることも多く、その存在感は意外に強い。



⬅医務室からタバコを持ち出した犯人を捜す際、好物の新鮮ミルクを与えられたアントワーヌは捜査に貢献した。

ジン・ヴァセック

空の軌跡［FC・SC・the 3rd］

東方から訪れた武術に生きる巨漢の武道家

カルバード共和国出身。東方武術の泰斗流の使い手で、「不動」という異名を持つA級遊撃士。気さくな性格で頼りがいのある、みんなの兄貴のような存在。カシウスの支援要請を受けてリベールを訪れ、王都の武術大会にてエステル達と即席チームを組んで以来、行動をともにする。輝く環事件の際は、執行者となった泰斗流の兄弟子であるヴァルターと再会。かつて師を殺めて失踪したヴァルターと2度拳を交えた末、かろうじて勝利する。事件解決後は、遊撃士協会からの要請を受けてカルバード共和国に帰国した。なお、物事の本質を見極める力にも長けているようで、気丈に振る舞うカノーネの純粋な思いを、冗談交じりながら初対面で見抜いていた。



TOPICS

他作品でも武道の道を貫く

『イースvs.空の軌跡』では、サポートキャラクターとして参戦。また、『ヴァンテージマスターポータブル』のストーリーモードでは、幻の奥義を求めて修行し、最強のネイティアルマスターとして名高いギド・カーンと手合わせを願うというジンらしい話が楽しめる。



イースvs.空の軌跡

➡サポートキャラクターとして使用すると「龍神功」が発動。30秒間スタミナの消費量が激減する。



ヴァンテージマスターポータブル

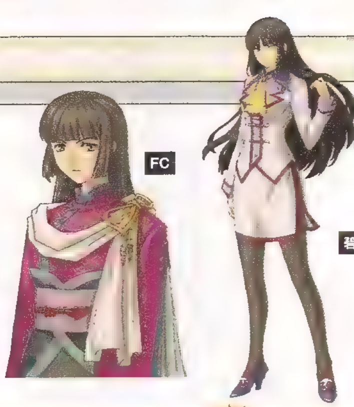
⬆隠しマスターのグラップラーとして参戦。攻撃、防御、早さは高いが、魔力は最低クラス。

キリカ・ロウラン

空の軌跡［FC・SC・the 3rd］／零の軌跡［零・碧］

いくつもの顔を持つ偃月輪の使い手

カルバード共和国出身で、遊撃士協会ツァイス支部の元受付。偃月輪（えんげつりん）を操る泰斗流の使い手で、同門のジンと元恋人ヴァルターの師であるリュウガの娘。冷静沈着で、優れた洞察力を武器に遊撃士を支援した。のちに共和国のロックスミス機関にスカウトされ室長となる。また、芸能プロダクションプロデューサーの肩書きでクロスベルにも訪れた。



ヴァルター

空の軌跡［SC・the 3rd］

師を殺めて闇に落ちた天才格闘家

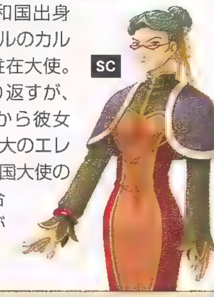
カルバード共和国出身。身喰らう蛇の執行者No.Ⅷ「痩せ狼」とも呼ばれる。泰斗流の元門下生であり、ジンの兄弟子。また師匠の娘であるキリカとは恋人関係にあった。しかし、人並み外れた戦闘センスを持つ天才であるがゆえに、武術の暗黒面である殺人拳を追求。のちに師リュウガを殺め、結社の執行者となる。輝く環事件では、浮遊都市リベル＝アークでジンとの決闘を果たして、敗北する。その後、師との戦いの真相を語り、ブルブランらとともに消息を絶った。



エルザ・コクラン

空の軌跡［SC・the 3rd］

カルバード共和国出身で、王都グランセルのカルバード大使館の駐在大使。過激な発言を繰り返すが、裏表のない性格から彼女を慕う者も多い。大のエレボニア嫌いで、帝国大使のダヴィルと顔を合わせた際は口論が絶えない。



ルグラン

空の軌跡［FC・SC・the 3rd］

遊撃士協会ボース支部の受付を務めている老人。遊撃士協会が王都にしかなかった時代から受付を担当する大ベテラン。遊撃士達からは「ルグラン爺さん」の名で親しまれており、初対面のエステル達にも気さくに話かけた。



フィリス

空の軌跡［SC］

遊撃士御用達のル＝ロックル訓練場宿舎の管理人。愛嬌があり、よく語尾にハートマークがつくのが特徴。エステルとアネラスの総合強化最終訓練時には、クルツやカルナ達と手を組んで、迫真の演技でエステル達をだました。



エルナン

空の軌跡［FC・SC・the 3rd］

遊撃士協会グランセル支部の受付。頭脳明晰で的確な判断力を持ちあわせる優秀な青年。情報収集や推理能力にも長けており、エルベ離宮での人質解放作戦を立案し、アリシア女王陛下やクローゼ達の救出に大きく貢献した。



ジャン

空の軌跡［FC・SC］

遊撃士協会ルーアン支部の受付。明るい性格で人当たりがよく、仕事を的確にこなす青年。アガットとは古くからの友人であり、彼が不良グループのレイヴンのリーダーだったことを知っているが、周りに公言することはない。





オリビエ・レンハイム

空の軌跡[FC・SC・the 3rd]／零の軌跡[碧]

独自の美を追求する吟遊詩人の正体は？

エレボニア帝国出身で、導力銃の名手。職業は自称「漂泊の吟遊詩人」。軽妙かつ、かなりのナルシストで、常に独自の美学を貫きとおすが突拍子もない言動で周りを困惑させることが多い。その正体はエレボニア帝国の皇子で、本名はオリヴァルト・ライゼ・アルノール。オズボーンを始めとする帝国主戦派の不穏な動きを感じたオリビエは、カシウスと接触するために偽名を使いリベール王国を訪問していた。のちにエステル達と出会い、行動をともにしながら王国クーデター未遂事件の解決に助力する。輝く環事件では、オズボーンが身喰らう蛇と通じていることを確信して、敵対を決意。浮遊都市出現を機に現れた帝国の戦車部隊による王国侵攻を、カシウスとの芝居により阻止したという功績を残している。その後、西ゼムリア通商会議のためにクロスベルを訪れている。



TOPICS

『イースvs.空の軌跡』などでもマイペースに活躍

オリビエのマイペースな性格は他作品でも相変わらず。『イースvs.空の軌跡』『ヴァンテージマスターポータブル』ともに美しいものを追い求め、周りの人間に引かれる場面も。戦闘面においては、得意の導力銃を駆使して、遠距離からの攻撃を行うキャラクターとなっている。



イースvs.空の軌跡

➡ストーリーモードでは魔王ガルシスの守護者として登場するが、言動はいつもと変わりなかった。

ヴァンテージマスターポータブル

⬆隠しマスターのプレイボーイとして参戦。ストーリーモードのエンディングではミュラーも登場。



ミュラー・ヴァンダール

空の軌跡[SC・the 3rd]／零の軌跡[碧]

漆黒の大剣をもって悪を斬る帝国軍人

エレボニア帝国出身。帝国軍第7機甲師団所属の少佐で、王都グランセルのエレボニア大使館の駐在武官。皇族を守る武の一門として名高いヴァンダール家の生まれであり、このことから幼少の頃からオリビエとつき合いがある。いつも職務に忠実で、やや融通の利かない面もあるが、奔放なオリビエの奇行を怒りながらもうまくフォローする兄貴肌な一面も持つ。剣の腕も確かなもので、漆黒の大剣を片手で自在に操り敵を一掃する。輝く環事件では、山猫号を奪取しようと現れたヨシュアとカプア一家の前に立ちふさがり、その強さを見せつけた。なお、事件解決後は王国の高速巡洋艦アルセイユで帰国し、オリビエとともに知名度を上げている。ちなみに、同じ軍人のユリアとは気が合うようで、2人で胸の内を語り合ったこともある。





ギリアス・オズボーン

空の軌跡[the 3rd]／零の軌跡[碧]

エレボニア帝国政府代表。軍部出身の政治家で「鉄血宰相」の異名を持つ。帝国全土に鉄道網を敷くなど、腐敗した貴族支配を撤廃し、卓越した実行力で改革をなしとげる。敵対する勢力も多いが、政府と軍の7割を手中に収め、皇帝からの信頼も厚い。なお、結社との関係もあるが所属はしていないようだ。





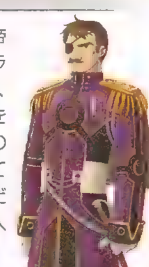
⬆部下のレクターから情報を仕入れるオズボーン。行動は謎に包まれている部分が多く、クロスベルへ向かう真意も不明。



ゼクス・ヴァンダール

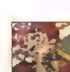
空の軌跡[SC]

エレボニア帝国出身。帝国軍第3師団中将。ミュラーの叔父に当たる人物で、オリビエに武術と兵法を叩き込んだ名将。「隻眼のゼクス」の二つ名を持っており、その実力は未知数だが、帝国でも5本の指に入るといわれている。





➡軍内ではオズボーン派に属さず、中立の立場をとる数少ない将官である。



ダヴィル・クライナッハ

空の軌跡[SC・the 3rd]

エレボニア帝国出身。王都グランセルにあるエレボニア大使館の駐在大使。体面を重んじる性格で、一時はオリビエの奇行に頭を悩ませていたが、彼が皇子であることを知り恐縮する。共和国大使であるエルザとは犬猿の仲。





ジョゼット・カプア

空の軌跡[FC・SC・the 3rd]

勝気でボーイッシュながらカプア一家の紅一点

エレボニア帝国出身で、カプア一家の末娘。元空賊団の情報収集担当で、現カプア特急便の経理兼営業。負けん気が強くボーイッシュなボクっ子。帝国の貴族だったが、悪徳商人にだまされて財産を失い、一家ごと空賊団に転じる。かつてはエステルと対立していたが最終的には共闘し、輝く環事件や影の国事件の解決に協力した。ヨシュアに好意を寄せており、エステルとは恋のライバル関係にある。



TOPICS

他作品では防御系のアーツで支援

『イースvs.空の軌跡』にサポートキャラクターとして参戦。使用時に「ラ・クレスト」が発動し、50秒間敵から受けるダメージが軽減される。ちなみに、原作における「ラ・クレスト」はDEFを上げる地属性のアーツ。どちらも敵からのダメージを軽減するという点でつながりがある。ちなみに、ジョゼットと「ラ・クレスト」に深い関係性があるわけではない。





アネラス・エルフィード

空の軌跡[FC・SC・the 3rd]

「かわいいは正義！」の乙女剣士

リベール王国ボース地方出身の剣士で、遊撃士協会ボース支部所属の若手遊撃士。天真爛漫な性格で、かわいいものには目がない。なお、彼女の祖父ユン・カーファイは剣聖カシウスの師匠で、のちにカシウスから愛刀を譲られる。



TOPICS

「風花陣」で仲間をサポート

『イースvs.空の軌跡』で、サポートキャラクターとして登場するアネラス。「風花陣」という能力を発動でき、40秒間ノックバックしなくなる。なお、本編における「風花陣」はアネラスが初期から習得しているクラフトで、自己のDEFを下げて、STRを大幅に上昇させる。





クルツ・ナルダン

空の軌跡[FC・SC・the 3rd]

リベール屈指の実力者ながらも不運な苦労人

リベール王国出身。遊撃士協会グランセル支部所属のA級遊撃士。「法術使い」の異名を持ち槍と法術を武器に戦う。法術はカルバード共和国出身の祖父から学んだもので、リベールではクルツのみ使用できる。ワイスマンの力で記憶の一部を消される、暗示をかけられて大ケガを負うなど、たびたび危機に見舞われる苦労人。





ドルン・カプア

空の軌跡[FC・SC・the 3rd]

一家をまとめる大黒柱

エレボニア帝国出身で、カプア一家の長男にして元空賊団の首領。現在はカプア特急便の社長を務める。豪快な性格だが、面倒見がよく人望も厚い。かつて身喰らう蛇に利用され、定期船ハイジャック事件を起こして逮捕された。





グラッツ

空の軌跡[FC・SC・the 3rd]

前線での接近戦を得意とする大剣使い

遊撃士協会ボース支部所属の遊撃士。大剣を操り、前線での戦闘を得意とする。女王生誕祭の武術大会でも切込隊長として活躍し、エステル達と激闘を繰り広げた。優男風なルックスに似合わずワイルドな性格で、「グラッツスペシャル」や「奥技・グラッツナイトメア」など、自己主張の強い個性的な技を使う。





キール・カプア

空の軌跡[FC・SC・the 3rd]

冷静沈着な策略家タイプ

エレボニア帝国出身で、カプア一家の次男。機械知識を豊富に持ち、飛行艇の山猫号の操縦を担当する。かつては短剣と爆弾を武器にエステル達と戦った。また、煙幕弾で敵の目をくらまして何度も逃走を成功させている。



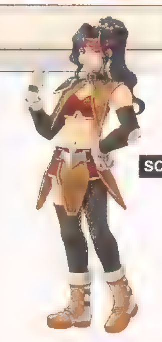


カルナ

空の軌跡[FC・SC・the 3rd]

クルツ達と行動をともにするお姉さん

リベール王国ルーアン地方出身で、遊撃士協会ルーアン支部に所属する遊撃士。導力銃の使い手であり、姉御肌な性格。かつてエステル達がルーアンに到着する以前に、不良グループのレイヴンの幹部3人に制裁を加えた。ル=ロックル訓練場では、エステルとアネラスのために芝居を打ち、猟兵姿で彼女らと戦った。





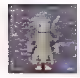
アラン・リシャール

空の軌跡[FC・SC・the 3rd]

リベール王国を思うがゆえに反旗を翻した将校

リベール王国ルーアン地方出身で、元王国軍情報部所属の大佐。切れ者の人格者で国民からの人気も高い。カシウス仕込みの剣の腕前は確かなもので、剣聖の後継者と称された。かつてリベール王国の未来を危惧していたことを結社に利用され、クーデター事件の首謀者として王国を襲撃。のちに真相に気づき、結社による王都襲撃を阻止して恩赦を受ける。その後は、ルーアンで情報会社R&Aリサーチ社を設立。





ユリア・シュバルツ

空の軌跡[FC・SC・the 3rd]／零の軌跡[碧]

親衛隊を束ねる、美しく舞う細剣使い

リベール王国王室親衛隊の大隊長。細剣の使い手で、士官学校時代にカシウスから剣技を学び、以来彼を師と仰ぐ。そのりりしく爽やかな姿は正規軍兵士の憧れの的。かつてはリシャール大佐によって逆賊扱いされるが、エステルとともにクーデターを阻止。輝く環事件の際は高速巡洋艦アルセイユを指揮し、エステル達を浮遊都市へと導いた。





カノーネ・アマルティア

空の軌跡[FC・SC・the 3rd]

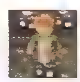
リシャールのためなら命すら惜しまない知略家

リベール王国グランセル地方出身で、元王国軍情報部所属の大尉。リシャールに忠誠を誓い、副官として作戦指揮の補佐を務める。知略に長け、クーデター事件、および輝く環事件では情報部員(残党を含む)をまとめて王都を襲撃。しかし、どちらもエステルらに阻止され、作戦は失敗している。現在はリシャールが立ち上げたR&Aリサーチ社の秘書として活躍。





⬆ユリアとは士官学校時代の同級生。優秀な成績から「文のカノーネ」と称され、「武のユリア」と呼ばれるユリアとはライバルだった。

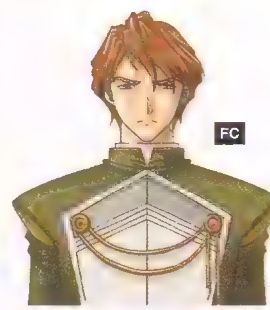


マクシミリアン・シード

空の軌跡[FC・SC・the 3rd]

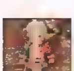
剣聖仕込みの剣技を操る実力者

レイストン水上要塞の元守備隊長。まじめで誠実な人柄で、部下からの信頼も厚い。カシウス直属の部下だったこともあり、リシャール大佐と並ぶ王国軍屈指の実力者。王国クーデター未遂事件時は、情報部に家族を人質にとられて指示に従うものの、腐敗した王国軍に胸を痛め、エステル達に協力。のちに少佐から中佐に昇進している。ちなみに大の猫好きとしても有名。



➡華麗な剣技はもちろん、高度なアーツ使いとしても有名なシード。彼の使用する「アークプロミネンス」は、一撃で周囲を焼き尽くす超高火力のアーツだ。





モルガン

空の軌跡[FC・SC・the 3rd]

遊撃士を嫌うリベールの「武神」

リベール王国軍、国境師団の将軍。頑固かつ短期な性格で、怒鳴り声のすさまじさは軍内でも有名。カシウスの元上官で、彼が軍を辞めて以来、遊撃士嫌いとなる。だが、カシウスが軍に復帰し、遊撃士の活躍を目の当たりにしたことで考えをあらためた。高齢ながら斧槍を軽々操り、毎年武術大会にも出場しているという。





レグナート

空の軌跡[SC]

未来を見とおす力を持つといわれる古竜

1200年前の古代ゼムリア文明崩壊より生き続ける古竜。無限の生命を持ち、倒すことは不可能。かつて結社のゴスペルに操られてリベールを襲ったが、正気を取り戻したのちにエステル達と友好的な関係を築いた。



⬆カシウスとも面識があり、輝く環事件の際は彼を背中に乗せてエステル達を助けた。



レン

空の軌跡[SC・the 3rd]/零の軌跡[零・碧]

壮絶な過去を背負う小悪魔

身喰らう蛇の執行者No.XVである「殲滅天使」。無邪気で悪戯好きな少女だが、非常に冷酷な一面も持つ。かつて楽園と呼ばれたD∴G教団の施設で監禁されていたが、結社のレーヴェとヨシュアに救出され、のちに執行者となる。輝く環事件では、ワイスマンによる新型ゴスペルの実験に助力。その際、エステルと対立するも、自分を家族として迎え入れたいと願うエステルに心を揺らされ、混乱のうちに姿を消した。影の国へ転送された際はエステルらと共闘するが、やはり彼女の救いの手を受け入れることはなかった。その後クロスベルを訪れ、ロイドや自分の両親と出合う。やがて、太陽の砦にて自分の過去をすべて受け止めたエステルとヨシュアに心を開き、彼らとともにリベールへ向かった。



TOPICS

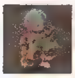
『ヴァンテージマスターポータブル』では専用シナリオを楽しめる

『イースvs.空の軌跡』では、レーヴェやチェスターと手を組み、強大な敵としてアドルやエステルの行く手を阻む。『ヴァンテージマスターポータブル』では、隠しマスターのジーニアスとして登場。偶然出会ったメルレットに召喚術を学び、遊び感覚でギド・カーン軍との戦いを繰り広げることに。



➡魔王ガルシスとの最終決戦前に魔王に乱された「理」を正され、エステルやアドルと共闘する。

⬅メルレットに心を見透かされてしまうレン。最終的には、胸の中のもやが少しだけ晴れたようだ。

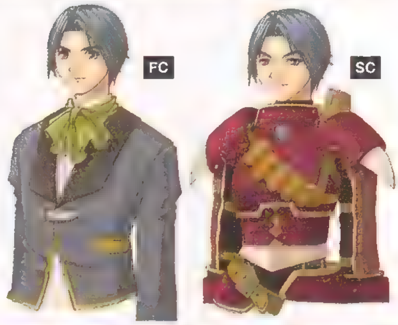


ギルバート・スタイン

空の軌跡[FC・SC・the 3rd]

エリート秘書からコミカルな敵へ転身

ダルモア元市長の秘書。爽やかな見た目とは反してかなりの野心家。公費を横領するダルモアの片棒を担いでいたところ、エステル達に捕まって投獄される。脱獄後は身喰らう蛇に入り、第38強化猟兵部隊の中隊長となる。さまざまな作戦を企てるが毎回エステル達に敗北し、その熱意は完全に空回りしている。ちなみに、なぜか「肉体改造論」という著書を持つ。



TOPICS

得意の土下座で不意打ちを狙う!?

本編中でも、不利になると土下座で許しを請うギルバート。サポートキャラクターとして参戦する『イースvs.空の軌跡』でも、能力「僕が悪かった」が発動すると、彼の見事な土下座カットインが入る。なお、効果はランダムで、全状態異常を受けるという大ハズレも用意されている。

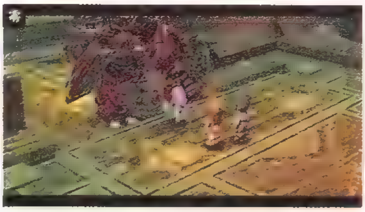




パテル=マテル

空の軌跡[SC・the 3rd]/零の軌跡[零・碧]

身喰らう蛇の研究機関である十三工房で造られたゴルディアス級戦略人形。操縦者は制御系接続試験を唯一クリアしたレン。名前は「父親=母親」という意味で、レンは「本当のパパとママ」と呼んでいる。パワー、装甲ともにトロイメライを超え、両肩に装備されたダブル・バスターキャノンは、暴走した魔人ヨアヒムの両腕を一撃で吹き飛ばした。



⬆レンの本当の気持ちを察してか、彼女をそっとエステル達の前に差し出す。レンの幸せを願ったゆえの行動だろうか。



モーリス・ダルモア

空の軌跡[FC・SC]

リベール王国ルーアン地方出身。元ルーアン市長で、1億ミラの借金を返済するため公費を横領し、土地目的でマーシア孤児院を放火して逮捕された。現在はセピス屋を営む。





ハロルド・ヘイワース

空の軌跡[SC・the 3rd]/零の軌跡[零・碧]

クロスベル市住宅街地区在中の貿易商人。経済的な事情で娘のレンを友人に預けていたが、その友人宅がD∴G教団の拉致事件に巻き込まれ、レンとは生き別れになってしまった。



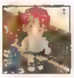


ソフィア・ヘイワース

空の軌跡[SC・the 3rd]/零の軌跡[零・碧]

ハロルド・ヘイワースの妻。『SC』では彼女ら夫妻を模した人形が、レンの仮初めの保護者として登場。『the 3rd』では、レンの過去を描くエピソードのなかに登場する。

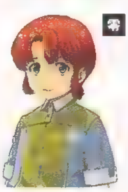


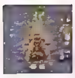


コリン・ヘイワース

空の軌跡[the 3rd]/零の軌跡[零・碧]

ハロルドとソフィアの子で、レンの弟。好奇心旺盛な年頃で、クロスベル創立記念祭中に蝶を追って街道に出てしまう。その際、特務支援課の面々とレンに救出された。



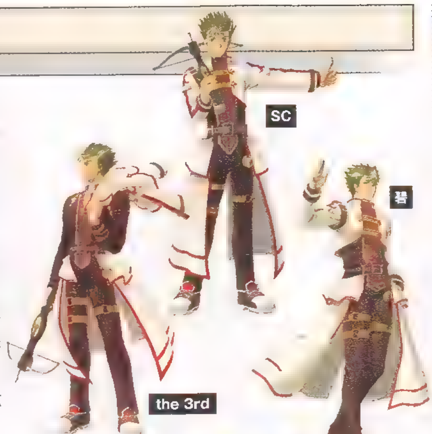


ケビン・グラハム

空の軌跡[SC・the 3rd]／零の軌跡[碧]

過去に補らわれた七耀教会の騎士

七耀教会の封聖省星杯騎士団所属。守護騎士第五位で「外法狩り」の異名を持つ。ノリが軽く、初対面のエステルともすぐに打ち解けた。背中にはスティグマと呼ばれる聖痕を持ち、その力を解放することで高度な法術を使用できる。輝く環事件では巡回神父としてリベール王国に潜入し、元封聖省出身のワイスマンを処刑する任務を果たす。その後、過去に姉がわりのルフィナを手にかけてしまった自分への後悔の念が「影の国」を作り出してしまう。

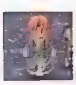


TOPICS

他作品でも「セイクリッドブレス」で仲間を支援

『イースvs.空の軌跡』ではサポートキャラクターとして登場。サポート時には、10秒間SPが変動しなくなる「セイクリッドブレス」が発動する。その際は、愛用のクロスボウを持ってほほ笑むケビンのカットインが入る。ちなみに本編における「セイクリッドブレス」はケビンのクラフトの1つで、味方のHPなどを回復する神父らしい技である。



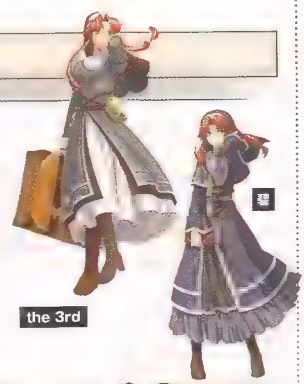


リース・アルジェント

空の軌跡[the 3rd]／零の軌跡[碧]

シスター服に身を包むケビンの幼なじみ

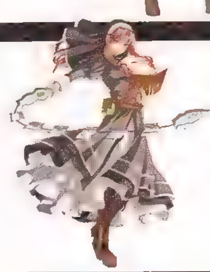
七耀教会のシスターであり、封聖省星杯騎士団所属の従騎士。幼少期はケビンと姉ルフィナとともに協会の福音施設「紫苑の家」で過ごす。涼しげな雰囲気の持ち主だが、趣味は食べること全般。リベル＝アークから発見された古代遺物回収の任務を受けて、従騎士として5年ぶりにケビンと再会を果たす。その後、古代遺物の力によって影の国にとり込まれ、伸縮自在の法剣を武器にケビンをサポートした。



TOPICS

ケビン同様、サポートキャラクターとして活躍

常にケビンと行動をともにするリース。『イースvs.空の軌跡』では、ケビンと同じくサポートキャラクターとして参戦している。使用時には「ホーリーブレス」という能力が発動し、25秒間SPが徐々に増えていく。本編における「ホーリーブレス」は、味方の戦闘不能を解除、さらにHPを50%回復、CPを50回復するという強力な回復系のクラフトだ。





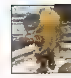
ルフィナ・アルジェント

空の軌跡[the 3rd]

幸せな世界を追い続けたリースの姉

七耀教会の封聖省星杯騎士団所属の正騎士。リースの実姉であり、ケビンの姉がわりだった人物。事件や問題に対して、あらゆる手段を駆使して平和的解決に導くことから、「千の腕」と称された。かつてケビンの聖痕が暴走した際、身をていして止め、無数の槍を打ち込まれて命を落としている。影の国では、彼女の姿や人格、記憶さえも再現した影の王がケビンやリース達の前に現れ、立ちはだかった。

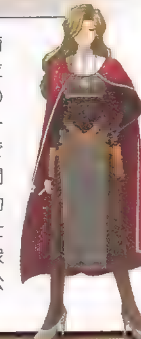


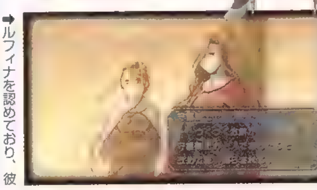


アイン・セルナート

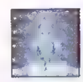
空の軌跡[the 3rd]

七耀教会の封聖省星杯騎士団総長。守護騎士第一位で「紅耀石(カーネリア)」の異名を持つ。ケビンとリースを直接鍛え上げた師匠であり、ルフィナとは親友関係にあった。圧倒的な行動力と戦闘力をもって、騎士達の統率をとる。また、大衆小説「カーネリア」の主人公のモデルでもある。





➡ルフィナを認めており、彼女に聖痕がなく守護騎士になれないことを悔やんでいた。



セレスト・D・アウスレーゼ

空の軌跡[the 3rd]

1200年前に輝く環を異空間に封印した古代人のリーダーで、リベール王国の始祖。影の国にて古代遺物のレクルスの方石を通じてケビン達を助けた人物。正体は、輝く環のサブシステムである影の国に干渉するために再現された、本物のセレストの仮想コピーだ。





➡最初は声のみでケビン達を導いていたが、しだいにその姿を明らかにした。



ジャック

空の軌跡[SC・the 3rd]

カルバード共和国の東方人街を舞台にしたギャンブル小説「賭博師ジャック」の主人公。30代前半の中肉中背の男性。ヴィクトリー・ジャックの異名を持ち、ギャンブルで右に出るものはいない。



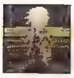


ハル

空の軌跡[SC・the 3rd]

小説「賭博師ジャック」のヒロイン。裏世界で有名な伝説のギャンブラーであるキングの娘。かつてジャックとの戦いに敗北した父が殺されたことを恨み、ジャックの前に現れた。





レオンハルト(レーヴェ)

空の軌跡[FC・SC・the 3rd]



修羅の道へ堕ち、悲しさに支配された剣帝

エレボニア帝国ハーメル村出身で、身喰らう蛇の執行者No.Ⅱ。「剣帝」と称されるほどの剣の実力者で、愛称はレーヴェ。かつては遊撃士を志していたが、恋人カリンの死をきっかけに結社へ身を投じる。王国クーデター未遂事件時には、王国軍情報部にロランス少尉として存在。のちの輝く環事件では執行者として福音計画に参加し、最終的に結社を離れたヨシュアに敗れてしまう。そして、ワイスマンとの最終決戦では、エステル達をかばい息絶えた。

TOPICS

他作品ではプレイヤーキャラクターとして活躍

『イースvs.空の軌跡』のストーリーモードでは、強敵として登場するレーヴェ。『ヴァンテージマスターポータブル』では、専用のシナリオが用意されており、ギド・カーンを倒して修羅の道を歩むレーヴェの活躍が見られる。



➡魔王が住む奇巌城の王座の間では、レンやチェスターと最強のトリオを組み、襲いかかってくる。

⬆隠しマスターのダークナイトとして参戦。すべての能力がトップクラスという反則級の強さを持つ。



カンパネルラ

空の軌跡[SC・the 3rd]/零の軌跡[碧]



謎に包まれた神出鬼没の監視者

身喰らう蛇の執行者No.0である「道化師」。福音計画の見届け役として、盟主から派遣された。容姿が少年の頃から変わらない特異体質の持ち主で、そのほかのプロフィールは謎が多い。人を食ったような態度や言動をとり、炎を使った幻術でさまざまな場所に出現する。王国クーデター未遂事件ではカシウスをエレボニア帝国へ向かわせ、福音計画の邪魔にならないように仕向けた。

TOPICS

『イースvs.空の軌跡』でも道化師は戯れる

神出鬼没なカンパネルラは『イースvs.空の軌跡』でもその姿を確認できる。サポートキャラクターとしての彼は、使用時に「道化の戯れ」という能力を発動し、25秒間すべての攻撃に状態異常効果を付加することができる。敵に複数の状態異常を発生させて混乱させるあたり、彼の性格を表しているといえるだろう。



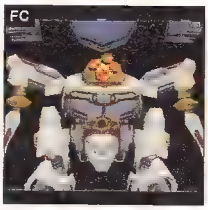


トロイメライ

空の軌跡[FC・SC]

古代の技術を集約した恐るべき殺戮人形兵器

究極の古代遺物「七の至宝」の1つ「輝く環」が作り上げた、「環の守護者」とも呼ばれる人形兵器。敵戦力が自機より上回る場合は殲滅モードを発動させ、圧倒的火力で相手を葬り去る。かつてはグランセル城最深部の封印区画に存在し、リシャールが起動。結社にたばかられたと知ったリシャールが自ら進行を止めようとしたが歯が立たず、カシウスの乱入により、事なきを得ている。



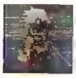


ロランス・ベルガー

空の軌跡[FC]



情報部特務部所属の隊長で、階級は少尉。かつてジェスター猟兵団に席を置いていたところをリシャールに引き抜かれ、情報部の一員としてリベール各地で暗躍することになった。その正体はレーヴェで、グランセル城女王宮での戦いでは、エステル達に圧倒的な強さを見せつけた。



黒騎士

空の軌跡[the 3rd]



影の国に現れた漆黒の騎士。影の王に仕える守護者として、ケビン達の前に立ちはだかった。その正体は、影の王の力によってよみがえったレーヴェの仮想コピー。仮面は、彼をレーヴェとして認めたくないヨシュアの願いが反映されたものとなっている。



⬆最強の守護者である黒騎士の仮面が取れるのは、ケビンとの戦闘後のみ。ヨシュアは途中からその正体に気づいていたようで、彼を乗り越え、明日を手に入れるために戦った。



カリン・アストレイ

空の軌跡[SC・the 3rd]

ヨシュアの実姉で、レーヴェの恋人。ハーメル村で起きた住民虐殺事件「ハーメルの悲劇」時に、襲撃者からヨシュアをかばって命を落とす。ハーモニカを吹くのが得意で、愛用していた銀のハーモニカは亡くなる前にヨシュアに託した。ヨシュアはそれを形見として大切にしている。ヨシュアが得意とする曲「星の在り処」は当時のエレボニアでの流行曲で、カリンとレーヴェが好きな曲だった。



⬆影の国の力で作り出された黒騎士(レーヴェ)が消える前に、彼に寄り添うように現れたカリン。恋人を優しく迎え、穏やかな笑みとともに消えていくのだった。



ゲオルグ・ワイスマン（アンヘルワイスマン）

空の軌跡［FC・SC・the 3rd］

輝く環の封印を解いた、すべての事件の黒幕

塩の杭事件が起きたノーザンブリア旧大公国出身で、身喰らう蛇を束ねる「蛇の使徒」の第三柱。「白面」の異名を持ち、暗示などで人を支配する能力に長けた狡猾な男。所属していた七耀教会の封聖省の機密を持ち出したのち、結社入りを果たした。輝く環により人を導く福音計画の立案者で、考古学者アルバ教授という偽名でリベール全土を調査。その後、執行者を巧みに操り、輝く環の起動に成功する。だが、最終決戦にてヨシュアに植えつけた聖痕が解け、エステル達との戦いに敗北。そして守護騎士ケビンに塩の杭を打ち込まれて絶命する。

FC



SC



SC



⬅最後の手段として輝く環と融合し、アンヘルワイスマンとなる。すべての攻撃を防ぐ絶対障壁を展開していたが、レーヴェの活躍により破られてしまう。



影の王（アニマ＝ムンディ）

空の軌跡［the 3rd］

ルフィナの概念をまとい複製された「聖痕」

異世界である影の国の支配者。ケビンとリースを影の国にとり込んだ張本人で、ルフィナ・アルジェントの姿、人格、記憶の概念をまとった存在。その正体は影の国で複製されたケビンの聖痕であり、オリジナルであるケビンをとり込んで完全体になることを画作した。だが、ケビンとリースの放ったボウガンの矢に貫かれて消滅する。

仮面



素顔





⬅最終決戦ではアニマ＝ムンディとしてケビン達の前に現れる。宇宙から放たれる聖痕砲メギデルスは、攻撃を受けた者を確実に葬り去る凶悪な攻撃だ。



アルバ

空の軌跡［FC］

古代遺物である「七の至宝」を研究するため、世界各地をめぐる教授。研究のために四輪の塔を調査する際など、何度かエステル達に護衛を依頼する場面も。少し臆病ながら、いつもマイペースで、その深い知識を使ってエステルをサポートしたが、その正体は、身喰らう蛇の幹部であるワイスマンだった。



ロイド

空の軌跡［FC・SC・the 3rd］／零の軌跡［零］

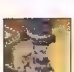
釣公師団のメンバーで、「特級釣師」の称号を持つ。ヴァレリア湖に存在するといわれるヌシ、ダイナトラードを釣った者に「特級釣師認定証」をわたしている。また、クロスベルにも訪れており、創立記念祭中に開催された釣り大会のゲストとして、リベール王国にある釣公師団本部から招かれた。



アントン

空の軌跡［FC・SC］／零の軌跡［零］

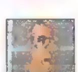
ひと目ボレと失恋を繰り返す悲しき男。グランセルではメーシャに振られ、ロレントではアイナとの飲み比べでダウンし、クロスベルではフランに想いを気づいてすらもらえなかった。実はジェニス王立学園の元生徒であり、その頃から春を探していた。いつか彼女ができるまで、各地を放浪するようだ。



フィッシャー

空の軌跡［FC・SC・the 3rd］／零の軌跡［碧］

無類の釣り好き集団「釣公師団」の団長。「釣り男爵」と呼ばれており、「太公望」の称号を持つ元貴族でもある。釣り好きが高じて、すべての資産を投げ打って釣公師団を立ち上げた。影の国の太陽の扉で挑戦できる「爆釣伝説エステル」では、エステルと爆釣15番勝負という長丁場の戦いを繰り広げる。



クライゼン

空の軌跡［FC・SC］

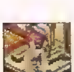
ルーアン発着場にいる整備士。優秀な腕の持ち主らしく、高速巡洋艦アルセイユの新型エンジン開発のためツァイス中央工房からスカウトが来ていた。だが、肉親である見習い整備士のトットがまだ幼いため断っている。四輪の塔に異変が発生した際は、アルセイユに搭乗し、その才能を存分に発揮した。



ノーマン

空の軌跡［FC・SC］

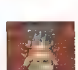
観光事業推進派のビジネスマン。ダルモア元市長が逮捕されたのち、新市長に立候補。港湾事業推進派のポルトスと市長選挙で争い、血の気の多いルーアンの人々同士の衝突を招いた。のちに投票戦で新市長に就任するが、結社による導力停止現象が発生し、その対応に頭を悩ませることになる。



ノーチェ

空の軌跡［FC・SC・the 3rd］

グランセル在住のヘルムートの妻で、釣公師団のメンバーの1人。そもそもは釣り好きの夫が家庭をないがしろにしていたため、当てつけとして釣りを始めた。やがて釣公師団へ入団し、ヴァレリア湖のヌシを釣り上げて「特級釣師」の称号を得る。見事夫と立場を逆転させ、大きな屈辱を与えた。



リアンヌ

空の軌跡［FC・SC］

国境師団を率いるモルガン将軍の孫娘。王都グランセル在住で自称クローゼの友人。仏頂面のモルガンから溺愛されながら、すくすくと成長中。人質となり命の危機を迎えた経験があるが、まだ幼いためあまり気にしていない。ちなみに、彼女の名前は『the 3rd』のクイズ「軌跡でポン」の問題にもなった。



ラック

空の軌跡［FC・SC］

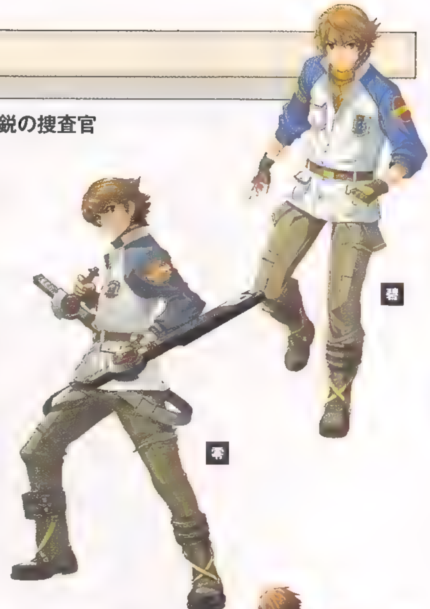
エルモ村の子供。友人のクアンとともに、グランセルで行われた武術大会ごっこをするのがマイブーム。だが、そのクオリティは非常に高く、アネラスのクラフト技「剣技・八葉滅殺」の動きをほぼ完璧に再現している。ちなみに、対するクアンの動きのクオリティも高く、ただのごっこ遊びには見えない。

ロイド・バニングス

零の軌跡［零・碧］

不正や暴力に敢然と立ち向かう新進気鋭の捜査官

クロスベル自治州クロスベル市出身。クロスベル警察の特務支援課に所属する警察官で、正義感が強くまじめな常識人タイプ。早くに両親を亡くし、親戚に預けられたあとは兄のガイ・バニングスと2人で暮らすようになる。しかし、兄が謎の殉職をとげると、その遺志を継ぐために警察学校へ進学。在学中は座学、実践ともに優秀な成績を残し、若干18歳で捜査官の資格を取得した。特務支援課配属後は、理論的な考察を武器に、クロスベルにはびこるさまざまな事件を仲間達と解決に導いた。クロスベルを混沌の渦におとしめた教団事件の解決後は、研修のため一時的に特務支援課を離れて捜査一課へ出向している。



TOPICS

別世界での戦いでも堅実な捜査で活躍

『イースvs.空の軌跡』では、序盤は魔王ガルシスに「理」を狂わされ、魔王の手足として行動。異世界の戦士達との戦闘で正気を取り戻し、のちに単独で魔王や聖剣ドラゴンスレイヤーに関する情報を集めた。そして魔王ガルシスとの最終決戦時に再登場し、苦戦するほかの戦士に対してドラゴンスレイヤーの真の意味を伝えて窮地を救うという、おいしい役どころを得た。



キーア

零の軌跡［零・碧］

笑顔の裏に謎を秘める不思議な少女

黒の競売会でロイド達に保護された謎の少女。記憶喪失で、自分の名前以外は一切不明。いつも笑顔を絶やさない人懐っこい性格で、ロイドをはじめとする特務支援課の仲間達ともすぐに打ち解けた。のちに彼女の正体が500年前の人間で、D∴G教団からは神の御子として崇められていた存在だと発覚する。教団事件の解決後は、普通の少女としてリュウやアンリ、モモ達と日曜学校へ通っている。



ツァイト

零の軌跡［零・碧］

蒼と純白の毛を持つ伝説の神狼

鉱山町マインツの魔獣騒動でロイド達の窮地を救った巨大な狼。クロスベルに伝わる伝説の神狼として、多数の狼を引き連れていた。魔獣騒動の解決後は、ロイドらに協力する警察犬として特務支援課に棲みついている。優れた知性と戦闘力をあわせ持ち、リュウやアンリをはじめとするクロスベル市民からの人気も高い。教団事件時は、セルゲイやダドリーとともにロイド達を後方からサポートした。



セシル・ノイエス

零の軌跡［零・碧］

聖ウルスラ医科大学に勤める看護師。ロイドの兄ガイの婚約者でもあり、幼い頃から接していたロイドにとっては姉のような存在。穏やかな性格だが、ときには気丈に振舞う芯の強さを持っている。



ガイ・バニングス

零の軌跡［零・碧］

クロスベル警察の捜査一課に所属する捜査官。ロイドの兄であり、セシルの婚約者だったが、25歳の若さで謎の殉職をとげてしまう。破天荒な性格ながらも、優秀な捜査手腕は誰もが認めていた。「風の剣聖」ことアリオス・マクレインが警察官だった頃は、セルゲイの指揮のもとでコンビを組み、数々の難事件に挑んでいた。



グレイス・リン

零の軌跡［零・碧］

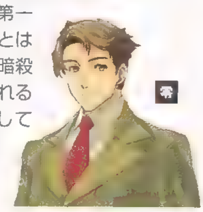
クロスベル通信社に勤める記者。事件のにおいに敏感で、特ダネを追ってカメラ片手に、強引かつ体当たりする取材が得意。警察以上に事件の情報に詳しく、ロイド達にとっては貴重な情報提供者でもある。



アーネスト・ライズ

零の軌跡［零・碧］

マクダエル市長の第一秘書兼護衛官。表の顔とは裏腹に、裏では市長の暗殺を図るが失敗。逮捕されるとグノーシスを服用して脱獄し、魔人の力を得てロイド達の前に立ちふさがった。



イアン・グリムウッド

零の軌跡［零・碧］

グリムウッド法律事務所の所長。市民に分け隔てなく接する人当たりのよさから「熊ヒゲ先生」として親しまれている。警察とも親交があり、ロイドの兄ガイやセルゲイとも顔見知り。



エリィ・マクダエル

零の軌跡［零・碧］

正しき道のために博識を生かして戦う良家のお嬢様

クロスベル市長マクダエルの孫娘。聡明かつ優しい温厚な性格で、もともとは政治家を目指していた。だが利権を貪る議員達に絶望を感じ、その根本を変えるため、留学後に警察へ志願。その際、高い射撃技術と筆記試験で優れた成績を残す。その結果、なかば強引に特務支援課への配属が決定した。留学中に得た政治知識や国際情勢に強く、交渉術に長けており、特務支援課では参謀役となっている。一時は祖父の暗殺未遂で失意に打ちのめされるが、祖父の叱咤激励によって職場への復帰を決意。ロイド達とともに数々の難事件を解決に導く。教団事件後は、祖父のマクダエル議長の補佐として諸国を回っている。



TOPICS

ロイドとともに『イースvs.空の軌跡』に登場

『イースvs.空の軌跡』では、サポートキャラクターとして登場。戦闘中に使用すると「オーラレイン」が発動し、プレイヤーキャラクターのHPを10%回復し、10秒間すべての攻撃を無効化する。『零の軌跡』で回復を得意とする、エリィらしい能力となっている。ちなみに、『零の軌跡』での「オーラレイン」は、エリィが初期から習得しているSクラフトである。



セルゲイ・ロウ

零の軌跡［零・碧］

ぼんやりした顔の裏に熱さを隠す上司

特務支援課の課長で、ロイドらの上司を務める。かつて捜査一課よりも優秀といわれた「伝説のセルゲイ班」を率いた人物で、敏腕捜査官としてガイとアリオスを部下に活躍していた。しかし、警察上部からは煙たがられており、弱小部署である特務支援課の課長に就かされる。基本的に放任主義だが、教団事件では愛用のショットガンを片手に、優れた射撃術や運転技術などでロイドらを助ける活躍を見せた。

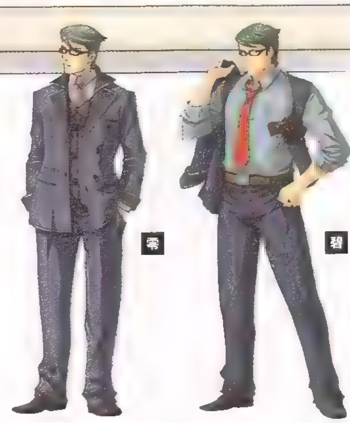


アレックス・ダドリー

零の軌跡［零・碧］

信念を貫き戦うエリート捜査官

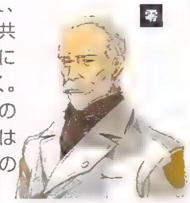
クロスベル警察の捜査一課に所属する捜査官。エリート意識が強く、特務支援課や遊撃士協会を快く思っていないため、厳しい言動を口にすることが多い。しかし、警察としての正義感と職務への実直さは本物であり、上層部の圧力によって満足に捜査できない状況を苦々しく思っている。ルバーチェ商会潜入時は特務支援課と手を取り合うなど、必要とあらば協力態勢をとる柔軟性は持ち合わせている。



ヘンリー・マクダエル

零の軌跡［零・碧］

クロスベル市長にして、エリィの祖父。帝国派と共和国派に分かれる議会において中立の立場を貫く。その姿勢から市民からの支持も厚い。教団事件後は市長を退き、自治州議会の議長に就任した。



マリアベル・クロイス

零の軌跡［零・碧］

IBCの総裁ディーターの一人娘。年齢が近いエリィとは幼なじみで親友でもある。かつてエプスタイン財団で学んだこともあり、ミシュラムの開発や運営、導力ネットワークの管理を行う。父の不在時は総裁代行を務めるなど、早くもその才覚の片鱗が見える。



ディーター・クロイス

零の軌跡［零・碧］

IBCの総裁を務める金融界の大物実業家。明朗快活な性格で、慈善事業も行っている。娘のマリアベルとエリィが幼なじみということもあり、特務支援課にもさまざまなサポートを行った。教団事件後はクロスベルの市長選挙に出馬し、新市長に就任した。



ハルトマン

零の軌跡［零・碧］

帝国派のクロスベル自治州議会の議長。ルバーチェ商会のマルコーニと親交があり、自宅で黒の競売会を開催するなど、黒い噂が多い人物である。教団事件後は失脚し、カルバード共和国へ逃亡した。





ティオ・プラトー

零の軌跡[零・碧]



悲しい過去から常人を超える力を得た少女

エプスタイン財団から特務支援課に出向してきた少女。かつてD∴G教団の非人道的な実験の被験者となっていたところを、ロイドの兄ガイに救出された。その後は実家に戻るが、周囲との軋轢や両親の不和から家出を決意。ガイを頼りに家出したが、殉職したことを知って途方に暮れていたところを財団に拾われた。特務支援課では魔導杖や、常人を超越する感応力を生かして、事件の解決に貢献。教団事件後は特務支援課の一時解散に伴い、財団へ戻っている。

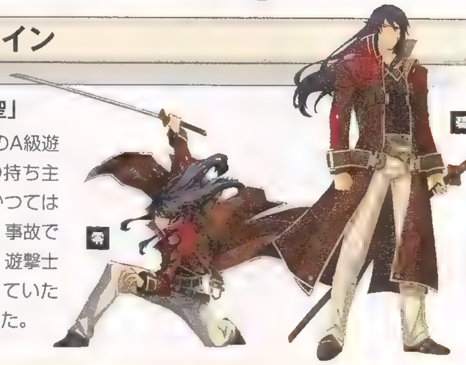


⬆ティオがエニグマに付けているストラップは、猫型マスコットのみっしぃ。実はロイドの兄ガイからもらった大切なもので、お守りそのもの。



アリオス・マクレイン

零の軌跡[零・碧]



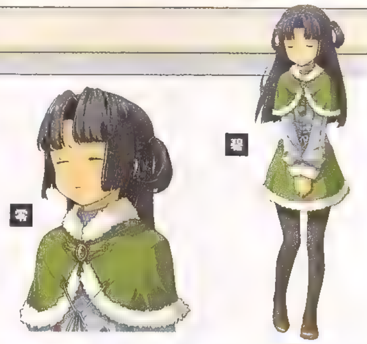
英雄として崇められる「風の剣聖」

遊撃士協会クロスベル支部所属のA級遊撃士。八葉一刀流免許皆伝の腕の持ち主で、「風の剣聖」の二つ名を持つ。かつてはガイとともに警察に属していたが、事故で妻のサヤを亡くしたのちに辞職し、遊撃士となる。ロイドらを未熟と判断していたが、教団事件を経て考えをあらためた。



シズク・マクレイン

零の軌跡[零・碧]



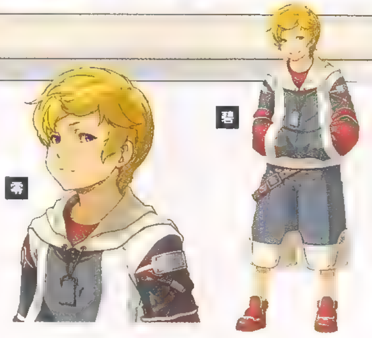
心優しく父親想いな盲目の少女

アリオス・マクレインの娘。過去の事故で視力を失うのと同時に、最愛の母サヤを亡くしている。以来、視力回復のための手術に備えて聖ウルスラ医科大学に入院。元々おとなしい性格で同年代の友達がいなかったが、キーアと意気投合し、シズクにとって初めての親友となった。



ヨナ・セイクリッド

零の軌跡[零・碧]



悪戯好きで小生意気な天才少年ハッカー

かつてエプスタイン財団に所属していた少年。財団でシステムエンジニアとして英才教育を施されていたが、悪戯が高じて出奔。ジオフロントを根城に、得意のハッキングで情報屋紛いの活動を行っていた。しかし、ティオに居場所を特定されてからは特務支援課にたびたび協力している。



ロバーツ

零の軌跡[零・碧]

エプスタイン財団の研究員で、ティオの上司。ティオに目がない様子だが、彼女には毎度のことながら冷たくあしらわれている。教団事件時は、ティオの魔導杖の改良品をたびたび持ち寄るだけでなく、ギヨーム工房の親方と協力して魔導杖の改良に挑んだ。



マーサ

零の軌跡[零・碧]

聖ウルスラ医科大学の師長。長年の経験で看護師達を束ねているが、そのなかでもセシルには次期師長の期待を寄せている。教団事件で聖ウルスラ医科大学にマフィアが襲撃した際は、決して取り乱すことなく、その場を冷静にとりまとめていた。



フィリア

零の軌跡[零・碧]

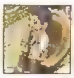
聖ウルスラ医科大学の看護師で、医科大学の2階にあるナースセンターの受付嬢。イマドキの女性で、ランディからデートに誘われた経験がある。クロスベル創立記念祭では、ランディだけでなく、同僚のエイダやラン達と一緒に記念祭を楽しんでいた。



ラゴー

零の軌跡[零・碧]

聖ウルスラ医科大学で内科医師を務める教授。外科医師のゲイリー教授とは、顔を合わすたびに口論となるほど犬猿の仲。かつてはエラルダ大司教のもとで、司祭になるために勉強していた。しかし、ウルスラ医科大学の理事長からの誘いを受けて医療の道へと進んだ。



ゲイリー

零の軌跡[零・碧]

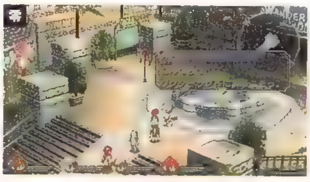
聖ウルスラ医科大学で外科医師を務める教授。内科医師のラゴー教授とは仲が悪く、口論ばかり行っているが、実は互いの実力と実績は認め合っている。旧市街を根城とする不良グループのテスタメンツの一員であるキーンツは息子だが、親子仲の溝は深い。



みっしぃ

零の軌跡[零・碧]

保養地ミシュラムの猫型ご当地キャラクター。子供を中心に人気があり、ストラップやぬいぐるみなどたくさんのグッズが発売中。創立記念祭ではパレードカーのデザインになり、また触れ合いイベントも企画されていた。



⬅みっしぃはミシュラムのテーマパークでたくさんの観光客を迎えている。



ランディ・オルランド

零の軌跡[零・碧]

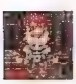


見た目とは裏腹に、実は頼れる大人の男

元クロスベル警備隊所属の警備員。銃火器の扱いを拒否した結果、司令から追い出される形で特務支援課に配属となった。普段は軟派で軽いノリの人物に見えるが、特務支援課では頼れる兄貴分としてロイド達をフォローすることも多い。元は大陸西部最強の猟兵団「赤い星座」の部隊長で、「赤き死神」や「闘神の息子」と呼ばれていたが、猟兵からは足を洗っている。教団事件後は、警備隊のミレイユ准尉達のリハビリのために、一時的に警備隊へ戻っている。



↑同じく猟兵団上がりのルバーチェ商会の若頭ガルシアとは互いを知っている様子。その後、激突した2人は互いを認め合っているようだ。



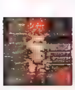
シグムント・オルランド

零の軌跡[碧]



二丁の戦斧を操る隻眼の戦鬼

大陸西部最強の猟兵団「赤い星座」の副団長。ランディの叔父で、シャーリィの父親。巨大な二丁戦斧を武器に戦場を破壊し尽くす姿から、「赤の戦鬼(オーガ・ロッソ)」として恐れられる存在。西クロスベル街道の手配魔獣を無残なまでに惨殺したことからも、その実力は相当なものとうかがえる。とある仕事のためにクロスベルを訪れ、旧市街のルバーチェ商会跡地でランディと2年振りの再会を果たす。



シャーリィ・オルランド

零の軌跡[碧]



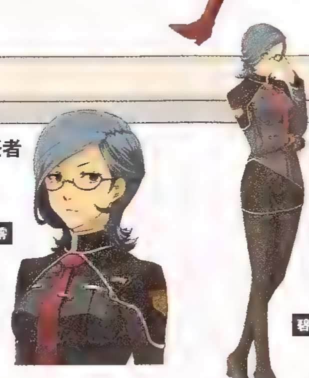
無邪気な笑顔で本性を隠す生粋の戦闘狂

大陸西部最強の猟兵団「赤い星座」の部隊長の1人。「赤の戦鬼」ことシグムントの娘で、ランディの従妹。天真爛漫で無邪気な少女だが、一度戦闘になると小柄な体ながらもチェーンソー付きの大型ライフルを軽々と操り、「血染めの(ブラッディ)シャーリィ」に変貌。その動きは非常に素早く、エリィの背後をいとも簡単にとるほど。父より先に一足速くクロスベルに到着しており、ロイドらと対面する。



ソーニャ・ベルツ

零の軌跡[零・碧]



クロスベル自治州の安全を守る警備隊の責任者

タングラム門の責任者で警備隊副司令。ノエルの上司であり、セルゲイとは昔なじみの関係。無能な司令にかわり、警備隊を一手にとりまとめており、実質的な司令を担う。規律を重んじる堅い性格だが、警察や特務支援課に情報を提供する柔軟性も持ち合わせている。



ミレイユ

零の軌跡[零・碧]



ベルガード門に勤務する警備隊准尉。ランディの元同僚だが、教団事件ではグノーシスを服用して敵対。事件解決後はランディのサポートを受けてリハビリを行っている。



ヨルグ

零の軌跡[零・碧]



ローゼンベルク工房で人形制作を営む、謎多き老人。裏の顔は身喰らう蛇の研究機関である十三工房の関係者。レンの機械人形パテル＝マテルの修理も手がけている。

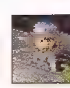


ロックスミス

零の軌跡[碧]



カルバード共和国の大統領。人のよさそうな外見とは裏腹に、共和国の国内情勢のコントロールだけでなく、帝国とクロスベルなどへの布石も欠かさないしたたかさを持っている。



ウェンディ

零の軌跡[零・碧]

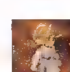
オーバルストア「ゲンテン」で働く技術士で、ロイドの幼なじみ。職人気質な女性で、鉄道技士である父フェイの影響で導力技士になる夢を持つ。ギヨーム親方のもとで技術職人見習いとして修行していたこともある。



オスカー

零の軌跡[零・碧]

ベーカリーカフェ「モルジュ」で働くパン職人。モルジュに弟子入りしてからパン作りの腕を磨き、その腕前はクロスベルタイムズで紹介されるほどにまで成長。モルジュの娘ベネットとともに日々、切磋琢磨している。



レイテ

零の軌跡[零・碧]

セシルの母親。血縁ではないがロイドとも家族同然の付き合いで、いつもロイドのことを気にかけている面倒見のよい女性。



マイルズ

零の軌跡[零・碧]

セシルの父親。妻のレイテともども、ロイドだけでなく兄ガイのことも昔からよく知っている。クロスベル市内の行政区にある市立図書館に勤務。特務支援課にも、たびたび貸出本の返却収集などの依頼を出している。

ノエル・シーカー

零の軌跡[零・碧]



若くして曹長となる警備隊のホープ

クロスベル警備隊所属の曹長で、ソーニャの部下。クロスベル警察の受付嬢フランの姉でもある。まじめな性格で少々堅苦しい部分もあるが、戦闘技術は突出している。そのため、警備隊ではソーニャの補佐として、また実働部隊の隊長的存在として活躍する。特務支援課に対しては友好的で、ロイド達とは調査のために行動をともにすることも。教団事件後は特務支援課へ出向し、導力車の運転手も務める。

フラン・シーカー

零の軌跡[零・碧]



笑顔に満ちたクロスベル警察本部の看板娘

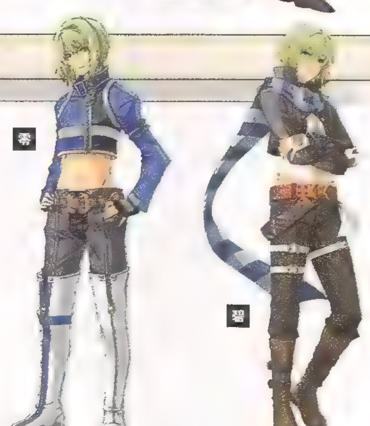
クロスベル警察本部の受付嬢で、警備隊所属のノエル曹長の妹。特務支援課のオペレーターとして、ロイド達から支援要請の報告を受けて、報告書の処理などを行っている。極度のお姉ちゃん子であり、かわいいものにも目がない。



←シーカー姉妹はお揃いの熊のぬいぐるみを持っている。フランは白熊のぬいぐるみで、名前はパンパン。ノエルは黒熊のぬいぐるみで、名前は恥ずかしいためか、つけていない。

ワジ・ヘミスフィア

零の軌跡[零・碧]



テスタメンツのカリスマリーダー

旧市街にあるプールバーのトリニティを根城にする不良グループ「テスタメンツ」のリーダー。クールな優男だが、サーベルバイパーを束ねるヴァルドと互角以上にわたり合う実力を持つ。ホストとしての顔も持つなど、その素性にはとにかく謎が多い。不良グループの襲撃事件以降、ときおりロイドらに協力。教団事件後は新市長ディーターの推薦もあり、特務支援課に所属することとなった。

ヴァルド・ヴァレス

零の軌跡[零・碧]



腕力ですべてを粉砕する大男

旧市街のライブハウスのイグニスを拠点とする、不良グループ「サーベルバイパー」のリーダー。ワジに敗れたことがキッカケで、ワジ率いるテスタメンツとは幾度となく抗争を繰り返している。血の気が多く、粗野で短気な性格だが、面倒見はよいためメンバーからは慕われている。抗争を特務支援課に止められて以来、ロイド達に突っかかることもあるが、教団事件では手を貸す姿も見られた。

マルコーニ

零の軌跡[零・碧]

歓楽街の一角にあるルバーチェ商会を束ねるマフィアのボス。港湾区に事務所を構える「黒月」を敵視している。黒の競売会での失態や身内の人間にグノーシスを利用した結果、事件解決後に逮捕された。



ガルシア・ロッシ

零の軌跡[零・碧]

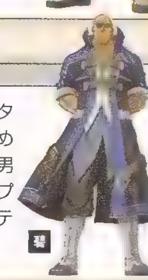
ルバーチェ商会の若頭。猟兵団「西風の旅団」の「キリングベア」としての過去を持つ。教団事件では、グノーシスにとり込まれたものの、ランディの声で自我を取り戻した。



アッバス

零の軌跡[零・碧]

不良グループのテスタメンツのナンバー2を務める。スキンヘッドの大男で、ワジの右腕的存在。プールバーであるトリニティの営業者でもある。



ピエール

零の軌跡[零・碧]

クロスベル警察本部の副所長。口を開けばすぐさま強烈な辛口が飛び出す始末で、ロイドら特務支援課とは犬猿の仲にある。

ドノバン

零の軌跡[零・碧]

クロスベル警察の捜査二課所属の警部。口調は荒いながらも、特務支援課に対して当初から理解を示しており、好意的に接していた。

レイモンド

零の軌跡[零・碧]

クロスベル警察の捜査二課所属の捜査官。イマドキの男性で軟派な行動をとるため、上司のドノバン警部にたびたび怒られている。

エマ

零の軌跡[零・碧]

クロスベル警察の捜査一課所属の捜査官。責任感と正義感が強いためか、厳しい口調で話す。ダドリー捜査官と行動することが多い。

ディーノ

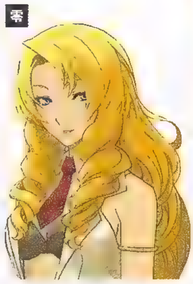
零の軌跡[零・碧]

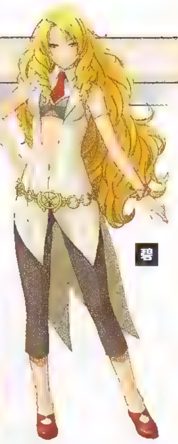
ヴァルド率いるサーベルバイパーの新人。ケンカに負けたときにグノーシスを服用。一時は行方不明になるが救出された。



イリア・プラティエ

零の軌跡［零・碧］





天才的なカリスマ性と演技力を誇る炎の舞姫

劇団アルカンシェルが誇るトップスター。情熱的な踊りと圧倒的な演技力から「炎の舞姫」と呼ばれ、大陸全土に熱烈なファンがいる。セシルとは日曜学校で知り合い、親友として今でも交友が続く仲。リーシャやシュリの才能を見抜いて、劇団に勧誘した張本人でもある。舞台では完璧な女優として君臨するが、私生活では部屋が散らかり放題で、寝坊も日常茶飯事など、とても怠惰な部分が目立つ。



リーシャ・マオ

零の軌跡［零・碧］



舞姫としての才能を秘めた期待の超新星

劇団アルカンシェルの新人団員。それまでは諸国を旅する旅行者だったが、イリアに才能を見出されて強引に劇団へ入団させられる。高い身体能力を生かした演技は華麗で、公演「金の太陽、銀の月」で鮮烈なデビューを果たし、一躍スターとなる。おとなしい性格だが、心優しい日常とは裏腹に、その正体は東方の裏社会で名を馳せる暗殺者の銀（P.514）。教団事件後も、いまだにクロスベルに留まっているようだ。



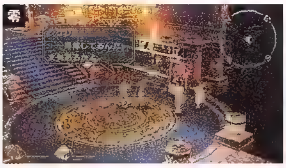
シュリ・アトレイド

零の軌跡［零・碧］



イリアに才能を見出された盗人少女

貧しい辺境出身の孤児。振る舞いや男勝りの口調から勘違いされがちだが、実は女の子。輝かしいイリアの存在感に嫉妬を抱き、盗みを働くが、ロイド達に取り押さえられて失敗。結果的にイリアが素質を見抜き、劇団で働くことになる。



←仕事を早く覚えようと、奮起する場面も見られる。舞台袖の掃除をはじめ、裏方仕事もまじめにこなすなど、早く役者として舞台に立ちたいと、さぼらずにがんばっている。



ツァオ・リー

零の軌跡［零・碧］

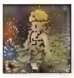


知的な風貌に隠された黒き裏社会の男

港湾区にビルを構える黒月貿易公司の支社長。その正体はカルバード共和国の犯罪組織「黒月」の幹部。頭脳派のキレ者で、クロスベル裏社会の覇権を奪うためには手段をいとわない。暗殺者の銀だけでなく、ときにはロイド達すら利用した。



←ルバーチェ商会による黒月貿易公司襲撃時、隠された力が使われた様子。頭脳派だと思われていたツァオだが、その身体に秘められた真の実力とはいかほどのものなのか……。



ガンツ

零の軌跡［零・碧］

鉱山町マインツの鉱夫。ギャンブルに目がなく、仕事で得た給料を持ってクロスベルのカジノバー「バルカ」に通い続けている。日頃の負け癖から、グノーシスに手を出して強運を手にするが、性格まで一変。一時的に行方不明になるが、ロイド達に救出された。



マーブル

零の軌跡［零・碧］

クロスベル大聖堂のシスター。日曜学校で教師を務め、リュウやアンリなどの子供達に勉強を教えており、ロイドとエリィの幼少時の先生にあたる。星杯騎士団も使用する法術を多少ながら心得ているため、キーアの記憶を呼び覚ますために術を施した。



エラルダ

零の軌跡［零・碧］

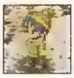
クロスベル大聖堂の大司教。常日頃から威厳を漂わせており、ロイド達も頭が上がらない。聖ウルスラ医科大学の内科医師ラゴー教授とは師弟の関係。しかし、次期司教の期待を持って修行をさせていたにもかかわらず、医師の道を選んだことを許せずにいる。



イメルダ

零の軌跡［零・碧］

裏通りでアンティーク屋「イメルダ」を営む老婆。店では精巧に作られたローゼンベルク工房製の人形を扱っている。多数の私有地を有する大富豪で、旧市街のアパルトメント「メゾン・イメルダ」もイメルダの所有物件。



リュウ

零の軌跡［零・碧］

西通りのアパルトメント「ベルハイム」に住む少年。ロイド達の初任務中に、ジオフロントで助けられた。やんちゃで小生意気な性格で、勉強よりも遊ぶことが大好き。また、ツァイトが大のお気に入りの様子。



アンリ

零の軌跡［零・碧］

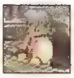
住宅街に住む少年。リュウとジオフロントに潜り込んでいたところをロイド達に助けられた。控えめで礼儀正しく、リュウとは正反対の性格。2人で遊ぶことも多いが、同じく日曜学校に通うモモとも仲がいい。



サニータ

零の軌跡［零・碧］

住宅街に住むお嬢様口調の少女。愛猫マリーをかわいがっている。教団事件では、グノーシスを服用した父ボンドを心配する心優しい一面も見せた。教団事件後は、住宅街から東通りへ一家揃って引っ越している。

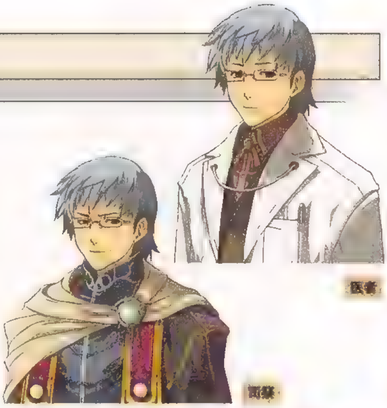


ヨアヒム・ギュンター

零の軌跡［零］

教団復活を企む、狂気を隠す闇の司祭

聖ウルスラ医科大学の准教授を務める医者。薬学と神経科を専門に担当しており、患者からの信頼も厚い。しかし、その正体はD∴G教団の幹部司祭で、クロスベルを混沌におとしめたグノーシスの開発者。D∴G教団の御子であるキーアを奪還すべく、謀略をめぐらせた。太陽の砦にて、赤色の新型グノーシスを摂取してロイド達と対峙。死闘の末に敗れ、意味深な言葉を残して消滅した。





⬆趣味の釣りのためには、仕事も研修医リットンに押しつけてしまう。優秀な医者だが、サボり常習犯の要注意人物。



⬆新型グノーシスの大量摂取によって、人ではない姿に変貌。すでにヨアヒムとしての意思はなくなっていた。



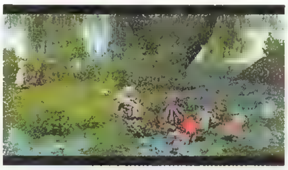
アリアンロード

零の軌跡［碧］

屈強な鎧をまといし身喰らう蛇の使徒

身喰らう蛇の最高幹部である「蛇の使徒」の第七柱。丁寧かつ穏やかな口調で話す女性で、あらゆる武術に精通している。仁義に厚いことで知られているが、敵対する相手に対しては一切容赦しない厳しい一面を持つ。





⬅結社を追って奔走するロイド達の前に、初めて姿を現した「鋼の聖女」。巨大な槍で、ロイド達に圧倒的なまでの強さを見せつけた。



F・ノバルティス

零の軌跡［碧］

十三工房を取り仕切る謎多き博士

身喰らう蛇の最高幹部である「蛇の使徒」の第六柱。研究機関である十三工房の統括責任者であり、これまでにケタ外れな飛行戦艦や巨大な人形兵器を数多く開発している。教団事件の傷が落ち着きつつあるクロスベルへ、執行者No.0のカンパネルラとともに来訪し、ローゼンベルク工房に姿を現す。





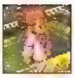
銀（イン）

零の軌跡［零・碧］

死へと誘う漆黒の衣をまといし凶手

カルバード共和国の東方人街で伝説の魔人と恐れられる暗殺者。その正体は、劇団アルカンシェルの新人団員リーシャ・マオ（P.513）。黒月のツァオからルバーチェ商会と戦う際の切り札として雇われており、クロスベルに滞在している。ときには味方、ときには敵としてロイド達の前に姿を現す。





ミシェル

零の軌跡［零・碧］

遊撃士協会クロスベル支部の受付。女性言葉で話すのが特徴だ。特務支援課始動当初は対抗的な態度を見せていたが、彼らが成長していくにつれて友好的になった。





バルサモ

零の軌跡［零・碧］

劇団アルカンシェルの支配人。看板女優のイリア・プラティエをはじめ、新人団員のリーシャ・マオらと公演「金の太陽、銀の月」で大成功を収めるなど、舞台には直接立たないが、多数の観客に喜びを与えている。



セルダン

零の軌跡［零・碧］

釣公師団のクロスベル支部長。過去にフィッシャー男爵と出会い、修行した腕前は特級釣師に至るほど。教団事件後は、居住地を奪い取った「釣皇倶楽部」と対決するため、団員達とともに、釣竿を手に立ち上がった。



コッペ

零の軌跡［零・碧］

特務支援課の屋上に住みついている黒猫。元々クロスベル通信社がビルを使っていた頃から住んでいた。名づけ親は不明だが、コッペという名前はティオの仲介により判明。餌を与えてくれるロイド達には、どこからかため込んだ物で返す義理堅さを持っている。



ランフィ

零の軌跡［零・碧］

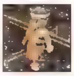
IBCの受付嬢。普段から眼鏡をかけており、礼儀正しく客と接する。主な業務内容は持ち込まれたセピスをミラに換金すること。エリィとはマリアベルを通じて顔見知りであり、「エリィ様」と呼んでいる。



コパン

零の軌跡［零・碧］

釣公師団のクロスベル支部に所属する団員。語尾に「ッス」をつけるのが口癖で、ロイドに釣り竿や釣り手帳をわたした。1人でぼーっとしながら釣りを楽しむタイプである。



ギヨーム

零の軌跡［零・碧］

旧市街で改造屋「ギヨーム工房」を営む技術職人。ロバーツとは旧友であり、ウェンディの師匠でもある。かつてエプスタイン財団に籍を置き、中央広場のゲンテン工房で修理工をしていた。しかし、オーバルストアに改装する際、店長と対立して退社する。

TOPICS

世界を裏から動かす謎の秘密結社「身喰らう蛇」

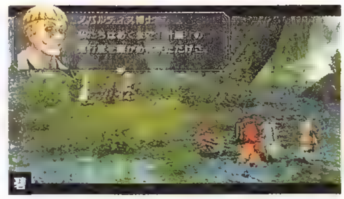
世界中で暗躍する謎の結社「身喰らう蛇(ウロボロス)」。彼らは盟主と呼ばれる人物を頂点に、7人の「蛇の使徒」と複数の「執行者」で構成されており、百日戦役や王国クーデター未遂事件、輝く環事件などの大事件の黒幕として関与している。だが、その実体や目的は遊撃士協会や七耀教会でもつかめておらず、謎に包まれている。結社のメンバーについても不明な点が多く、『碧』時点でも盟主をはじめ、姿を明らかにしていない使徒や執行者が多い。なお、『the 3rd』の星の扉では、盟主および死亡したワイスマンを除く全使徒が集まり、「幻焔計画」という新たな計画を企てる貴重なシーンが見られる。また、幻焔計画や『FC』と『SC』で進められていた福音計画は、すべて「オルフェウス最終計画」と呼ばれる謎の陰謀の一環であるらしいが、その詳しい内容までは語られていない。今後の身喰らう蛇の動きが気になるところだ。

● 身喰らう蛇の組織図

権力第1位
盟主

身喰らう蛇を統率する存在。未来を予言する能力を持ち、使徒から絶対的な信仰を受けている。輝く環事件で犠牲になった仲間に対し、責任は自分にあると嘆いた。





次なる作戦となる「幻焔計画」とは？

⬅福音計画により空の至宝「輝く環」を入手した盟主は、次の作戦となる幻焔計画の着手を宣言する。『碧』では、ノバルティスとアリアンロード、カンパネルラが計画のために行動しているが、その詳細は不明だ。

権力第2位
蛇の使徒(アンギス)

盟主の忠実なる7人のしもべ。盟主にかわって各地で暗躍する実行部隊の代表で、執行者を用いて行動する。『SC』で第三柱のワイスマンがリーダーとして登場し、『碧』時点で3人が姿を明らかにした。

第一柱
丁寧な口調の人物。執行者の意志を尊重するという、盟主が定めた掟を重んじている。

第二柱
「深淵」の名を持つ。リベル=アークで命を落としたレーヴェに熱を上げていたらしい。

第四柱
荒っぽい口調が特徴。抜け目のないワイスマンが死亡したことに意外性を感じていた。

第五柱
厳格な口調の人物。ワイスマンを倒したのが守護騎士の第五位だと真っ先に見抜く。



第三柱
ゲオルグ・ワイスマン
「白面」の名を持つ。元七耀教会の司祭で、輝く環を解放する福音計画の実行犯。ケビンの手によって塩の杭で殺害される。



第六柱
F・ノバルティス
「博士」と呼ばれている、研究機関「十三工房」の統括責任者。パテル=マテルやグロリアスなど、兵器や戦艦の開発に携わる。



第七柱
アリアンロード
仁義に厚いが、敵対する相手は容赦なく討つ女性。あらゆる武芸に通じており、その実力は剣帝レオンハルトをしのぐ。

権力第3位
執行者(レギオン)

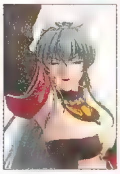
結社の実動部隊。高い戦闘能力を持ち、身喰らう蛇の計画に荷担する。ただし、盟主や使徒との主従関係は存在せず、本人の意志で協力するか否かを決定できる。『碧』の時点では7人しか登場していないが、ほかの執行者も存在するようだ。



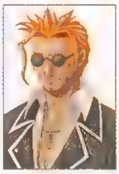
No.0
カンパネルラ
「道化師」の二つ名を持つ、挑発的で悪戯好きな男。福音計画では見届け役を完遂し、すべての出来事を盟主に報告した。



No.Ⅱ
レオンハルト(レーヴェ)
「剣帝」の二つ名を持つ剣士。驚異的な剣技で、すべての敵を両断する。輝く環事件でワイスマンと対峙し、命を落とす。



No.Ⅵ
ルシオラ
「幻惑の鈴」の二つ名を持つ妖艶な女性。鈴の音を使った幻術を得意とし、陰陽を司る式神を操る。現在は行方不明。



No.Ⅷ
ヴァルター
「痩せ狼」の二つ名を持つ泰斗流の使い手。相手の命を刈り取る殺人拳を扱い、圧倒的な格闘センスと身体能力を持つ。



No.Ⅹ
ブルブラン
「怪盗紳士」の二つ名を持つ美の探求者。大陸全土を股にかけ、「怪盗B」の名前で盗みを働き、人々を困らせている。



No.ⅩⅢ
ヨシュア・ブライト
「漆黒の牙」の二つ名を持ち、隠密行動、対集団戦闘に特化した少年。現在は暗示を打ち破り、エステルと行動をともにする。



No.ⅩⅤ
レン
「殲滅天使」の二つ名を持つ少女。人形兵器パテル=マテルを自在に操る。現在はエステルとリベールで暮らしている。

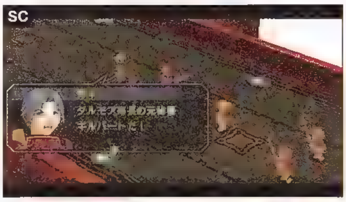
その他



中隊長
ギルバート・スタイン
ダルモア市長の元秘書。王国クーデター未遂事件の混乱に乗じて脱獄し、以降は身喰らう蛇に忠誠を誓って奮闘する。



⬆かつて女神が人々に授けたといわれる七の至宝。そのうちの1つである空の至宝「輝く環」は、死亡したワイスマンからカンパネルラが回収し、盟主へ献上された。



⬆市長秘書から身喰らう蛇の一員へ転身したギルバート。第38強化猟兵部隊中隊長という肩書きを手に入れるが、作戦に失敗してはカンパネルラにお仕置きされている。

ドラゴンスレイヤー



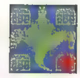
主人公

ドラゴンスレイヤー

王冠を取り返すために戦う魔法剣士



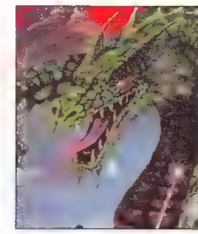
初代『ドラゴンスレイヤー』の主人公にはバックグラウンドが設定されておらず、剣と魔法を使える魔法剣士であることが推測できるだけだ。ただ、のちに発売されたゲームブックなどでは、クォーリー王国の近衛隊長の息子と設定されており、セガサターン版では主人公の目的がドラゴンに盗まれた王冠を取り戻すことだとされている。



ビオライン

ドラゴンスレイヤー

伝説の魔獣である三ツ首ドラゴン



主人公同様、最終ボスのドラゴンもゲーム中では設定が語られない。ビオラインという名前はのちに発売された関連書籍で明かされたもので、その正体はクォーリー王国の暴君であったビオング・ドゥ・ライン王が闇の世界から復活した姿という設定だった。なお、セガサターン版にも「三ツ首ドラゴン(ビオライン)」との記述がある。

ロマンシア



ファン=フレディ

ロマンシア

ロマンシア王国を救うために立ち上がった流浪の王子



東方の王国イルスランの第8王子で、見聞を広げるために己の剣の腕1つで世界を旅して回っている。偶然訪れたロマンシア王国が異変に苦しめられていることを知り、さまざまな問題に立ち向かう。疫病への対応やセリナ姫の救出に成功したほか、隣国アゾルバの国王であるクリフト4世が何者かに操られているということを突き止め、アゾルバ王国の城を単身で攻略。すべての元凶たる邪竜ヴァイデスを倒し、ロマンシア、アゾルバの両王国を平和へと導いた。だが、冒険ののちに人間不信に陥ったとの噂もある。

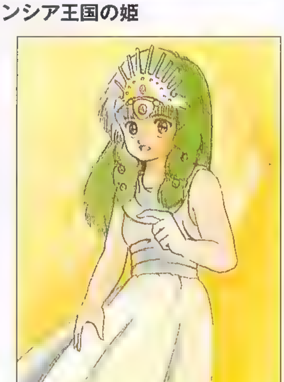




セリナ=レビ=ラウルーラ

ロマンシア

アゾルバ王国に捕らわれたロマンシア王国の姫



ロマンシア王国のプリンセス。アゾルバ王国にさらわれていたのだが、のちにフレディ王子に救出される。ゲーム中では一言も言葉を発さないが、イラストなどを見る限りではフレディとよい仲になったようだ。なお、コミック版では美人女剣士として大活躍する。ちなみに『ドラスレファミリー』には彼女の肖像画が登場し、ワープ装置のような機能を持つ。どうやら、セリナ姫の子孫がウォーゼン一家にあたるようだ。



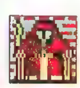
ファネッサ3世

ロマンシア

相次ぐ異変に苦悩するロマンシア王国の王



ロマンシア王国の国王にして、セリナ姫の父。また、隣国アゾルバの国王であるクリフト4世の兄にあたる。王女誘拐に始まり、疫病の蔓延、多数の魔物の出現と、相次ぐ問題に頭を悩ませている。ゲーム中では、彼に話しかけるとWPが回復し、残りタイムが1500になるという効果がある。



クリフト4世

ロマンシア

邪竜に心を操られたアゾルバ王国の王



アゾルバ王国の王で、ロマンシア王国のファネッサ3世の弟。城の地下に封印されていた邪竜に心を操られ、呪いの力で国民を魔物に変貌させることで、王国を滅亡の危機に陥らせてしまう。ちなみに隠しモードでは、ファネッサ3世から「弟(クリフト4世)の足は臭い」という衝撃の事実が明かされる。

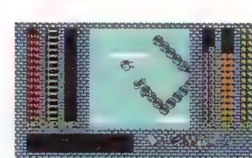


ヴァイデス

ロマンシア

クリフト4世の心を支配する邪竜

アゾルバ王国の城の地下に封印されていた邪竜。クリフト4世の心を操るとともに、ロマンシア王国にも不安の影を投げかけ、両国に多大な被害をもたらす。ドラゴンスレイヤーを手にしたフレディにより打ち倒され、以降は彼に従属したようだ。



⬆長くしなやかな体と大地をえぐるほどのすさまじい力でフレディを追い詰めた。



司祭
ロマンシア

ロマンシア王国の教会の司祭や神父。寿齢の薬や祈りの経典、仙人の衣など、クリアに必須となるキーアイテムをくれる。



妖精
ロマンシア

ロマンシア王国の地下に住む妖精。住み家に訪れたフレディをほめたたえるとともに、クリアに必須となる鍵をくれる。



聖人
ロマンシア

アゾルバ王国の各地にいる知識人達。ドラゴンスレイヤーや巻物など、クリアに必須となるアイテムを授けてくれる。



盾屋の主人
ロマンシア

ロマンシア王国で盾屋を営んでおり、金貨2枚でDPを2回復してくれる。実は奥の部屋に、もっと割安な盾屋が存在する。



富豪
ロマンシア

3人の娘が疫病に侵され、助けを求めている。寿齢の薬で娘を全員助けると、お礼として金貨を30枚もくれる。



賢者
ロマンシア

天上界の8人の賢者。仙人の衣に神通力を付与したり、多数のアイテムをくれたりと、フレディをサポートをしてくれる。



病院の先生
ロマンシア

ロマンシア王国の病院の先生。金貨1枚でライフを2つ回復してくれる。疫病患者の治療はあきらめてしまっているようだ。



地下迷宮の商人
ロマンシア

アゾルバ城の地下迷宮で商売をしている者達。薬屋、盾屋、MP屋が存在。こんな場所で商売が成り立つのだろうか……。



湖の番人
ロマンシア

湖の底の杭を正しい順番で押した者を、妖精が住む地下へと誘う。また、巻物にかけられた呪いの一部を解除してくれる。



小作人
ロマンシア

ロマンシア王国の住民。家の2階に、莫大な数の金貨をヘソクリとしてため込んでいる。拝借するとカルマが下がる。

TOPICS

フレディ達は『ソーサリアン』にも登場

『ソーサリアン』には、『ロマンシア』をテーマとしたシナリオが存在する。キャラクターはオリジナル版をほぼ踏襲しているが、アイテムや謎解きの方法は異なり、聖なる盾など新アイテムも登場する。

ドラゴンスレイヤーIV ドラスレファミリー



ゼムン=ウォーゼン
ドラスレファミリー



ウォーゼン一家を支える怪力親父

ウォーゼン一家のあるじで、本業は木こり。一家のなかでは一番の力持ちで、みんなから頼りにされている。得意技は、グローブを使ってブロックを動かすこと。ジャンプ力が低く、武器として使う斧の射程は短いが、攻撃力だけはトップクラスとなる。



メイア=ウォーゼン
ドラスレファミリー



魔法能力が高いウォーゼン家の母

ゼムンの妻。強い魔力を持ち、杖から魔法弾を放てる。また、ウイングを身に付けて空を飛んだり、ロッドを使ってブロックを跳ね飛ばしたりするなど、さまざまな魔法のアイテムを使いこなす。ジャンプ力、弾の射程距離は、一家のなかでは平均的。



ロイアス=ウォーゼン
ドラスレファミリー



伝説の剣を扱える唯一の青年

ウォーゼン家の長男で、本作における主人公的な立ち位置のキャラクター。剣を使いこなし、一家のなかで唯一、ドラゴンスレイヤーを装備できる。攻撃力は低いが、そのぶん攻撃の射程はかなり長い。



リルル=ウォーゼン
ドラスレファミリー

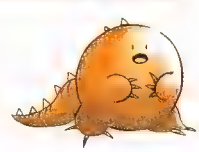


小柄な魔法使いの少女

ウォーゼン家の長女で、ロイアスの妹。非常に身軽なため、高い場所でもジャンプでひとっ跳び。また、母の血を強く受け継いでおり、魔法を使うことができる。



ポチ
ドラスレファミリー



家族から愛される勇敢なペット

普段はペットの犬だが、戦うときは怪獣の姿に変身し、口から火を吐くことができる。通常の敵は仲間だと思って攻撃してこないため、接触してもダメージを受けない。



ドウエル=ウォーゼン
ドラスレファミリー

ウォーゼン家の祖父。ジーラから聞いたパスワードを聞かせることで、前回の続きから冒険を再開できる。木こりの仕事をやめて、すでに隠居している身。かなり歳をとっているためか、戦いに出ることはない。





ジーラ=ウォーゼン
ドラスレファミリー

冒険の記録となるパスワードを管理する、ウォーゼン一家の祖母。ドラゴンの復活を悟って、代々より伝わるウォーゼン家の使命を孫達に教える。戦いに出られる歳ではないため、家で待機して家族を見守っている。



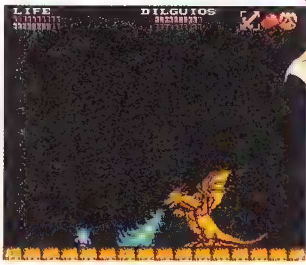


ディルギオス

ドラスレファミリー

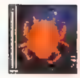
地中より復活した古のドラゴン

巨大な翼で空を飛び、口からはすさまじい炎を吐いてあらゆるものを焼き尽くす凶悪なドラゴン。はるか昔、地上を暴れ回って人々を苦しめていたが、ウォーゼン家の祖先である魔法使いによって壁画にされ、地中深くに埋められる。長い年月が経過して封印の効力が薄れたせいか自ら復活をとげ、再び地上を火の海にしようとしている。



↑じわじわと近づいてきて、間合いに入ると強烈な炎を吐き出す。空中を飛ぶこともあり、巨体を生かして踏みつぶそうともしてくる。



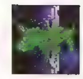


タラチュネス

ドラスレファミリー

巨大なクモのモンスターで、1つ目のクラウンを手に入れると出現。天井にぶらさがりながら攻撃してくる。移動ルートがほぼ一定なので、近づいたところを狙い撃つ戦法が効果的。



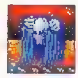


アークウィンガー

ドラスレファミリー

ディルギオスの復活に共鳴したのか、化石からよみがえった古代恐竜。3つ目のクラウンを守るボスだけに、それまでのボスよりかなり手強い。





エレボーン

ドラスレファミリー

2つ目のクラウンを入手すると登場する死神のような姿をした悪霊。体当たりのダメージが小さいため、密着して攻撃しまくるだけでも簡単に倒せる。





ロックガイア

ドラスレファミリー

魔の力を持ち、岩で身体をおおう精霊。最後のクラウンを守るボスで、一定のルートでジャンプをしつつ、大量の弾で攻撃してくる。体当たりの攻撃力も高い。



ザナドゥ シリーズ

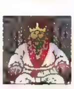


主人公

ザナドゥ[I・II]

啓示に導かれて王城に集った勇者の資質を持つ者

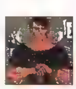
選ばれた者のみに届く夢による啓示に導かれて、ガルシスを倒してザナドゥに平和を取り戻すために王城へと集まった若者達。彼らは7つの道場で身体と精神を鍛えたあと、次々と地下迷宮へ下りていった。主人公はそのなかの1人という設定で、ガルシスを倒した者こそが英雄となる。そのため、特にキャラクター設定は作られていない。なお、『I』と『II』は時代が違うため、主人公は同一人物ではない。



ジュリデン

ザナドゥ[I]

ザナドゥ第十三王朝の統治者である国王。数十年前、魔王ガルシスの襲撃によって国が滅亡の危機に瀕した際、ガルシスから出された「地下にある聖なる洞窟を要塞化して明けわたす」「ザナドゥの象徴である4つの王冠を譲る」「生産物の6割を納める」といった屈辱的な要求をすべて受け入れて降伏した。そして現在、300年に一度、3つのシリューガの星が合わさるときに救世主が現れるという予言を信じて、ジュリデンは勇者を地下迷宮へと送り込むことを決意した。なお、『II』の王は彼の子孫。



道場の導師

ザナドゥ[I・II]

ガルシスと戦う勇者を鍛えるため、ザナドゥの各地から集められた各界のエキスパート。「武」「識」「智」「功」「捷」「魅」「魔」の7人の導師が存在し、王城付近の各道場で勇者達を待っている。お金を払うことで、対応する能力値を上げてくれる。



↑「武」「識」「智」「功」「捷」の導師が男性で、「魅」「魔」の導師が女性である。

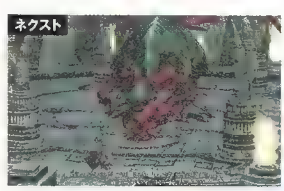


ガルシス

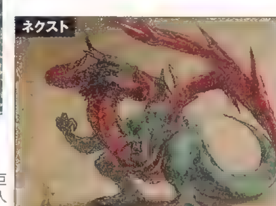
ザナドゥ[I・II・ネクスト]

虚無の世界に君臨する絶大な力を持つキングドラゴン

ザナドゥ王国に破壊と混乱をもたらした魔王で、キングドラゴンや邪竜、悪竜などとも呼ばれる。王国の地下に巨大な迷宮要塞を築かせて、そこを根城とした。通常の武器では倒せず、悪しき竜を滅ぼした神の化身である聖剣ドラゴンスレイヤーでのみ滅ぼせるといわれている。なお、『ネクスト』を含めて全作品のガルシスは同一の存在だが、作品ごとに細部の設定が異なり、封印されていた期間などが違う。



←「ネクスト」では500年前に倒されたとされるが、現代に復活。実は、黒き花嫁のガーディアンとして封印されていたのだった。



→キングドラゴンの名でも知られ、禍々しい巨大な竜の姿を持つ魔王。左下に描かれている人間と比較すると、その巨大さがよくわかる。

TOPICS

『イースvs.空の軌跡』にも登場



ガルシスは、ザナドゥの世界を舞台として展開する『イースvs.空の軌跡』の最終ボスとしても猛威を振るう。オリジナル版とはかなり違うデザインとなっているが、非常に巨大で強力な敵であることに変わりはない。最後はドラゴンスレイヤーで滅ぼされた。



主人公

ザナドゥ［ネクスト］



騎士が没落した時代に「騎士の誇り」を貫く男

トレジャーハンターとして、相棒のシャルとともに各地を旅している青年。戦争で両親を亡くしたため、よりよき時代を築こうと、レイランド王国の北海騎士団に入団したが、3年前の騎士戦争での敗北により、騎士団は壊滅。君主であり親友であったファーニバル候の「すべての騎士の意志を君に託す」という最後の言葉に従い、自分を含む騎士が生きた証として、忠節・信義を重んじ、騎士の誇りを貫こうとする。のちの世に「最後の騎士」と呼ばれることになる。



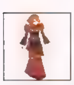
シャル

ザナドゥ［ネクスト］



考古学の知識が豊富なアカデミーの研究生

幼いながらも王立アカデミーの特待研究生となった少女。本名はシャーロット・L・ウェルズ。奇岩城の噂を聞きつけ、主人公とともにハーレック島へやってきた。主人公とは同じ孤児院で育ち、兄として慕っていたが、騎士戦争が終わってから自分の道を見失っている姿を見かねて、主人公を元気づけるために無理やり誘って旅に出た。純真で屈託がなく、彼女と話していると誰もが毒を抜かれてしまうようだ。



アニエス

ザナドゥ［ネクスト］



奇岩城の宝を狙うトレジャーハンター

ハーレックの島に滞在し、遺跡を探索している女性。奇岩城にある宝を狙っており、城に入るための手がかりを探っている。主人公の戦いぶりを見て、主人公の剣技と自分の勘の鋭さを合わせれば最強のハンターコンビを結成できると考えて、勝手に主人公をパートナーにする。ちなみに、この地方の領主は病に侵されており、領主の令嬢は出奔しているという話を聞けるが、アニエスこそがその令嬢だと推測される。



リーゼ

ザナドゥ［ネクスト］



精霊堂で儀式を執り行う若き女司祭

若いながらも厳格な雰囲気を漂わせるハーレックの司祭。物静かでまじめだが、頑固で融通が利かない一面も持っている。ガーディアンと呼ばれる精霊を人の身体に宿す、いにしえの儀式を行うことができる。ドヴォルザークとの戦いで瀕死の重傷を負った主人公にこの儀式を行い、命をつなぎとめた。その正体はガルシスに力を貸した黒き花嫁(P.520)で、本名はリーゼロット。



ドヴォルザーク

ザナドゥ［ネクスト］



高潔で礼節を重んじる凄腕の剣士

街外れの遺跡で、主人公の前に立ちふさがる謎の剣士。戦いに身を置く者は常に勝ち続けなければならないと考え、容赦ない剣さばきを見せる。500年前、フローレット姫とともに魔王ガルシスに戦いを挑んだ七導師の1人で、「武」を司る。



ティオバルト

ザナドゥ［ネクスト］



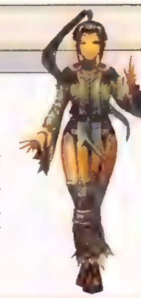
豊富な知識で導師達を導く老人

クローヴァー遺跡で、主人公の目の前で石像から生身の姿に変化した不思議な老人。「識」を司る導師で、七導師のリーダー的存在。早い段階で石化が解けたドヴォルザークとともに、ほかの導師やフローレット姫を探すために各地を調べている。



ベアトリーチェ

ザナドゥ［ネクスト］



強大な魔力を持つ魔法使い

意志の強い女性で、千古の迷道で石像にされていた「魔」を司る導師。かつてガルシスとの決戦前に、千古の迷道に巨大なモンスターを封印した。その援護がなければ、ほかの導師とフローレット姫は決戦を前に全滅していたかもしれないという。



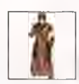
アバターラハ

ザナドゥ［ネクスト］



多くの知識を持つ礼儀正しい識者

丁寧な口調で語るスキンヘッドの男性で、「智」を司る導師。魔粧の森で石像にされていた。イーグリッド山の上層部でベアトリーチェとともに現れ、主人公を見てなかなか見どころがありそうだと評し、間もなくすべてが動き出すと告げる。



シュトゥルム

ザナドゥ［ネクスト］



成り行きを冷静に見つめる物静かな男

イーグリッド山の上層部で石像にされていた「捷」を司る導師。街の近くに出現したザナドゥ・ラビリンスの入口におり、奇岩城へ行こうとするドヴォルザークを止めるが、フローレット姫を救いたいという思いを聞き、道を開ける。



ガンダルチュア

ザナドゥ［ネクスト］



ザナドゥ・ラビリンスの守護者

街の近くで石像にされていた「功」を司る導師。大柄な体格だが、繊細で傷つきやすいという。ザナドゥ・ラビリンスの奥で主人公を待っており、時の狭間を抜けて奇岩城に入り、そこで障壁を解除する装置を作動させてほしいと頼んでくる。



ローレライ

ザナドゥ[ネクスト]



ザナドゥを裏切った、妖艶な魅力を放つ魔女

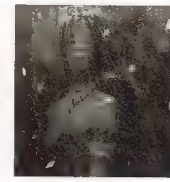
「魅」を司る導師で、七導師でありながらザナドゥ王国を裏切り、リーゼロットをそそのかして、魔王ガルシスにとり入った。ザナドゥ・ラビリンスの最深部で待ち受けており、ガルシスから授かった力で怪物に変身して襲いかかってくる。



黒き花嫁

ザナドゥ[ネクスト]

魔王の力に魅入られたザナドゥの王女



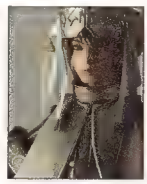
500年前に魔王ガルシスを解放し、その花嫁となったザナドゥ第十四王朝の第一王女。ガルシスを追い詰めたフローレットと七導師を石化させた。精霊堂の司祭リーゼ(P.519)こそがその人物で、本名はリーゼロット。



フローレット

ザナドゥ[ネクスト]

魔王を倒したと伝えられる封印の巫女



リーゼロットの双子の妹で、ザナドゥ第十四王朝の第二王女。遺跡のところどころに散らばる手記の著者でもある。奇岩城の入口で石化していたが、黒き花嫁の正体判明後に精霊堂に姿を現し、聖剣ドラゴンスレイヤーを主人公に託す。

TOPICS

ハーレックの街の人々に隠された秘密

道具屋の主人であるスペンスは、先祖代々この地に住んでいるというが、ガルシスとの最終決戦間近になると、この街の住人の一部はザナドゥの民の末裔であるこということを教えてくれる。さらにスペンスの先祖は、かつてザナドゥ王国地下に広がっていた聖なる洞窟を迷宮要塞に造りかえた名工ザイゼンらしい。ちなみにスペンス達の役目は「見届けること」で、それは辛い役目だという。



ギュンター

ザナドゥ[ネクスト]

街の入口に立っている門番。主に街の外に関する情報を教えてくれる。



ダモン

ザナドゥ[ネクスト]

代々鉱夫をやっている男性。故障した昇降機を修理すると、報酬をもらえる。



ゾーイ

ザナドゥ[ネクスト]

ダーナとコンビを組んでいる外国から来た踊り子。数年前にもこの地方を訪れたことがある。



ダーナ

ザナドゥ[ネクスト]

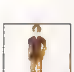
ゾーイとコンビを組む踊り子。ハーレックの街を気に入り、しばらく滞在することに。



ネッド

ザナドゥ[ネクスト]

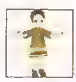
オーウェル湖の魚を獲って暮らす漁師。息子のロドニーに、魚獲りがうまくなるよう、熊のガーディアンを宿した。



ロドニー

ザナドゥ[ネクスト]

ネッドの息子。漁師になるよう父親から手ほどきを受けているが、本人にはその気はないらしく、やや反抗気味。



リュー

ザナドゥ[ネクスト]

街にいる元気な男の子。遺跡探索に憧れているようで、自分がドラゴンスレイヤーを見つけたいと思っている。



パティ

ザナドゥ[ネクスト]

いつもリューのそばにいる小さな女の子。リューをたしなめるという、お姉さん的な一面も。



ジーン

ザナドゥ[ネクスト]

港にいる女性。島から出たことがなく、旅をしている主人公をうらやましく思っている。



アラーナ

ザナドゥ[ネクスト]

主人公が街に来たとき、生まれた子供に降霊の儀式をしてもらっていた女性。ガーディアンについて詳しく教えてくれる。



デボラ

ザナドゥ[ネクスト]

砂浜にいる物知りなおばあさん。島の風土や古い伝承などについての話を聞ける。



オルコット

ザナドゥ[ネクスト]

主人公達が泊まっている宿酒場の主人。宿泊客や街の事情などについて教えてくれる。



フリーダ

ザナドゥ[ネクスト]

宿酒場のウェイトレス。なぜかダスティについて詳しいのは、彼のことが気になるせいか。



ダスティ

ザナドゥ[ネクスト]

酒場の客だが実は盗賊で、盗掘のため遺跡に出入りしていた。シャルの健気さに心を打たれ、トレジャーハンターに転身する。



サンドラ

ザナドゥ[ネクスト]

宿酒場にいる吟遊詩人。奇岩城を題材にして詩を作ろうと、ハーレック島にやってきた。



ゴドフリー

ザナドゥ[ネクスト]

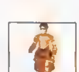
宿酒場にいる初老の男で、若い頃は冒険家をしていた。遺跡探索のアドバイスをしてくれる。



バギンズ

ザナドゥ[ネクスト]

武器屋の主人。主人公がドラゴンスレイヤーを探しているという話を聞き、応援してくれる。



ラザレス

ザナドゥ[ネクスト]

武器屋にいる流れの傭兵。騎士戦争に参加しており、北海騎士団と戦ったことがある。戦闘に関するアドバイスを聞ける。



ネイハム

ザナドゥ[ネクスト]

武器屋にいる商人。常に大儲けの機会をうかがっており、戦争に関する情報に敏感。



スペンス

ザナドゥ[ネクスト]

道具屋の主人。先祖代々、街ができる以前からこの地に住んでいた。人はいいが、少ししゃべりすぎな傾向がある。



リネット

ザナドゥ[ネクスト]

道具屋の主人スペンスの娘。アイテムについての情報や、父親に関する話を聞ける。



ロスボ

ザナドゥ[ネクスト]

道具屋にいる男性。リンデール湖水地方の領主について、興味深い情報を教えてくれる。



アイラ

ザナドゥ[ネクスト]

精霊堂にいる司祭。リーゼのことを、司祭としてはもちろん、1人の女性として尊敬している。



エリック

ザナドゥ[ネクスト]

精霊堂にいる司祭。リーゼを信じてついていくつもりだったが、リーゼの正体が判明してからは無口になってしまう。

風の伝説ザナドゥ シリーズ

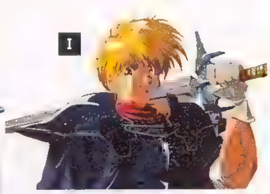


アリオス
風の伝説［Ⅰ・Ⅱ］

伝説の英雄の血を引くドラゴンスレイヤーの継承者

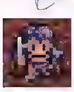
伝説の英雄アイネアスの末裔で、本名はアネモス・アイネアデス。その素性を隠してイシュタリア王国軍に入隊して百騎長となる。『Ⅰ』では、辺境の地のモンスター討伐をきっかけに始まった旅から徐々に自分の使命に目覚め、聖剣ドラゴンスレイヤーを手にして、邪竜ダルダンディスとの決戦に臨む。『Ⅱ』では、行方不明となったリュコスを捜すために新大陸へ向かい、「7つの魂」と呼ばれる宝石にかかわったことで、破壊神ルーゴン復活をめぐる陰謀に巻き込まれていった。

Ⅰ


Ⅰ


Ⅱ

←16歳だった『Ⅰ』から3年後の19歳となったアリオスの姿。『Ⅰ』と比べると幼さが抜け、りりしい顔つきになった。

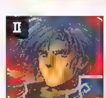


ダイモス
風の伝説［Ⅰ・Ⅱ］

「無敵将軍」と呼ばれる最強の騎士

イシュタリア随一の剣技の腕を持つといわれている勇猛果敢な騎士。アリオスに忠誠を誓う頼もしい部下で、揺るぎない信頼関係で結ばれている。やや頭が固く、女性が苦手な面も。『Ⅰ』では辺境の地の戦いでアリオスを逃がしたあとで絶望の洞窟に幽閉されていたが、のちにアリオスに救出されて合流した。『Ⅱ』では主に帆船ローランディア号で行動することになり、後方からアリオスのサポートに回った。

Ⅰ

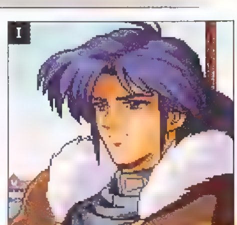

Ⅱ

←邪竜との戦いのあとも、自由戦士団としてアリオスとともに戦っていた。歳を重ね、より精かんな表情となっている。

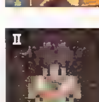


ヌース
風の伝説［Ⅰ・Ⅱ］

天才的な頭脳を持つ元軍師

辺境の地の戦いのあと、アリオスを無理やりイクティア島へ逃がした「紫の髪の男」。のちに幻惑の洞窟で再会して、仲間となる。ダイモスとは10年以上の腐れ縁。才能に恵まれ王都の軍師になったが、大賢者エナスが予知した邪竜の復活に備えるため下野した。冒険中は、知識を生かしてアリオスにさまざまな助言をするほか、戦いにおいても頼りになる存在。なお、本人は自覚していないようだが、音痴である。

Ⅰ


Ⅱ

←『Ⅱ』では、復興したイシュタリアで宰相を務めている。オープニングにのみ登場しており、冒険には参加しない。



アザック
風の伝説［Ⅰ］

リンゴ酒を名産とする、イクティア島のポルダ村の村長。テオとメリナが協力して造った新酒を、ポルダ村の専売にしようとしたため、ニコラが新酒を盗もうとする事件が発生。ニコラを倉庫に閉じ込めるが、アリオスに説得されて解放する。



トマ
風の伝説［Ⅰ］

ポルダ村の外れに住む老人。村同士の対立のせいで、一人息子のテオと別れて暮らすことに。北の洞窟に閉じ込めたヴォーミットについて教えてくれる。



ロッシュ
風の伝説［Ⅰ］

ブドウ酒を名産とするカスタ村の村長。ポルダ村の人々に、新酒をニコラに盗ませるよう仕向けたと疑われて怒り、アザックに報復しようとする。アリオスがニコラを解放してくれたため、おとなしく引き下がった。



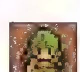
マギ
風の伝説［Ⅰ］

カスタ村に住むニコラの母親。ポルダ村とカスタ村の問題を解決しようとするアリオスに、メリナとテオが協力して新酒を造り、村同士の争いをなくそうとしていたことを教えてくれる。



ロイ
風の伝説［Ⅰ］

ポルダ村の西の別荘に遊びに来ている王都の貴族の息子。貴族の子供は4人いて、そのなかのリーダー格。生意気で、人を見下すような言動をとる。



ルフィ
風の伝説［Ⅰ］

貴族の娘。ほかの3人とは違い、おとなしく控えめな性格。イクティア島の事件後、王都に帰ったが避難することになり、サン・ボヌール伯爵邸では貴族の娘イリナとともに登場する。



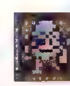
マーティ
風の伝説［Ⅰ］

貴族の子供達に振り回されるかわいそうな従者。気苦労が絶えないせいか、胃に大きな穴が2つも開いているらしい。かわいい妻と3歳の娘がいる。



スライム
風の伝説［Ⅰ］

イクティア島の北部の海岸ぞいにいる青いスライム。モンスターだがアリオスについてきたがり、島にいる間だけ仲間にできる。名前はマリン、ポレポレ、ゲルゲル、スライムの4つのなかから決めることができるが、ゲルゲルかスライムを選ぶと、悲しそうな態度を見せる。



オジー
風の伝説［Ⅰ］

ドクサの町で働く水夫。辺境の地の戦いのあと、生き残った者を探すためにクロロスへ行き、そこでダイモスらしき騎士を手当てしたようだ。



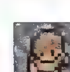
ピカラ
風の伝説［Ⅰ］

ドクサの町を統治している地主。貧乏人から多額の税を巻き上げる悪徳人だが、リュコスを捕まえた（実際はリュコス達の自作自演）お礼に、アリオスに船を貸してくれる。



ボワゾー
風の伝説［Ⅰ］

ピカラの子分の1人。ピカラの屋敷に近づいたアリオスをいきなり不審者扱いして尋問しようとするが、「それならまず自分を尋問しろ」と返される。



ジーバン
風の伝説［Ⅰ］

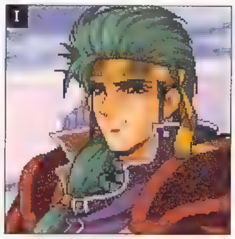
食事と寝床が確保されるうえ、タダで王都へ護送されるからと、リュコスの身がわりとなって牢屋に入った情報屋。だがアテが外れてギムノス強制収容所へ送られてしまい、なんとか逃げ出したいと思っている。



リュコス

風の伝説[I・II]

軽い性格ながらも義理堅い盗賊



自称「正義の大泥棒」で、利己的な権力者から盗みを働き、貧しい人々に分け与えている青年。女好きで軽い性格だが、根は義侠心にあふれている。『I』では船を調達するためにアリオスに協力。友の義務としてダイモスを助けるというアリオスを気に入り、一緒に行動するようになる。『II』では新大陸に向かう途中で船が襲われ、ラザンの町に漂着。メルティナに助けられ、水竜亭で世話になっていた。



←優男のような風貌は、あいかわらず。『I』ではよく女性を口説いていたが、メルティナと出会ってからは彼女一筋に。

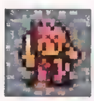
TOPICS

ヴォルフとヒルダの2人はリュコスが変装した姿

リュコスは変装の名人でもあり、『I』ではゲーム中に2度変装する。ヴォルフは、アリオスと初めて出会ったときに変装していた姿。ヒルダは、女性しか入れない聖地に入るために女装した姿だ。



ヴォルフ
ミゼール村でヤギ飼いをしている。2カ月前に村に来て、ブルノワ村長の家で世話になっていた。



ヒルダ
パルティア神殿への扉を開けると言って同行する大女。封印の扉は、もちろん開けられない。



テオ

風の伝説[I]

2つの村の対立に悩む酒造りの青年



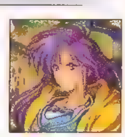
ポルダ村の酒造りの青年。村の対立を止めるためにメリナと新酒を造ったが、村長に聞き入れられず、酒造りをやめて山奥の小屋で暮らしている。



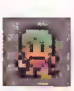
メリナ

風の伝説[I]

テオを想い、悲嘆にくれる酒造りの女性



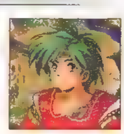
亡き母のあとを継ぎ、カスタ村で酒造りをする女性。マギの姪にあたる。テオと相思相愛だが、村の対立により引き離され、家に閉じこもっている。



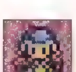
ニコラ

風の伝説[I]

新酒を取り戻そうとする勇敢な少年



カスタ村に住む少年。メリナの従兄弟にあたる。テオとメリナが協力して造った新酒をポルダ村から取り返そうとするが、捕まってしまう。



マチア

風の伝説[I]

薬草と精霊に詳しいシスター

クロロス村の教会の地下に隠れていた、薬草に詳しいシスター。精霊を呼ぶ能力を持っており、絶望の洞窟の結界を解くために森の精霊を呼び出してくれる。



←のちにパルティアでも再登場。テレの葉を調合して、抗魔法薬を作ってくれる。



ブルノワ

風の伝説[I]

ミゼール村の村長。ヴォルフを気に入り、自分の後継ぎにしたいと思っていたが、ヴォルフの正体はリュコスだった。



ユキちゃん

風の伝説[I]

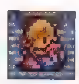
ミゼール村でヴォルフに飼われているヤギ。なぜかこの1頭にだけ名前がつけられている。ヴォルフのお気に入り？



カジム

風の伝説[I]

森の精霊。森を荒らす人間をよく思っておらず、助けを求めるアリオスに反発してモンスターに協力しようとするが、女神のお仕置きを受けて反省。絶望の洞窟の結界を解いてくれる。見た目は幼く、アリオスをおっちゃんと呼ばわりするが、年齢は300歳を超えている。



ヒルダ

風の伝説[I]

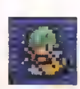
スーリの宿場町に住む魔法具の細工師。アリオス達に、採掘場からギウダという魔法の石を採ってきてほしいと依頼する。なお、ヴォルフが変身する大女のヒルダとは別人である。



クリフ

風の伝説[I]

スーリにいる発明家の青年。ルートル川を渡るために、魔法の力で人を吹っ飛ばす装置を作った。ダクル港にも登場して、マジックビジョンを改造するときに知恵を貸してくれる。



ルチア

風の伝説[I]

スーリの旅館の女将。書記官バートに賄賂をわたして橋の修理を遅らせて、宿泊客を長期滞在させて儲けている。



ラスター

風の伝説[I]

ラパンの宿場町にいる役人。アリオスが王国軍の百騎長だと知り、自分が兵士に志願したときに父からもらったというエリクサー(50万ジェム相当)をくれる、とても気前のよい人物。



マイム

風の伝説[I]

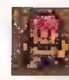
サンジュ村の村長。昔、ダイモスがこの村長宅に世話になったことがある。モレノ宰相と親しい人物で、マクリア王に会いたいというアリオスのために、紹介状を書いてくれる。



ケート

風の伝説[I]

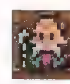
マイムの娘。久々にダイモスに会えて喜ぶが、あいさつにきただけと聞いて「いやいや！」と駄々をこねる。ダイモスを「兄さま」と呼んで慕っている。



イーグ

風の伝説[I]

マクリア城の牢屋にいる囚人。「国王が○○○○○で××××だから王妃に逃げられた」という悪口を言いふらして投獄された。伏字の内容が気になる……。



シルバー

風の伝説[I]

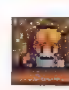
牢屋にいるマクリアの人間国宝。通称「燃える刀匠シルバー・ストーン」。城の2階にある隠し階段を下り、さらに隠し通路を進むと、牢屋の中に入って直接話しかけることが可能。ロングソードをもらえる。



レッド・ラビット

風の伝説[I]

マクリア城の厩舎にいる赤毛の名馬。どのような活躍をしたのかは不明。馬なのにラビット(ウサギ)とはこれいかに。



バート

風の伝説[I]

マクリアの書記官。官僚的な態度で、何食わぬ顔で橋の修理に関して対応するが、実はルチアから賄賂を受け取っていた。橋が壊れたことを報告せず、修理を遅らせていた張本人。



カッヘル

風の伝説[I]

ゼナ将軍の部下である隊長。規律に厳しく声が大きいため、兵士達からは「かみなりカッヘル」と呼ばれている。怒鳴り声で、すべての情報が城内を瞬時にかけめぐってしまうらしい。



ピュラー

風の伝説［Ⅰ・Ⅱ］

明るく活発な赤毛の魔法使い



大賢者エナスのもとで修業を積んだ魔法使いの少女。冒険を続けるうち、アリオスに想いを寄せるようになるが、なかなか気づいてもらえず、思い悩むことに。『Ⅰ』ではエナスの命を受け、ドラゴンスレイヤーの継承者であるアリオスをギムノスへと導くために同行する。『Ⅱ』ではアリオスを助けるため、飛行術で新大陸に向かうが、途中で魔法力が尽きて墜落。その後、モンスターに捕まってしまう。



←髪をのばして、少し大人っぽい雰囲気に。最初はアリオスに気づかれず怒るが、きれいになったと言われて素直に喜ぶ。

TOPICS

『富嶽幻遊記』にゲスト出演

『VM JAPAN』のパワーアップキットである『富嶽幻遊記』には、ピュラーがゲスト出演している。クラスは「マジシャン」となっており、術力が高いが防御力は低いという魔法使いらしい能力となっている。ちなみに、イラストではアルゴスも一緒に描かれているが、特にゲーム中では何もしない。





アルゴス

風の伝説［Ⅰ］

ボラース山に棲むイエティ



善良なモンスターで、心優しく力持ち。言葉は話せないが、理解はできる。ビスキオ村の子供を守ろうするが、黒い光を浴びて凶暴化。その後、アリオスに助けられ、仲間になる。特にピュラーと仲がいい。なお、「ぶほー」と低い声で鳴くが、実はメスである。



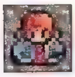
アルコン

風の伝説［Ⅰ］

マクリア王直轄地の統治者



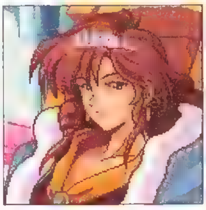
マクリアの王だが、婿養子であるため、妻のエレーニ王妃には頭が上がらない。また、王妃との間にもめごとが起こるとふさぎ込み、政務が滞ってしまう。気弱で貫禄がないため、民衆からの評判はあまりよくないようだ。父親はモレノ宰相。



エレーニ

風の伝説［Ⅰ］

王族の血を引くマクリアの王妃



グリコス港で水夫に絡まれていた高飛車な貴婦人。のちにマクリアの王アルコンの王妃であることが判明する。王と痴話喧嘩をして、レオン王子とともに城を出ていた。アリオスが王と謁見中に現れて、レオンが誘拐されたことを告げる。



レオン

風の伝説［Ⅰ］

マクリアの王子。グリコス港でエレーニとともにアリオスに助けられるが、その後、城へ帰る途中、今度はモンスターにさらわれてしまう不幸な王子。



モレノ

風の伝説［Ⅰ］

マクリアの宰相。国王の父親であるため、強い権力を持っており、行政に関することはすべて彼が取り仕切っている。頼りない国王を陰から支えており、気苦労が絶えないようだ。



ゼナ

風の伝説［Ⅰ］

マクリアの高官である将軍。クロロスの兵役の際、アリオスに助力した。宰相との意見の食い違いにより、文官と武官の派閥が対立。行政にはほとんど口出しできず、武官のトップでありながら立場は弱い。



ペパーノ

風の伝説［Ⅰ］

ビスキオ村の村長。不気味な雲を見て調査にきたアリオス達に、山に棲むイエティに関する情報を教えてくれる。



コルボ

風の伝説［Ⅰ］

ビスキオ村の北にある墓地に1人で暮らしている老人。光るガラクタを好むため、「カラスじいさん」と呼ばれている。かなりの偏屈者だが、アリオスを見どころのある若者だと評して、いろいろと手助けしてくれる。



レオナルド

風の伝説［Ⅰ］

ビスキオ村の住人で、チコとチッタの父親。チコがモンスターにさらわれたと聞いて単身でボラース氷洞へ行き、アリオスが助けたチコを1人で村まで連れて帰った。実は結構強い。



チコ

風の伝説［Ⅰ］

プリズム氷洞窟に閉じ込められた3人の子供の1人。その後、モンスターにさらわれ、ボラース氷洞へ連れ去られる。



ロイエン

風の伝説［Ⅰ］

東アイマ村の村長。眠り病の伝説を信じており、儀式の掟を破ってしとね島へ行ったアリオスに対して、よそ者は信用できないと憤っている。



ミュラー

風の伝説［Ⅰ］

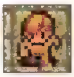
東アイマ村の医師。眠り病が女神のたたりではなく、毒物によるものと突き止め、治療法を発見したが、それを伝えようとしたときに眠り病にかかってしまう。ハンスのおかげで回復し、その後も手助けをしてくれる。



ハンス

風の伝説［Ⅰ］

ミュラーの助手。ミュラーが眠り病にかかったことで動揺するが、ミュラーのメモを発見し、それを頼りに眠り病の治療薬を完成させてミュラーを救った。



カール

風の伝説［Ⅰ］

東アイマ村の漁師。姉のヨハンナが眠り病にかかり、しとね島に運ばれたと聞き、姉を取り戻すため、アリオスとともに船でしとね島へ向かう。その後も、しとね島やトゥーン神殿へ行くときに、船を出してくれる。



ヨハンナ

風の伝説［Ⅰ］

カールの姉。眠り病にかかってしとね島へ運ばれたはずが、なぜか別の場所で倒れていた。カールとアリオスに発見され、血清を投与されて目覚めた。



ルーシア

風の伝説［Ⅰ］

東アイマ村にいる花売り娘。語尾をのばすような話し方で、それを聞いたアリオスは、心の中で「うっとおしい！　そのしゃべり方をやめろ！　もう流行らん！」とつぶやいた。



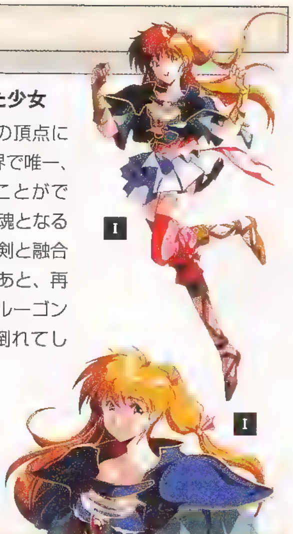
パウル

風の伝説［Ⅰ］

西アイマ村の村長。眠り病の流行はトゥーン祭を中止したせいだと信じ、アリオス達に対して神を冒涜したと激怒する。

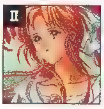


ソフィア
風の伝説[Ⅰ・Ⅱ]



女神イシュタルの加護を受けた少女

女神イシュタルを信仰する者の頂点に立つ、パルティア神殿の聖女。世界で唯一、生まれながらにして魔法を使うことができる。聖剣ドラゴンスレイヤーの魂となるために生まれた存在で、一度は聖剣と融合するが、邪竜との戦いが終わったあと、再び姿を現した。『Ⅱ』では、破壊神ルーゴンの復活の影響を受けて謎の病に倒れてしまい、冒険には同行しない。

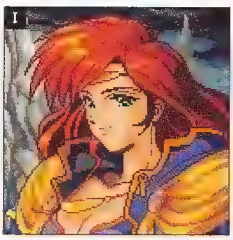


⬅『Ⅱ』で姿を見せるのはオープニングのみ。中盤で、アリオスの力になるようにとメディアに命じて、聖剣とともにメディアを新大陸へ送る。



メディア
風の伝説[Ⅰ・Ⅱ]

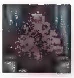
パルティアの美しき神官騎士



ソフィアの護衛を務める神官騎士で、パルティア神殿ではソフィアに次ぐ力を持つ。弓の名手であり、格闘術にも長けた女性。『Ⅰ』では神殿を襲撃したジードに金縛りの魔法をかけられていたところをアリオスに助けられ、その後仲間に。『Ⅱ』では神殿でソフィアを看病していたが、新大陸へ渡ったアリオスの力になるよう命じられて聖剣とともにイクティア山に行き、以後アリオスとともに行動する。



⬅よりセクシーになって登場。物語冒頭のパルティア神殿で姿を見せるが、実際に仲間になるのは中盤以降となる。



イシュタリア王
風の伝説[Ⅰ]

災厄に見舞われたイシュタリアの王



魔法の力がなくなった混乱を止めようとするが、邪竜の復活を企む者の侵入を許してしまう。邪竜は復活して、彼をはじめ城の者はみな殺しにされた。



イエティの長老
風の伝説[Ⅰ]

イエティの凶暴化を憂う長老



ボラース山にあるイエティの村の長老。邪悪な光を浴びて凶暴になった仲間達を心配している。片言だが、人間の言葉を話すことができる。



ヘルガ
風の伝説[Ⅰ]

女神トゥーンの言葉を伝える老神女



眠り病は女神トゥーンの審判であると信じて、それを治すための儀式をとり行う老女。眠り病の原因がモンスターであると判明したあとはアリオス達に協力して、自分をだまし続けたトゥーンを倒してくれと頼む。



モリッツ
風の伝説[Ⅰ]

西アイマ村の漁業組合長。眠り病にかかった娘のミリーをアリオス達が目覚めさせたあと、体がだるいという娘を見て、神女の儀式に疑問を感じていた。



グンテル
風の伝説[Ⅰ]

西アイマ村の漁師。しとね島へ行こうとするアリオスとカールを目撃して、村長に密告した。その後、しとね島から帰ってこないヨハンナを捜しに行くが、事故にあって漂流。運よくカールに発見されて救出された。



ルドルフ
風の伝説[Ⅰ]

西アイマ村の漁師。眠り病の儀式を迷信だと怪しんでいる。見えないモンスターを閉じ込める場所を探すアリオスに、使っていない空き家を貸してくれて、さらにエリクサーもくれる。



イノーナ
風の伝説[Ⅰ]

カトゼス港の教会にいる大シスター。幻惑の洞窟を抜けたいというアリオス達を止めようとする。その後、サン・ボヌール伯爵が毒に侵されたと聞き、解毒剤を作ってくれる。



アリシア
風の伝説[Ⅰ]

イノーナのもとで修行中の見習いシスター。幻惑の洞窟の扉を発破で壊す方法を考え、花火師のグリーグとトンビじいさん(ミラン)を紹介してくれる。



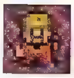
ミラン
風の伝説[Ⅰ]

穴掘りのプロを自称しており、「トンビじいさん」と呼ばれる。土砂崩れの処理を頼むアリオスに、半年分の酒場のツケを払ってくれたらやると語る。



ルブレー
風の伝説[Ⅰ]

カトゼス港にある酒場の店主を務める男性。この店はトンビじいさん(ミラン)の行きつけの店となっており、半年分のツケは12000ジェムにもなっていた。



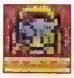
グリーグ
風の伝説[Ⅰ]

カトゼス港の東の山小屋に住む花火師。ピュラーから導火線の作り方を教わり、魔法の力を借りずに発破を破裂させることができるようになった。そのお礼に爆薬を譲ってくれる。



ベルラン
風の伝説[Ⅰ]

ブローヌ村の村長。村の食料がなくなり、村中が栄養失調に陥っていたところをアリオスに発見され、救助された。



サン・ボヌール
風の伝説[Ⅰ]

王都から逃げてきた伯爵。王都を取り戻すためのレジスタンスを結成した人物だが、その本性は小者。自分は戦わずに安全な場所にいながら、それでいて「平和のためには命を惜しむな」と、平気で他人を戦場へと送り込む卑怯な男だった。



マザー・フィリア
風の伝説[Ⅰ]

パルティア港にいる女性で、女神を信仰する者達の守護者。プロスタを死なせず、かつ新しい「扉の司」を任命するため、プロスタを結婚させて還俗させるという奇策を発案した人物。



プロスタ
風の伝説[Ⅰ・Ⅱ]

「扉の司」を務める神官で、モンスターに襲われて重傷を負う。彼女が生きている限り別の者が「扉の司」の力を得ることはできない。そのため大神官に命を奪われそうになるが、還俗することで免れて、形式だけだがダイモスと結婚式をあげた。『Ⅱ』でもオープニングに登場する。



ゼノビア
風の伝説[Ⅰ]

ニクスの洞窟に避難している大神官。新たな「扉の司」を任命するため、苦悩の末にプロスタに毒を飲ませて殺すよう指示するが、還俗させるというマザー・フィリアの提案を聞き撤回。人の心を忘れていたことを恥じる。プロスタの還俗後、神官セーナを新たな「扉の司」に任命。

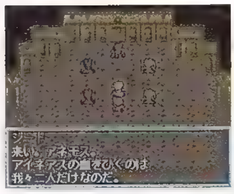


ジード

風の伝説[Ⅰ]

ドラゴンスレイヤーをめぐって争うアリオスの兄

ドラゴンスレイヤーを狙い、モンスターを引き連れてパルティア神殿を襲撃した男。本名はジード・アイネアデス。アリオスよりも12年も早く生まれたアイネアス一族の嫡子で、アリオスの実兄である。アイネアス一族を辺境の里に押しやった者達に復讐を誓い、アステル王朝を再建しようとするが、それはアイネアスの遺志にそぐわないと、一族から追放される。アリオスに敗れたことで自分の過ちに気づき、「お前は自分の信じた道を進め」と言い残して息を引きとる。



⬆たびたびアリオスの前に立ちふさがるジード。どちらが聖剣の継承者にふさわしいか、決着をつけるため戦う。



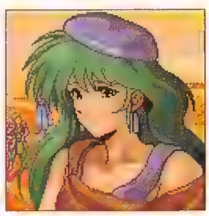


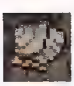
リアラ

風の伝説[Ⅰ]

ジードを愛したモンスター

リュコスに四風殿のことを教えて、一緒にかげろうの町へ行く方法を調べていた織物商人。その正体は、太守を襲ったクモ女。モンスターである自分を愛してくれたジードへの恩返しのため、ドラゴンスレイヤーを奪おうとしていた。





エナス

風の伝説[Ⅰ・Ⅱ]

邪竜復活に備えて対策を講じる偉大な賢者

ギムノスに住む大賢者で、ピュラーの師匠でもある老人。パルティア神殿に伝わる「風の伝説」が、邪竜の復活を予言するものだと突き止め、ヌースとともにその日に備えていた。アリオスをジードに会わせないよう、自らジードに戦いを挑むが、返り討ちにされて負傷。その後、ドラゴンスレイヤーの秘密をアリオスに語り、かげろうの町へ向かうよう指示する。『Ⅱ』ではピュラーの回想シーンにのみ登場する。



⬆大賢者というだけあり、さまざまな形でアリオス達を助けた。年老いてはいるが、その魔力はまだまだ健在のようだ。とはいえ、ジードを相手にするのは厳しかったようで、戦いを挑むも、返り討ちにあってしまった。



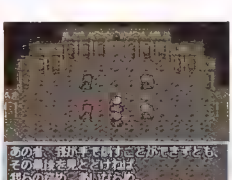
北風

風の伝説[Ⅰ]

ドラゴンスレイヤーの覚醒を担う四風神の長兄

エレミアの砂漠の四風殿でアリオスに試練を与える四風神の1人。かげろうの町で、ドラゴンスレイヤーを目覚めさせる作業を行ってくれる。そしてドラゴンスレイヤーを真のものとするため、アリオスにイシュタルの石をわたし、ソフィアに剣の魂となる使命を告げる。





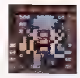
⬅ジードとの決戦直前に、一時的に仲間になる。かげろうの町にジードの侵入を許したことを悔やみ、その最後を見届けようとする。



バザロフ

風の伝説[Ⅰ]

ギムノス強制収容所の入口に立っている番兵。中に入ろうとするアリオスに、2度にわたって賄賂を要求する。パヴェル救出後にシェルターで話しかけると、賄賂を返してくれる。



ハラグロフ

風の伝説[Ⅰ]

落盤事故で行方不明となったパヴェルにかわって就任した、収容所の長官。採掘した銀を横領しており、それを知ったパヴェルを溶岩窟に幽閉した。



2-114号

風の伝説[Ⅰ]

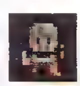
第2収容所の囚人。ハラグロフ長官に取り上げられたルビーの指輪を取り戻すと、お礼に海賊の歌を教えてくれる。



ミロノフ

風の伝説[Ⅰ]

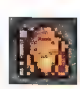
第3収容所の前に立っている番兵。甘いお菓子に目がなく、ハチミツのケーキをわたせば、すんなりと道を開けてくれる。



ガレオス

風の伝説[Ⅰ]

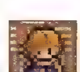
囚人のリーダー格。発破事故を仕組んで身を隠しており、大賢者エナスの指示で、サランダ山の噴火に備えて廃坑をシェルターに改造していた。一度はハラグロフに捕まるが、パヴェルが救出されたことで釈放され、アリオスにサランダの峰に抜けるための扉の鍵をわたす。



グーフォ

風の伝説[Ⅰ]

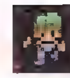
ギムノスの山奥に暮らす老人で、「フクロウじいさん」と呼ばれている。収容所でアリオスを助けてくれる。穴掘りブラザーズの長兄で、カラスのコルボ、トンビのミランは彼の弟である。



パメラ

風の伝説[Ⅰ]

グーフォの娘。収容所の役人をシェルターに入れる気はないというガレオスに、ならば自分も入らないとごねたため、結果的にガレオスが捕まってしまう。



パヴェル

風の伝説[Ⅰ]

収容所の前任の長官。ヌースが王都の私塾に通っていた頃の友人。溶岩窟でアリオス達に救出されたあと、ガレオスを釈放する。その後、各収容所の看守と囚人を集めて、シェルターを完成させるように指示した。



ヒューム

風の伝説[Ⅰ]

ダクル港の町長。町で起きている人さらいの事件を自分達だけで解決しようとして、通行証を持たないアリオス達を足止めする。だが息子のビリーがモンスターに連れ去られ、息子を助けてほしいとアリオスに頼み、通行証の制度を廃止する。



ビリー

風の伝説[Ⅰ]

ヒュームの息子。モンスターに連れ去られたとき、夢中でもがいて赤い玉をもぎとった。その際に地面へと投げ出されたが、幸い雪原だったため助かった。



ジル

風の伝説[Ⅰ]

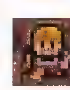
ダクル港にある金牛亭という酒場の看板娘。人さらいの事件を解決しようとするアリオスの手助けをしてくれる。趣味はビリーのセーターを編むこと。



バーラク

風の伝説[Ⅰ]

なんでも屋と呼ばれる、がめつい商人。マジックビジョンを高値で売りつけたり、青い玉の交換条件としてトリュフを要求したりする。エレミア出身で、ラマバードの都でも登場する。



ネッド

風の伝説[Ⅰ]

イシュタリアーの魔法具職人。受信機能しか持たないマジックビジョンを、送信ができるように改造してくれる。



バークレー

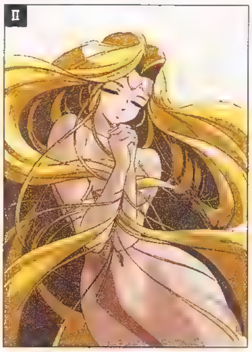
風の伝説[Ⅰ]

ダクル港に住む猟師。人さらいのアジトを捜索中に行方不明となり、モンスターにさらわれそうになったが、大暴れして青い玉を奪いとった。その後、玉をバーラクに売却する。

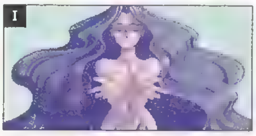


イシュタル
風の伝説[Ⅰ・Ⅱ]

空の高みから世界と人々を見守る美しき女神



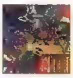
イシュタリアの人々に広く信仰されている、創造と平和を司る女神。破壊神ルーゴンとは対極の存在にある。アシュナール大陸では、現在は信仰する者はほとんどいない。はるか昔、破壊神との戦いのあとに力を失い、世界の運命を人々の手にゆだね、空の高みから地上の人々が生きていくさまを見守っていた。アリオスが破壊神を倒したことで女神も消滅する運命となり、新しい時代をアリオスに託して消えていった。



⬆千年前に聖剣を作り出して、アイネアスに授けた。『Ⅰ』では、イシュタル自身はほとんど物語にかかわってこない。

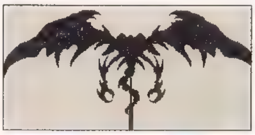


⬅新しい時代が始まると、古き力は幻となる……。聖剣の力も失われるという。



ダルダンディス
風の伝説[Ⅰ]

千年の時を越えてよみがえった邪竜





⬆永劫に吹く運命の風がアリオスを導いたと言うダルダンディス。因縁の戦いにふさわしく、壮絶な戦いが展開する。

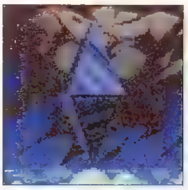
千年前、クレーネ・ジュエルを携えて暗黒の世界から飛来した魔物の王。聖剣ドラゴンスレイヤーを持つ勇者アイネアスに倒されて、白骨となってサランダの峰にさらされていたが、クレーネ・ジュエルの力によって現代に復活。圧倒的な力で王都イシュタルを占領し、魔法の力をモンスターのものとした。自分とアリオスは決して相交わらぬ風同士で、戦わずにはいられない運命だという。千年の因縁と忌まわしい風を断ち切るため、アリオスに戦いを挑み、敗北した。



クレーネ
風の伝説[Ⅰ]

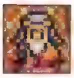
無限の魔力を秘めた悲しい宝石

千年前、英雄アイネアスによって王城に供えられ、イシュタリア全土を照らして人々に魔法の力を与えた宝石。しかしその本質は、強力な力を必要とする者を求め、力の恩恵と引き換えに支配することであり、欲望の持ち主なしでは存在できない。自分の存在を否定し、「お前の力など必要ない」と言い切るアリオスに、怒りをあらわにする。





⬅ダルダンディス戦のあとに登場する真の黒幕。アリオスを新たな主にしようとするが、それを拒まれ、逆上して襲いかかってくる。



イブン・ハッサーシ
風の伝説[Ⅰ]

ラマバードの都の太守。エメラルドの胸当てを手に入れて、かげろうの町を探して砂漠へ向かったが、北風殿でクモ女に襲われて倒れていた。アリオスに救出され、四風殿と風の竪琴について教えてくれる。



アル・ザマーン
風の伝説[Ⅰ]

太守の息子。かげろうの町を探すアリオスに、父の書生なら役に立つかもと言って、ミッヒムとナホムを紹介する。



シート・シェーラ
風の伝説[Ⅰ]

太守イブンの第一夫人。テラスを散歩していた際に天から落ちてきたエメラルドの胸当てを拾い、太守にわたした。



ミッヒム
風の伝説[Ⅰ]

弟のナホムとともにラマバードの宮殿の2階にいる、太守の書生。アリオスが集めた情報をもとに、かげろうの町についての情報をいろいろ調べてくれる。また、エメラルドの胸当てに書かれていた文字から、四風殿の入り方を突き止めた。



アル・ハッハム
風の伝説[Ⅰ]

高名な天文学者で、ミッヒムとナホムの師匠。太守の兄でもある。話すときに難しい言い回しをするため、理解に苦しむことも多いが、かげろうの町へ行く手がかりを教えてくれる。



サノブン
風の伝説[Ⅰ]

宮殿の浴場にいる、おネエ口調の床屋。すごくかわいいと、アルゴスを気に入る。彼の針治療を受けて、アルゴスは砂漠で行動できるようになる。



ライラー
風の伝説[Ⅰ]

ラマバードの都にいる、なんでも屋バーラクの妻。話が長く、しゃべり始めるとなかなか止まらない。夫が砂漠で見た大きな鳥について教えてくれる。



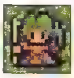
アイシャ
風の伝説[Ⅰ]

ラマバードの都にいる砂漠の歌姫。話しかけると音楽が変化し、昼は「逢えたらいいね」と「想いをふたたび」、夜は「ウィズ・ウィンド」を聴ける。



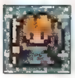
南風
風の伝説[Ⅰ]

四風神の1人。勇者アイネアスとはよく手合わせをしたという。かげろうの町では、リアラの糸に捕らえられてピンチになるが、西風に助けられる。



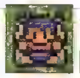
西風
風の伝説[Ⅰ]

四風神の1人。かげろうの町では、彼の聖所にはびこるモンスターを倒すため、杖を取ってくることになる。このとき、すでに杖を入手していると、「宝箱を片端から開けてまわるのは冒険者のサガ」と言われる。



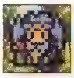
東風
風の伝説[Ⅰ]

四風神の1人。好戦的で豪快な性格。かげろうの町では、彼の聖所に侵入した多数のモンスターを1人で引き受けており、どうしても手伝いたいなら杖を取ってこいと言われる。



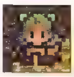
シノン
風の伝説[Ⅰ]

四風神に仕える小姓。かげろうの町の魔法力をコントロールする北風の剣を持っており、アリオスにこれをコントロールプレートに突き刺すよう指示する。



コモス
風の伝説[Ⅰ]

かげろうの町にいる命の精霊。話しかけると回復の呪文をかけてくれて、アリオスのHPが完全回復。さらに大量のプロテア(回復アイテム)を無料でくれる。



コレット
風の伝説[Ⅰ]

王城の地下にいる老女。王城の地下は、1階より上とはワーププレートで遮断され、女神像に祈りをささげればワープできることと、王城には31のフロアがあることを教えてくれる。



ランディス
風の伝説[Ⅱ]

「7つの魂」を求める、誇り高きゴートランドの黒騎士

黒い鎧に身を固めた騎士で、何度もアリオスに力を貸す。破壊神を復活させる宝石が暗黒の島の軍勢の手にわたらないよう、自分で見つけて処分しようとしていた。アーグからドラゴンスレイヤーを奪い返すものの、その直後にアーグの力で消し去られてしまった。



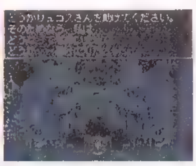


メルティナ
風の伝説[Ⅱ]

リュコスに想いを寄せる水竜亭の歌姫

ラザンの港町の水竜亭という酒場の看板娘。浜辺で倒れていたリュコスの看病をした。清純で心優しく、いつもリュコスの心配をしている。マーカストに重傷を負わされたリュコスを救うため、アリオスとともに行動し、聖域で女神イシュタルから力を授けられる。





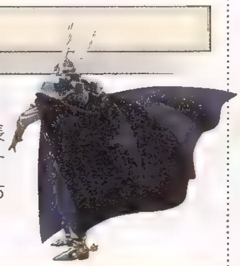
⬅リュコスとは相思相愛となる。ちなみにエンディングでは、リュコスとの間に生まれた子供を抱いている姿が見られる。



マーカスト
風の伝説[Ⅱ]

飛竜アンセルムを従える緑衣の竜騎士

かつてはゴートランドの竜騎士団の隊長で、ランディスの友人だった。楽園を創造するというアーグにだまされ、気づかないうちに破壊神復活に手を貸していた。





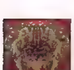
アーグ
風の伝説[Ⅱ]

破壊神復活を企む邪悪な魔道師

暗黒の島であるレグナス島の支配者。3年前にゴートランドを襲撃し、「7つの魂」のうちの1つを奪った。また、アシュナールの未来のために楽園を創造すると偽り、マーカストを配下に加えた。そして「7つの魂」をすべて集め、破壊神を復活させる。



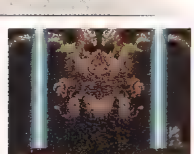
⬆ランディスを一瞬で消し去るほどの強力な魔力を持ち、アリオス達を絶句させる。



ルーゴン
風の伝説[Ⅱ]

現代によみがえった伝説の破壊神

破壊と混迷を司る神。かつて女神に敗れたとき、魂を7つの宝石にして残した。それが「7つの魂」で、人の心の恐怖を象徴する「飢え」「炎」「戦い」「病」「闇」「死」「自分自身」が存在。アーグによりこれらが集められて復活をとげるが、アリオスに倒された。



⬆終末の玉座と呼ばれる大穴の底で、聖剣を手にしたアリオスを迎え撃った。



リュミナ
風の伝説[Ⅱ]

ダイモスの妹で、イシュタリアの王城でヌースの身の回りの世話をしている女性。避難していた村にヌースが迎えにきて、それ以来、彼の世話係を務めているという。ダイモスに対してヌースは「貴様を義理の兄などとは呼びたくない」などと言うが、ヌースとリュミナはお互いに好意を持っているようだ。



セランの村の村長
風の伝説[Ⅱ]

カローン島にある小さな漁村であるセランの村長。少し前に交易のため村を訪れたリュコスに、小さな宝石をわたした。村にやってきたアリオス達には、島に関する情報を教えた。



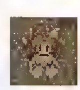
グラウル
風の伝説[Ⅱ]

ラザンの港町にある水竜亭という酒場の主人で、メルティナの父親。メルティナに看病されているリュコスを気に入って息子と呼んでおり、リュコスには自分のことをお義父さんと呼んでくれないのかと促す。



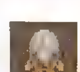
アマリエ
風の伝説[Ⅱ]

グラウルの妻でメルティナの母。リュコスがメルティナの婿になるものだと思い込んでおり、新しい家族ができると喜んでいた。アリオスが迎えに来た際は、とてもがっかりしていた。



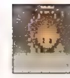
ミリエル
風の伝説[Ⅱ]

カシス村の南東にある隠された広場にいる少女。ここは自分だけの場所で、秘密にしておいてほしいと語り、武器の熟練度が早く上がるアームズリングをくれる。隠れてはいたものの、話し相手がほしかったらしい。



ルトガー
風の伝説[Ⅱ]

ハウアー洞窟で出会う老人。ハウアー神殿の管理者だが、モンスターが現れたため、洞窟の隠し部屋に避難している。アリオス達に神殿の様子を見てきてほしいと頼んでくる。



ダイソン
風の伝説[Ⅱ]

エクトラの町の町長で、巨大な屋敷を構える豪商。アシュナール大陸一の金持ちだが、ここ最近はその財産を狙って長女のシェリルに結婚を申し込む男があとを断たず、悩んでいるらしい。口癖は「地には平和を、人には愛を、商業には流通を」。



シェリル
風の伝説[Ⅱ]

エクトラの町でアリオスとぶつかる若い女性。ダイソンの娘で、父親の仕事を手伝えるくらい賢いが、屋敷での暮らしは窮屈に感じている。誰にでも優しく、気だてがいいと評判だが、隠しイベントではアリオスを部屋に誘う大胆な一面も見られる。



ガイ
風の伝説[Ⅱ]

エクトラの町の船員酒場にいる冒険家。古代遺跡や宝物を求めて、各地を探索している。モットーは「男は義に生き、女は情に生き、オレは冒険に生きる」。隠しイベントでは、非常に強力な剣を譲ってくれる。



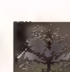
ロミナ
風の伝説[Ⅱ]

エクトラの町の倉庫で遊んでいる小さな女の子。方向音痴ですぐ迷子になるらしく、祖父が行方を捜している。ピュラーの話によると、自身の小さい頃に似ているらしい。



エラン
風の伝説[Ⅱ]

ゴートランド騎士団の副官。生き残った仲間を集めてミレーナの町へ行く途中でマーカストと会い、海底洞窟の鍵を受けとる。その後、ランディスと合流して、敵の本拠地を叩くために暗黒の島へと渡った。



アンセルム
風の伝説[Ⅱ]

マーカストが乗る飛竜。マーカストがアリオスに敗れたあとは、マーカストの命によって、アリオスが新たな主となる。終末の玉座の底にある破壊神の城へ、アリオスを導いてくれる。

記念イラスト&コメント
イラストギャラリー
広告ギャラリー
ゲーム回想録
キャラクター辞典
設定用語辞典

ソーサリアン シリーズ



主人公（ソーサリアン）

ソーサリアン

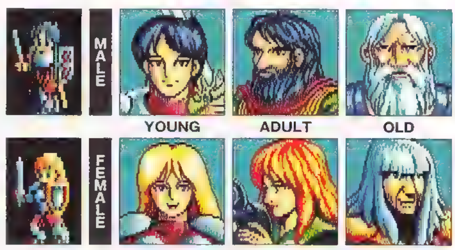
さまざまな冒険におもむくプレイヤーの分身

ペンタウァの世界でプレイヤーの分身となる存在。クラスはファイター、ウィザード、ドワーフ、エルフの4種類があり、クラスと性別、年齢を選んでキャラクターを作成する（最大10人）。最大4人でパーティを組み、各種シナリオに挑戦可能。ステータスはSTRが物理攻撃力、PRTが防御力、VITが扉を開けるための腕力、KRMは話術などに関係するカルマ、INTは魔力、MGRは魔法防御力に影響。なお、年齢はシナリオ後に1歳プラスされ、寿命がくると死亡する。

ファイター

バランスのよい万能クラス

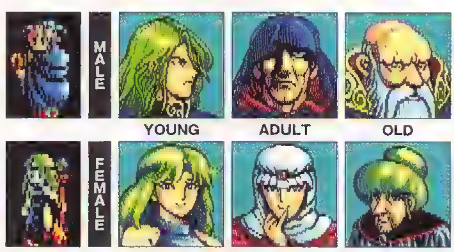
いわゆる戦士。STR、PRT、HPという重要な3つのステータスが高く設定されている。また、INTを少し上げれば魔法がかかったアイテムを使うこともできるため、4つのクラスのなかでも一番使い勝手がよいクラスだといえる。



ウィザード

高い魔力で魔法に特化

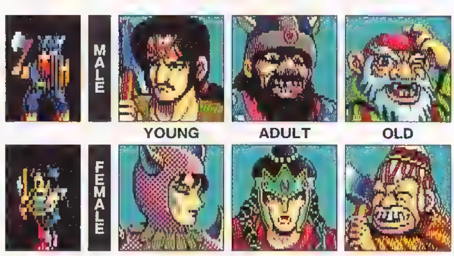
全クラス中最高のINTを誇り、攻撃から回復まで行える魔法がとにかく多いので、とりあえずパーティに1人は入れておきたい。一方でSTR、PRTが低いため、近接戦闘にはめっぽう弱い。常に後ろへ下げているほうがいいだろう。



ドワーフ

小さな体に秘められた強力なパワー！

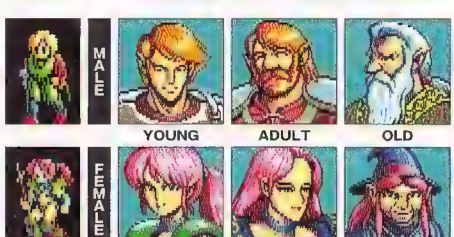
STR、PRT、VIT、HPが驚くほど高く、接近戦では無類の強さを誇る。しかし、INTが絶望的に低いため、魔法を使わせるのは大変厳しい。また、ファイターやウィザードと比べると、若干ながら寿命が長いことも特徴の1つだ。



エルフ

寿命が長い大器晩成型

美しい容姿のためか、KRMが最も高いクラス。しかし、ほかのステータスは軒並み平均以下で、特にHPは最低値となっている。とはいえ、寿命がほかのクラスのおよそ2〜3倍あり、長い目でみれば大器晩成型のクラスといえる。



TOPICS

不老不死になる方法とは？

まずはOLD状態のキャラクターを冒険に出して死亡させ、20年以上経過させたあとに復活させる。その際、低確率で寿命が250歳となる。この状態で再度、一連の流れを行うと、低確率で不老不死となる。ただし、これはあくまで年齢の影響を受けない意味での不老不死で、冒険中にモンスターや罠にやられた場合は死亡する。ちなみに、不老不死によるペナルティ（アイテムがもらえないなど）が発生するシナリオも存在する。



ペンタウァ王

ソーサリアン

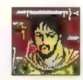
冒険の拠点となるペンタウァ王国の王。必要な経験値を溜めた状態で謁見すると、ソーサリアンのレベルを上げてくれる。



長老

ソーサリアン

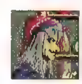
ペンタウァで一番の物知り。アイテムに付加された魔法の効果を教えてくれたり、アイテムの潜在能力を引き出したりしてくれる。



ボブ

ソーサリアン

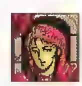
武器と防具を扱う店を営む男。冒険で手に入れたアイテムを買い取ってくれる。



薬屋

ソーサリアン

体力や状態異常を回復する薬、空を飛べるようになる薬など、さまざまな薬を売っている薬屋。また、冒険で手に入れた5種類のハーブの調合もしてくれる。



エスター

ソーサリアン

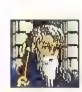
ペンタウァに住む魔法使いで、アイテムを預けると7つの星を組み合わせた特殊な魔法をかけてくれる。この星の組み合わせ方によって、アイテムにはさまざまな魔法が宿る。また、呪いの解除や死者の復活なども行う。



修道士

ソーサリアン

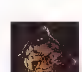
寺院の修道士。懺悔をしたり祈りを捧げたりすることで、KRMが上昇する。KRMが高いキャラクターが死んだ場合は、ここで副作用なしに安全に復活させられる。



道場の主

ソーサリアン

修行によってキャラクターを強化してくれる人物。単純にステータスを上げるだけでなく、罠を解除する技術やハーブを調合する知識など、冒険に役立つことも教えてくれる。



エティス

ソーサリアン

一部のシナリオのプロローグなどで名前が出る偉大な魔法使い。『ユーティリティーディスク』のメニュー画面にも登場する。

[シナリオ別キャラクター辞典]

『ソーサリアン』はシナリオ数が多く、登場キャラクター数も膨大となる。なかには複数のシナリオに登場する人物もいるが、その立場はシナリオごとに異なる。ここでは、登場シナリオ単位でキャラクターを紹介していこう。

消えた王様の杖
（『基本シナリオディスク1』に収録）

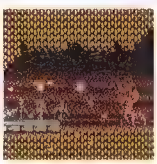


グーラン
ソーサリアン[基1]

王様の杖を求めて洞窟へ侵入したが、負傷して休んでいる冒険者で、洞窟の仕掛けを教えてくれる。心配性なのか、去り際に毎回「しぬでないぞ」と声をかけてくる。



ヒドラ
ソーサリアン[基1]



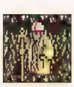
3本の首を持つドラゴンに似たモンスターで、2体同時に襲ってくる。体当たりと、炎による広範囲への攻撃をしかけてくる強敵だ。

失われたタリスマン
（『基本シナリオディスク1』に収録）

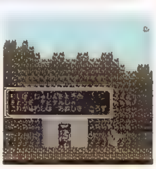


リーア
ソーサリアン[基1・セ5]

森にあるタリスマンを見守る少女。デヒテルらが率いる邪神教によってタリスマンを奪われてしまい、地下で身を潜めてソーサリアンが来るのを待っている。



デヒテル
ソーサリアン[基1]

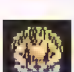


邪神教の教祖で、光の玉になって攻撃してくる。ダメージを与えるチャンスは元の姿に戻る一瞬で、上空のハトの動きでわかる。



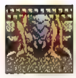
ジェノバン
ソーサリアン[基1]

リーアの叔父にあたる男。心優しいリーアとは対象的に、タリスマンの力で世界征服を企む野心家だが、シナリオ中にデヒテルの手先に再度捕まってしまうドジな男だ。



瞑想する男
ソーサリアン[基1]

瞑想の力でバリアを張り、タリスマンを狙う者を妨害している。しかし、樹液の入ったツボを付近で使うと、そのにおいが強烈なのか、瞑想できなくなるという弱点も。



サンドマリボー
ソーサリアン[基1]

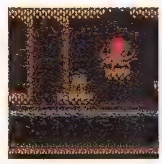


タリスマンと一緒に封じられていた、硬い甲羅を持つカニのようなモンスター。4本の足による跳躍で、砂の中から飛び出してくる。

ルシフェルの水門
（『基本シナリオディスク1』に収録）



クラーケン
ソーサリアン[基1・セ5]



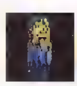
地底湖に潜む巨大なタコで、2匹生息している。過去に倒した冒険者達から奪った剣を投げてくる。ダメージを受けると赤く変色する。

呪われたオアシス
（『基本シナリオディスク1』に収録）



キアラ
ソーサリアン[基1・セ5]

砂漠のオアシスにある交易都市ヴァラージに住む少女。しかし、自らを王と名乗るルワンの手によって誘拐されてしまう。彼女には聖水と塩酸を見抜く特殊な能力がある。

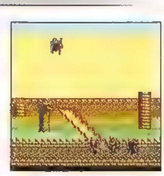


オルアラ
ソーサリアン[基1]

ルワンの城に住む飯炊きの老婆。敵の居城で働いているにもかかわらず、キアラの救出に協力的だ。さまざまな面でソーサリアンを手助けしてくれる味方となる。



ルワン
ソーサリアン[基1]

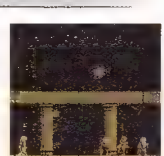


砂漠のはずれに城を構え、自ら王と名乗る男。幻影で作ったゴールドドラゴンを使役して襲ってくる。彼にしか攻撃は当たらない。

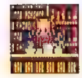
盗賊たちの塔
（『基本シナリオディスク1』に収録）



ゾーク・エミール
ソーサリアン[基1]



盗賊達にもソーサリアンにも協力的な男性。だが実はメジャーデーモンが人間に化けた姿であり、本人は地下ですでに死んでいる。



オルム・ラーズ
ソーサリアン[基1]

盗賊たちの塔にあるエレベータを管理している男で、ソーサリアンには非協力的。しかし、ゾークには何か借りがあるようで、彼の頼みであれば聞いてくれる。



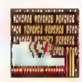
カギの番人
ソーサリアン[基1]

盗賊たちの塔でエレベータを使って上った先にある部屋の鍵の番をしている男。酒を3杯飲ませると酔いつぶれて寝てしまう。



クオレ・コア
ソーサリアン[基1]

盗賊たちの塔に住む老婆。ソーサリアンには協力的で、盗賊達の内部事情や、メジャーデーモンの弱点について教えてくれる。



テュモー
ソーサリアン[基1]

盗賊たちの塔に住む男。なぜか彼の部屋の奥には隠し通路が存在しており、そこを通って地下へ行くことができる。



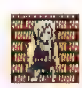
セーナ・ゼノビア
ソーサリアン[基1・セ5]

盗賊の頭領にさらわれたカルーン王国の姫。彼女は邪竜を封じる不思議な力を有したペンダントを持っている。



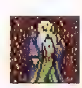
バロン・パージバル
ソーサリアン[基1]

セーナ姫の側近であったが、盗賊たちの塔の地下牢に捕らえられてしまう。ソーサリアンに塔で起こったことを話すと息絶える。



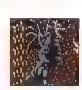
カメロン・リチャード
ソーサリアン[基1]

セーナ姫をさらった盗賊団「青い風」の頭領。自らの野望と思っていた計画だったが、メジャーデーモンに操られていただけだった。

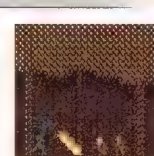


トード・フォグナン
ソーサリアン[基1]

地下と地上を結ぶ番をしており、通行証をわたさないと襲ってくる。地下の謎を解いていないと、通行証をわたしても襲ってくる。

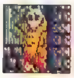


シャドードラゴン
ソーサリアン[基1]



盗賊たちの塔の地下にある地底湖に生息している夜行性のドラゴン。体当たりと口から吐く炎で、ソーサリアンに襲いかかってくる。

暗き沼の魔法使い
（『基本シナリオディスク2』に収録）



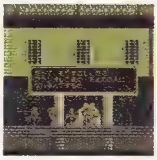
グンタ
ソーサリアン[基2]

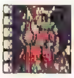
沼に住む男で、年老いたドラゴンのフラジオレにだまされてしまった娘を助けてほしいと依頼してくる。シナリオ終了後、沼に古くから住む妖精であることがわかる。



リーザ
ソーサリアン[基2]

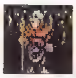
フラジオレにだまされて醜いガマの姿になった少女。こちらの言うことを聞こうとせず、ワガママを言ってくるが、徐々に心を開く。





番人
ソーサリアン[基2]

ムーンストーンとブラッドストーンがある遺跡の番をしているモンスター。倒すことはできず、その場で通せんぼしている。放っておくと、退屈していなくなるものもいる。

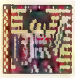


フラジオレ
ソーサリアン[基2]

人間をだますことが生きがいのレッドドラゴン。沼から出ることはできないが、魔法を使ってソーサリアンに襲いかかってくる。

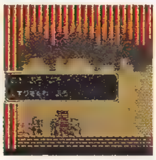


ロマンシア
（『基本シナリオディスク2』に収録）



ファン=フレディ
ソーサリアン[基2]

『ロマンシア』の主人公で、イルスラン王国の王子。邪竜ヴァイデスの手によりブタの姿にされており、残念ながら活躍の場は少ない。





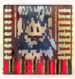
セリナ=レビ=ラウルーラ
ソーサリアン[基2]

『ロマンシア』のヒロインで、「ロマンシアの至宝」と称される美しい姫君。ヴァイデスに操られたクリフト4世の手により、アゾルバ城の地下に捕らえられている。



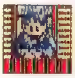
ファネッサ3世
ソーサリアン[基2]

ロマンシア王国の王で、セリナ姫の父親。ヴァイデスに心を操られた弟のクリフト4世と、娘のセリナ姫の救出を依頼してくる。



クォール
ソーサリアン[基2]

ロマンシア王国内の西にある教会の神父。病気にかかっており、ソーサリアンのなかに医者がいると治療することができる。



ディオン
ソーサリアン[基2]

ロマンシア王国にある宿の主人。妻が病気で困っている。クォール同様、妻の病気を治すと賢者の杖をもらうことができる。



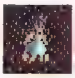
ホゼア
ソーサリアン[基2]

ロマンシア王国にある湖の番人をしている賢者。真ん中→左→右の順番に杭を踏むことで、湖の地下への扉を開いてくれる。



ロラッド
ソーサリアン[基2]

ロマンシア王国内の東にある教会の神父。国を救ってほしいと、ソーサリアンに寿齢の薬の最後の1個を譲ってくれる。



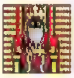
リリィ
ソーサリアン[基2]

湖が汚されて困っている妖精。汚れはパーティに占い師がいると清めることができ、お礼にさまざまな手助けをしてくれる。



ピピ
ソーサリアン[基2]

アゾルバ王国に捕らえられている妖精。妖精リリィとは友人で、ピピを助け出すためにはリリィの手助けが必要になる。



クリフト4世
ソーサリアン[基2]

アゾルバ王国の王であり、ファネッサ3世の弟。ヴァイデスに心を操られており、正気に戻すためには、仙人の衣が必要。



バルナ
ソーサリアン[基2]

火山の奥深くにいる老人。賢者の杖をわたすと、ヴァイデスがいる場所へ橋がかかる。



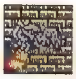
ティゲロ
ソーサリアン[基2]

火山の奥深くにいる老人その2。ヴァイデスを倒せる剣「ドラゴンスレイヤー」を託す。



ファルコムマン
ソーサリアン[基2・基3]

隠しキャラ。どこからともなく飛んできてソーサリアンを回復してくれる。



ヴァイデス
ソーサリアン[基2]

ロマンシア王国に不安の影を投げかける邪竜。倒すにはドラゴンスレイヤーが必要で、すべての部位を破壊しないと倒せない。



紅玉の謎
（『基本シナリオディスク2』に収録）



テト
ソーサリアン[基2]

森に住む蚕職人。紅玉の魔力で凶暴化したシルクワームから身を守るため、家に閉じこもっている。シルクワームをすべて倒すと、ニフトへの手紙を書いてくれる。



ニフト
ソーサリアン[基2]

森の地下にある洞窟に住んでいて、魔力を利用するエレベータを管理している。テトに書いてもらった手紙をわたすと、そのエレベータを起動してくれる。



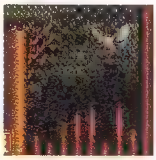
ダークエルフ
ソーサリアン[基2]

紅玉による凶暴化から逃れたエルフ。妖精の雫を3つわたすことができれば、紅玉のある部屋への道を開いてくれる。



モスジャイアント
ソーサリアン[基2]

紅玉の光を卵の頃に受けたため、巨大化した蛾。素早い体当たりをするほか、毒の粉をまき散らす。CUREの魔法があると心強い。



暗黒の魔道士
（『基本シナリオディスク2』に収録）



オーサー
ソーサリアン[基2・セ5]

ゲディスを倒すためにやってきたが、逆に監禁されてしまった魔法使い。助け出すとパーティに加わり、転送魔法を使ってくれる。



ゲディス
ソーサリアン[基2]

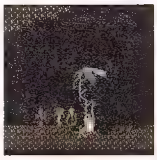
邪悪な魔法使い。絞首刑にされたが、悪魔に魂を売りわたし、復活をとげた。太陽の石を持っていないと倒すことができない。





ブルードラゴン

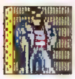
ソーサリアン[基2]



ゲディスが召喚した凶暴かつ邪悪な青竜。上空からソーサリアン達を襲ってくる。足場を確保しないと、こちらの攻撃は届かない。

呪われたクィーンマリー号

（『基本シナリオディスク2』に収録）



ギオノ・レオン

ソーサリアン[基2]

ペンタウァに入港したクィーンマリー号の船長。息子のことで悩んでおり、それを解決すれば、呪われた島へ連れて行ってくれる。しかし、その航海の途中で、アークデーモンに船を乗っとられてしまう。



トーマス・レオン

ソーサリアン[基2]



ギオノ船長の息子で通称トム。頑固で冒険心が強く、船から降りるのを拒否するが、ペットを探し出すと船から降りてくれる。



アンドリュー・モリッツ

ソーサリアン[基2]

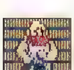
クィーンマリー号の船員で、船で起こった殺人事件の犯人。あからさまに不審な行動をとり続けるのでバレバレだろう。呪われた島に上陸後、真犯人に殺されてしまう。



ボブ

ソーサリアン[基2]

クィーンマリー号の船員。最初の被害者であるデビットが持ち帰った金の壷を盗み出すが、悪霊にとりつかれてしまう。その後、アンドリューの手によって殺されてしまう。



キリー・エマーソン

ソーサリアン[基2]

クィーンマリー号の船員。ボブの不審な行動など、船内のさまざまな情報を教えてくれる良識人。しかし、悪霊にとりつかれてしまったギオノ船長に殺されてしまう。



アークデーモン

ソーサリアン[基2]



クィーンマリー号での事件の元凶で、忌まわしい形相を浮かべている顔だけの悪霊。口から放つ光線は威力が高いので注意しよう。

天の神々たち

（『基本シナリオディスク3』に収録）



ノーマス

ソーサリアン[基3]

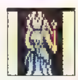
村にある酒場の主人で、神々への貢物であるブドウ酒をくれる。シナリオの後半ではシャーマンにとりつかれてしまう。



ギルデン

ソーサリアン[基3]

ソーサリアンに対してつらく当たる村人。赤い種から育つ植物を栽培しており、その特性について遠まわしに教えてくれる。



シャーマン

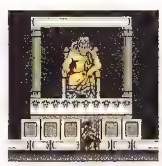
ソーサリアン[基3]

神が住むといわれる「神々の庭園」から神の腕輪を奪った犯人。ちなみに、神の腕輪は売っても15Gにしかならない。

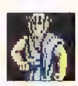


ユイター

ソーサリアン[基3・セ5]



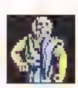
ペンタウァの神々を束ねる父なる神。神の腕輪を奪われて以来、人間に災いをもたらしている。銀の竪琴の音色で、気を静められる。



ノーネーム

ソーサリアン[基3]

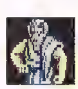
ペンタウァの山岳地帯にある「神々の庭園」を守る門の神。ブドウ酒をわたすだけであっさり通してくれる、なんとも無用心な神様。



デュオン

ソーサリアン[基3]

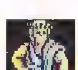
「神々の庭園」で暮らす酒の神。神々の事情に詳しく、彼に黄金の酒をわたせば、さまざまな情報を聞き出すことができる。



ペトス

ソーサリアン[基3]

「神々の庭園」で暮らす鍛冶の神。炎の種が欲しいらしく、わたすとデュオンの好物である黄金の酒をもらうことができる。



フェリス

ソーサリアン[基3]

「神々の庭園」で暮らす太陽の神。美の神ビヌスにほれていて、ソーサリアンに彼女の気が引けるものを調べてほしいと頼んでくる。



ビヌス

ソーサリアン[基3]

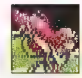
「神々の庭園」で暮らす美の神で、銀の竪琴の持ち主。ユイターの機嫌を直そうとする。



アンナ

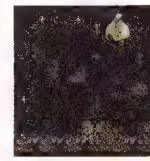
ソーサリアン[基3・追1]

赤い種が育ち、そのツルが天まで届いたのを見て、つい登ってきたという好奇心旺盛な吟遊詩人。詩人としての腕は確かで、銀の竪琴を奏でられる素質があるようだ。



エビルシャーマン

ソーサリアン[基3・セ5]



シャーマンが神の腕輪の魔力で巨大化した姿。ソーサリアンを異空間へ誘い、襲いかかる。上空から広範囲の魔法で攻撃してくる。

氷の洞窟

（『基本シナリオディスク3』に収録）



ソクラムの弟子達

ソーサリアン[基3]

錬金術師ソクラムの弟子で、名はスランとアルフレッド。ソクラムの悪事を止めようとするが失敗し、牢に閉じ込められる。ソーサリアンに氷の洞窟の仕組みを教えてくれる。



リュシエル

ソーサリアン[基3]

ソクラムに捕らえられている風の精霊。助け出すためには、「BLAST」と書かれたプレートの文字を正しく変える必要がある。



ソクラム

ソーサリアン[基3]



邪教に魅せられ、国を追放された悪の錬金術師で、ペンタウァを襲う寒波を生み出した。2体の分身とともに、上空から攻撃してくる。



エキム

ソーサリアン[基3]



氷の洞窟に閉じ込められていた風の魔神。ソクラムが召喚し、ソーサリアンを倒すようにけしかけてくる。体から発する竜巻で襲いかかる。

メデューサの首

（『基本シナリオディスク3』に収録）



アルモス

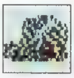
ソーサリアン[基3・セ5]

村の危険を脅かすメデューサ討伐に来たはずが、返り討ちに合い、石化してしまう。メデューサの毒を治す中和剤を持っている。

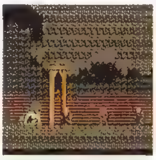


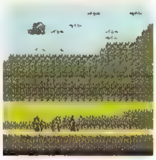
カレン
ソーサリアン[基3・セ5]

メデューサハンターを名乗る女戦士。師匠のアルモスとともにメデューサを討伐しに来たが、アルモスが石化。追い詰められてしまい、丘の上まで逃げている。



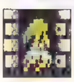
メデューサ
ソーサリアン[基3]





ペンタウァのとある村を襲った下半身が蛇の姿をした鬼女。敵対するものを蝕む毒蛇の髪と、すべての生物を石化させる瞳を持ち、それらを封じるアイテムがないと倒せない。生命力が非常に高く、一度倒しても首だけになった状態で襲いかかってくる。

囚われた魔法使い
(『基本シナリオディスク3』に収録)

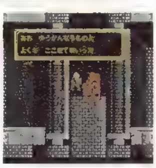


フィレン
ソーサリアン[基3]

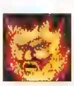
火の妖精で、ダンジョンに迷い込んだところ、オーガーに捕らえられてしまった。助け出すと、通路を開けるための鍵となる、エナジーロッドをわたしてくれる。



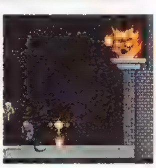
ログレック
ソーサリアン[基3・セ5]



行方不明になったペンタウァ王直属の魔法使い。実はソーサリアンが国を災厄から守るだけの技量があるかを確かめている。



ファイヤーエレメント
ソーサリアン[基3・セ5]



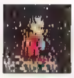
灼熱の溶岩より生まれた火の精霊。高台から炎で攻撃してくる。下から噴き出す火柱を倒すと下に降りてくるので、攻撃を当てられる。

不老長寿の水
(『基本シナリオディスク3』に収録)



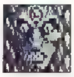
亡霊
ソーサリアン[基3]

王の命令で、ソーサリアンより先に不老長寿の水を探しに来たが、志なかばで力尽きた戦士の亡霊。残った腕だけの状態でソーサリアンに遭遇し、アイテムとして同行する。

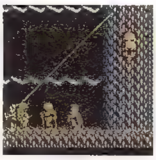


ファルコムマン
ソーサリアン[基2・基3]

隠しキャラ。「ロマンシア」のときとは異なり、立ちションをするなど素行が悪い。さらには回復もしてくれない。

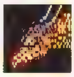


ダブル・デビルズ
ソーサリアン[基3]

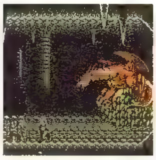


はるか古代に生まれ、勇者によって柱に封じられた2体の悪魔。目から放つ光でソーサリアンを襲う。顔が下に来たときのみ攻撃可能。

ドラゴンと戦う
(『基本シナリオディスク』に収録)



キングドラゴン
ソーサリアン[基]



ヒドラ、ブルードラゴン、ヴァイデスを率いる王竜。吐き出す炎は強力だが、足もとは割と安全なので、回復しながら戦おう。

魔性の島
(『追加シナリオ Vol.1』に収録)



ラルーゴ
ソーサリアン[追1]

かつて海賊の住み家となっていた島に住む海賊の子孫。とても用心深い男で、合言葉に答えられないと家に入れてくれない。



エリン
ソーサリアン[追1]

島に住む老婆。息子であるキッドを助けてほしいとソーサリアンに依頼してくる。ラルーゴの家に入るための合言葉を知っている。



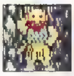
ドレイク
ソーサリアン[追1]

キッドの子分。愛用の海賊のアイパッチをなくしていて、見つけ出すと鍾乳石のツララを破壊できる銀色のハンマーをくれる。



ウォルトス
ソーサリアン[追1]

はるか西の国からやってきた僧侶。島で起こる遭難事件を調査しているうちに、魔物に遭遇して石化されてしまう。

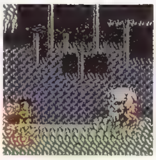


キッド
ソーサリアン[追1]

島の近辺で起こる遭難事件を調査していた男。災厄の原因である魔物に遭遇してしまう。



ロックデーモン
ソーサリアン[追1]



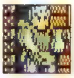
平和な島に災厄を呼ぶ悪魔で、強力な魔法で襲いかかる。本体は、硬い岩石で構成されているが、額にある宝石が弱点になっている。

いけにえの神殿
(『追加シナリオ Vol.1』に収録)



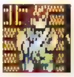
ローラ
ソーサリアン[追1]

村を救うため、いけにえになる決心をした少女。生気を抜き取られた状態で神殿に捕らえられており、女神官を倒すと正気に戻る。



ローラの父
ソーサリアン[追1]

娘の救出をソーサリアンに依頼してきた男。ローラがいけにえに選ばれてしまい、酒浸りになってしまっている。



テリー
ソーサリアン[追1]

ローラの恋人。いけにえとなったローラを助けるために神殿に向かうが、返り討ちに合い、ケガをしてしまっている。



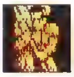
レスター
ソーサリアン[追1]

神殿の調査をしている考古学者。神殿に落ちている石版を彼に見せると、書いてある重要な内容を解読してくれる。

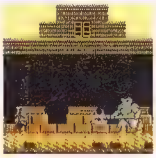


グラハン
ソーサリアン[追1]

神殿付近にある村の村長。突如現れて神殿を占拠した女神官に困り果てている。



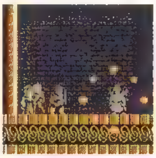
ミノタウロス
ソーサリアン[追1]



神殿の守り神。普段は石像の姿をしているが、侵入者を察知すると斧で攻撃してくる。なお、襲ってくるのは入口の3体のみ。

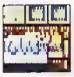


女神官
ソーサリアン[追1]



ペンタウァの誕生よりはるか以前に生まれ、自らかけた魔法によって復活し、村を脅す女神官。素早い動きと強力な魔法で襲ってくる。

悪魔に魅いられた花
（『追加シナリオ Vol.1』に収録）



ラドール
ソーサリアン［追1］

数多くの貴金属の産地である山の西の村の村長。不思議な疫病にかかっており床に伏している。疫病の原因を調査してほしいとソーサリアンに依頼してくる。



ラドールの娘
ソーサリアン［追1］

疫病にかかった父を看病する健気な娘。薬の知識があるようで、彼女に山で採れたケシの花をわたすと、ラドール達の疫病を治すための薬を調合してくれる。



ウェステル
ソーサリアン［追1］

西の村にある教会の神父で、突如発生した不思議な疫病に頭を悩ませている。村人を救うために教会を開放して、村中の病人を迎え入れている懐の広い人。



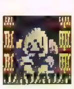
東の村の村長
ソーサリアン［追1］

魔法使いのフェスタと結託し、鉱山の利権を我が物にしようとする小悪党。疫病の原因を調査しに来たソーサリアンを煙たがっていて、さまざまな手で妨害をしてくる。



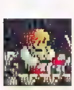
フェスタ
ソーサリアン［追1］

東の村の村長に雇われた魔法使いで、西の村に疫病を流行らせた張本人。住み家の地下室には麻薬が貯蔵してあり、麻薬の力で鉱山夫を昼夜問わずに働かせていた。



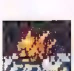
売人
ソーサリアン［追1］

西の村と東の村をつなぐ道で座り込んでいるホームレス風の男。実は麻薬の売人で、鉱山で採れたダイヤの原石を持っていくと、麻薬の入った壷と交換してくれる。



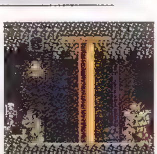
鉱山夫
ソーサリアン［追1］

東の村の村長に労働を強いられていた男。麻薬による禁断症状に悩まされている。解決してあげると、さまざまな情報が聞ける。



ゴーレム
ソーサリアン［追1］

フェスタの魔法により命が吹き込まれた岩の人形。落石による攻撃をしてくる。頭部が弱点だが、破壊されても何度か復活する。

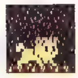


ああ、ジョセフィーヌは今何処
（『追加シナリオ Vol.1』に収録）



マーベラ
ソーサリアン［追1］

ペンタウァの東にあるケメケメ王国の王女。ダンジョンに迷い込んでしまった愛犬を助け出すためだけに、兵士達やソーサリアンをこき使うあたり、ワガママなのだろう。



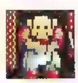
ジョセフィーヌ
ソーサリアン［追1］

マーベラが妹のようにかわいがっている愛犬。連れて行くためには、マーベラのにおいがする王女の手袋が必要になる。



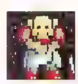
マーベラの兵士
ソーサリアン［追1］

ジョセフィーヌを助け出すためにかり出されたケメケメ王国の兵士達。ケガをしている兵士を助けると、ツルハシがもらえる。



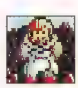
ドン・コサック
ソーサリアン［追1］

かつて山賊がダンジョンに隠したという財宝を探しに来た商人。ダンジョンの構造を描いた地図を見せてくれる。



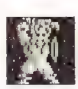
ベオラート・コサック
ソーサリアン［追1］

ドン・コサックの弟で、兄と同じく商人をしている。ダンジョンに入った兄を心配してダンジョンの入口からロープを降ろす。



ピエール・ロック・ウッド
ソーサリアン［追1］

ラッキードラゴンという魔物が落としたという水晶玉を求めてやってきた冒険家。水晶玉をわたすと、お礼に傷薬がもらえる。



ジョニー・ザ・キッド
ソーサリアン［追1］

この地にいた山賊だったが、何者かの手によって石化してしまった。付近には、彼の書き残した文字が刻まれている。



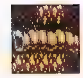
黒頭巾のバンブー
ソーサリアン［追1］

ゲルフスの手下。人間を石化させる魔法をまき散らし、背後に隠してある宝箱にソーサリアンを寄せ付けまいとする。



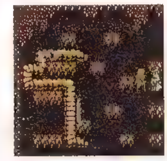
ゲルフス
ソーサリアン［追1］

ケメケメ王国ができる以前よりダンジョンに住んでいる暗黒魔道士。ドラゴンの水晶を見せると奥の祠へ逃げ込む。犬が苦手。

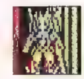


アースウォーム
ソーサリアン［追1］

ゲルフスの真の姿。祠にある穴から穴へと移動しつつ攻撃してくる。生命力が非常に高く、体がちぎれてもなお、活動を続ける。

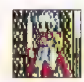


アマゾンの剣
（『追加シナリオ Vol.1』に収録）



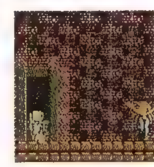
アネリーナ
ソーサリアン［追1］

女性だけの国であるヴァネルバの女王。男王タルフと双君主制で国を治めていたが、夫であるタルフが行方不明になってしまい、その捜索をソーサリアンに依頼する。



ジョアンナ
ソーサリアン［追1］

ヴァネルバの近衛隊長で、タルフの隠し子。父を憎んでおり、邪教団と組んで町を魔物に襲わせる。また陰で国家の転覆を図っている。





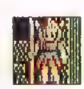
リオナ
ソーサリアン［追1］

アネリーナとタルフの娘で、ヴァネルバの姫。タルフが行方不明になった直後から毎晩謎の悪夢に襲われ、体調を崩している。



レニッサ
ソーサリアン［追1］

近衛兵の1人で、ジョアンナの副官。ジョアンナとともに暗躍していたが、途中からまったく登場しなくなってしまう。



コック
ソーサリアン［追1］

ヴァネルバ城のコック。魔物による攻撃のため警戒態勢が続いており、常に鎧を着用しなければならないことに不満をこぼす。



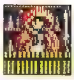
ジェニス
ソーサリアン［追1］

城門の守備隊長だが、ソーサリアンには非協力的。しかし、近衛兵が怪しいとにらんでいるあたり、優秀な人材なのかもしれない。



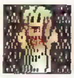
負傷した女兵士
ソーサリアン［追1］

町に現れた魔物との戦闘で負傷した兵士。ラム酒が好物で、わたすと牢屋の番兵がいなくなる時間帯を教えてくれる。



魔法使い
ソーサリアン〔追1〕

ヴァネルバの城下町に住んでおり、リオナのことを相談すると、魔よけの粉をくれる。その後、真相に近づきすぎて殺される。



酒場の店主
ソーサリアン〔追1〕

城下町で酒場を経営していたが、魔物の襲撃で客が激減して途方に暮れている。負傷した女兵士のことを話すとラム酒をくれる。



アンナ
ソーサリアン〔基3・追1〕

「天の神々たち」のアンナと同一人物。あれからだいぶ年をとっており、当時のことについて懐かしみながら語ってくれる。



タルフ
ソーサリアン〔追1〕

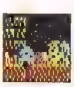


ヴァネルバの男王。無職の男の姿で牢に捕らえられているが、魔よけの粉で元の姿に戻すことができる。額に2つのホクロがあるようだ。



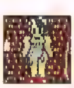
武器屋の店主
ソーサリアン〔追1〕

城下町で武器屋を営んでいる女性。牢屋にいる無職の男の額にホクロが2つあったという重要な情報を教えてくれる。



捕らわれた少女
ソーサリアン〔追1〕

ケンカを起こして牢屋に入れられた少女。隣の牢獄にいる無職の男について教えてくれる。事件解決後に話すと、褒めてくれる。



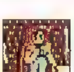
グリンダ
ソーサリアン〔追1〕

マティナやエヴァンと一緒に避難していた宝石店の店主。町が元どおりになったあと、エヴァンの家に入る近衛兵を目撃する。



マティナ
ソーサリアン〔追1〕

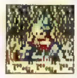
城下町にある食品店の店主。一緒に避難していたグリンダと同じく、エヴァンの家から近衛兵が出るところを目撃している。



エヴァン
ソーサリアン〔追1〕

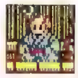
グリンダやマティナとともに避難していた交易商の女性。街が元どおりになったあと、自宅で黒い十字架を握った状態で殺された。

武田信玄の章
（『戦国ソーサリアン』に収録）



滝川
ソーサリアン〔戦〕

負傷した織田信長の家臣。傷を治すと家紋入りの小刀がもらえ、のちに安土城の門を開ける暗号も教えてくれる。ソーサリアンが彼と最初に話したときカタコトだったのは謎。



三方ヶ原の村民
ソーサリアン〔戦〕

織田と武田の合戦に巻き込まれており、その影響で食料が底をついて困っている。悩みを解決したのち、くまつづら（ベルベーヌ）を持っていけば傷薬を作ってくれる。



雲海
ソーサリアン〔戦〕

旅の途中、山賊に襲われた山伏。荷物を奪われており、奪い返すとお礼に魔除けのお札がもらえる。また、三方ヶ原の村人が傷薬を作れることを知っているなど情報通だ。



与作
ソーサリアン〔戦〕

三方ヶ原付近の林で、木こりをしている男。周囲に山賊が現れ、そのせいで仕事ができずに困っている。事情を話すと、山賊の隠れ家を教えてくれる。



山賊
ソーサリアン〔戦〕

三方ヶ原の周辺で暴れ回っている荒くれ者達。傷のついた木の隣から入れる獣道の先に、彼らの隠れ家があり、周辺の村々を襲っては強奪を繰り返している。



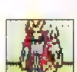
地頭
ソーサリアン〔戦〕

三方ヶ原の周辺地域の有力者。村々で暴れ回る山賊に悩まされており、退治すると蔵にある米をくれる。また、南蛮渡来の珍品である消え去り草も持っている。



武田軍の兵士
ソーサリアン〔戦〕

三方ヶ原に陣を構える武田軍の兵士。穴のない完璧な警備をしているため、陣に侵入するためには消え去り草を飲んで姿を消すしかない。山賊を退治して、地頭からもらおう。



武田信玄
ソーサリアン〔戦〕

甲斐の虎と呼ばれ、名将として知られる戦国大名。しかし、暗黒神の五天王の阿修羅に操られている。そして三方ヶ原の戦いの途中で、持病が悪化し病没する。



阿修羅
ソーサリアン〔戦〕



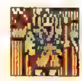
暗黒神の五天王の1人で、武田信玄の体を乗っ取った。本体の攻撃より、飛び出してくる槍のほうが攻撃力が高いので、足もとに注意。

織田信長の章
（『戦国ソーサリアン』に収録）



滝川
ソーサリアン〔戦〕

三方ヶ原で助けたお礼として、ソーサリアンを織田信長に引き合わせてくれる。しかし後日、二条城の隠し部屋で殺されてしまう。



雲海
ソーサリアン〔戦〕

琵琶湖近くの小屋で瞑想にふけっている。しかし、滝川が行方不明になると、その法力で居場所を突き止めてくれる。



カルロス
ソーサリアン〔戦〕

安土城の城下町でキリスト教を広める宣教師。彼の学校では宿泊ができ、日数を進めるために何度も泊まらせてもらうことになる。



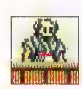
茂吉
ソーサリアン〔戦〕

琵琶湖で漁をしている男。母親の形見であるかんざしを盗まれてしまっており、取り戻すと鍛冶屋の吉蔵に口利きをしてくれる。



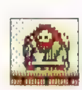
質屋
ソーサリアン〔戦〕

二条城の城下町にある質屋の店主。茂吉のかんざしが質入されており、小判1枚分の小銭で買い戻すことができる。



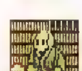
飯屋
ソーサリアン〔戦〕

二条城の城下町にある飯屋の主人。料理の腕は確かで、住人からの評判がいいのか、茂吉のかんざしを盗んだ犯人もこの店の常連。



ヒゲ面の男
ソーサリアン〔戦〕

茂吉のかんざしを盗んだ男。物乞いで集めた小銭を、五条大橋の柱にためている。



城下町の住人
ソーサリアン〔戦〕

安土城の城下町に住む男。ヒゲ面の男が晩飯時に飯屋に現れることを教えてくれる。



吉蔵
ソーサリアン[戦]

安土城の城下町で鍛冶屋を営んでいる男。茂吉と親交が深いようで、彼の口利きがあれば、万作が納得するだけの質のよいノミを1日がかりで作ってくれる。



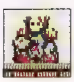
万作
ソーサリアン[戦]

五条大橋の近くに住んでいる大工。本能寺の仕掛けを動かすために必要な木彫りの蓮の花を作れる唯一の職人。しかし、吉蔵が作ったノミがないと作れない。



法念
ソーサリアン[戦]

織田信長と親交のある本能寺の住職。木彫りの蓮の花をわたすと、行方不明になった滝川の所在を教えてくれる。



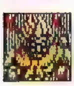
織田信長
ソーサリアン[戦]

若くして尾張を統一して、破竹の勢いで今川家、武田家を滅ぼし、天下統一を目前にしていた戦国大名。滝川の手引きで会うことができ、二条城に自由に出入りさせてくれる。しかし風神にとりつかれて、本能寺へこもる。雲海からもらったお札で祓うことができるが、その直後、明智光秀の起こした「本能寺の変」が起こってしまい……。



明智光秀
ソーサリアン[戦]

織田信長の家臣であったが、雷神にとりつかれ、「本能寺の変」による謀反を起こしてしまう。シナリオクリア後も、その姿は見ることはできず、生死は不明のまま。



風神・雷神
ソーサリアン[戦]



暗黒神である五天王で、2人同時に襲いかかってくる。不死身の体を持っており、聖なる石がないと何度倒しても復活してしまう。



少女
ソーサリアン[戦]

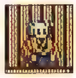
二条城の近くで雪ダルマを作っている、まだ幼い女の子。ちなみに、画面が切り替わるたびに雪ダルマの数が増えていく。



五十左衛門
ソーサリアン[戦]

『戦国ソーサリアン』の原作と脚本を手がけた開発スタッフの隠しキャラ。

豊臣秀吉の章
(『戦国ソーサリアン』に収録)



万作
ソーサリアン[戦]

「織田信長の章」で大工をしていた男。木彫り職人としての腕を買われてか、堺で木彫りの仏を売っている。話すと、豊臣秀吉についての噂話を聞かせてくれる。



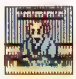
小助
ソーサリアン[戦]

堺の町にある呉服問屋の番頭。出雲屋政吉の命令で、ソーサリアンにいろいろと協力をしてくれる。しかし、宣教師のカルロスの救出後に姿を消す。「真田幸村の章」にも登場。



商人
ソーサリアン[戦]

堺の町で渡来品を扱う商人。大阪城にある金庫に納めたらしく、金庫を開ける暗証番号を知っているが、顧客情報はさすがに教えてくれない。聞き出すためには、ウィザードを先頭にして、催眠術をかけるしかない。



出雲屋政吉
ソーサリアン[戦]

呉服問屋の主人。なぜか大阪城の構造を熟知しており、仕掛けに関しては彼の話を聞けば解決できる。さらに、彼の店の奥には大阪城へ侵入できる隠し通路まである。シナリオクリア後は忽然と姿を消してしまう。



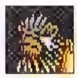
カルロス
ソーサリアン[戦]

「織田信長の章」と同じく宣教師をしていたが、豊臣秀吉の反感を買い、捕らわれてしまっている。彼を拘束している錠の呪いを解くためには聖水が必要となる。



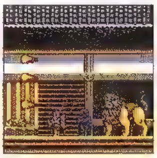
豊臣秀吉
ソーサリアン[戦]

日本で初めて全国統一をなしとげた天下人。無謀な朝鮮出兵により周囲を困らせていたが、それはとりついていた鵺(ヌエ)によるものだった。大阪城天守閣で、ソーサリアンと鵺との戦闘中に正気に戻るが、一瞬で状況を察したのか、一目散に逃走してしまう。



鵺
ソーサリアン[戦]

猿の顔、狸の胴、虎の手足、蛇の尾を持つ怪物で、暗黒神である五天王の1人。豊臣秀吉にとりついている。吐き出す白い弾には石化の効果があり、薬や魔法での対策はもちろん、攻撃パターンを見極めて回避することが大事だ。

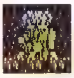


真田幸村の章
(『戦国ソーサリアン』に収録)



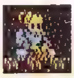
政四郎
ソーサリアン[戦]

雲海、出雲屋政吉の正体で、真田幸村の忍者屋敷に潜入していた徳川の隠密。屋敷内を調査していた部下を捜しており、ソーサリアンとは別行動をとるが、真田幸村に倒されて近くの池に投げ込まれ、戦闘不能に。



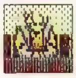
あかね
ソーサリアン[戦]

政四郎の部下のくの一で「徳川家康の章」にも登場。気を失って投獄されており、気つけの薬で回復すると協力してくれる。のちには江戸城へ入る手引きもしてくれる。



小助
ソーサリアン[戦]

政四郎の部下の忍者。徳川の隠密であったが、真田幸村にそそのかされ、裏切ってしまう。しかし、真田幸村の正体を知ってしまい、真田忍軍に追われる立場となる。



真田幸村
ソーサリアン[戦]

日の本一の武士と呼ばれた名将。大阪夏の陣で徳川軍によって討たれたはずだったが、その死体に暗黒神である五天王の天狗がとりつき、徳川の武将の暗殺を手引きしていた。忍者屋敷の最上階に君臨しており、光の玉を持っていないと強力な結界で近づけない。



天狗
ソーサリアン[戦]



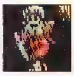
暗黒神である五天王の1人。上空から斜め下方向への蹴りで攻撃してくる。この蹴りを受けると体力が大幅に減るので注意しよう。

徳川家康の章
(『戦国ソーサリアン』に収録)



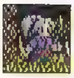
徳川家康
ソーサリアン[戦]

天下統一を果たして、江戸に幕府を開いた男。邪鬼に操られており、真田を討ったソーサリアンを江戸城へ招待するふりをして、逆に暗殺の嫌疑をかける罠を張っている。



政四郎
ソーサリアン[戦]

邪鬼に操られた徳川家康を救うため、ソーサリアンのパーティに加わる。強力な法力を持っており、仏の前で瞑想すれば、結界が張られた家康の部屋にも入れるようになる。



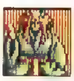
あかね
ソーサリアン[戦]

江戸城に潜伏しており、伏見やぐらの門や、その中にある宝箱の鍵を開けてくれる。しかし、政四郎の不審な行動を調査中、何者かに襲われて井戸の下で気を失う。彼女しか知らない情報を聞き出すために、気つけの花で起こしてあげる必要がある。



徳川秀忠
ソーサリアン[戦]

徳川家康の三男にして、江戸幕府の次期将軍となる男。父の家康に起こる不穏な出来事を心配しており、手助けをする旨を伝えると江戸城内で襲ってくる兵士を退けてくれる。

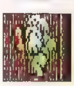


邪鬼
ソーサリアン[戦]

武田の時代から、日本に起こった災厄の元凶である魔。こちらの攻撃が届かない上空からの魔法攻撃と、6本の扇子を駆使してソーサリアンに襲いかかる。こちらの魔法は通用せず、攻撃のチャンスは扇子が1本以下になったときに、下に降りてくる一瞬しかない。

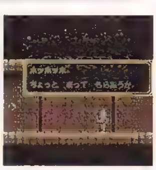


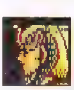
血ぬられた王家の秘宝
（『ピラミッドソーサリアン』に収録）



ドゥール
ソーサリアン[ピ]

王家のダイヤモンドを狙う老人。足腰が丈夫で、奪ったダイヤをめぐる追いかけっこでは、仕掛けを使わないと追いつけないほど。



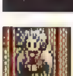


ツタン・カーメン
ソーサリアン[ピ]

ピラミッドを守護する存在。その場から動かないが、近づくと眼から怪光線を放ち、接近しづらい。腹の部分が弱点となる。

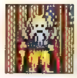


魔の下僕ガッシュの陰謀
（『ピラミッドソーサリアン』に収録）



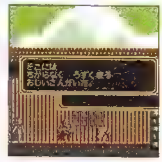
ローナ
ソーサリアン[ピ]

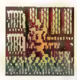
ラ・フォーヌの森を守る管理人の1人で、動物を愛する優しい老婆。森を救おうとするソーサリアンに協力的。神様から授かったというブローチを持っており、それが原因で、ガッシュの手先に捕らわれてしまう。



ミラル・デ・バルガス
ソーサリアン[ピ]

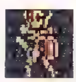
森の管理人の1人で、ローナの夫。彼女とは対象的に頑固者で、ソーサリアンを魔王の手先と決めつけ、信用してもらえない。非常に妻思いで、ローナがさらわれると危険をかえりみずにソーサリアンのパーティに加わる。しかし、歳のせいか聖域とガッシュの根城への橋をかける魔法を間違えたりする。





シマリス
ソーサリアン[ピ]

ローナの作った手作りクッキーが大好物なリス。人の言葉が理解でき、銀の耳飾りを付ければ、森の妖精について教えてくれる。



ジグム
ソーサリアン[ピ]

ギルバレスによってよみがえり、ガッシュの城を守る亡霊の兵士。アーサーを襲ったり、ローナをさらったりした。



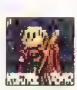
アーサー
ソーサリアン[ピ]

ミラル夫妻が飼う犬。手作りクッキーをわたすと、動物の言葉がわかる銀の耳飾りをくれる。ローナを助けるため、ガッシュに飛びかかりブローチを奪いかえすなど勇敢。



コッキー
ソーサリアン[ピ]

ラ・フォーヌの森の妖精で、聖域への鍵である黒真珠の指輪をくれる。会うためには崖の下でしばらく待つ必要がある。

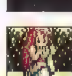


ガッシュ
ソーサリアン[ピ]

ギルバレスの右腕といわれる男。普段は老人の姿をしているが、戦闘になると巨大化して、接近戦でソーサリアンに襲いかかってくる。倒すためには、ラ・フォーヌの女神の力を持つペロの花と、ブローチが必要となる。

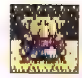


心を失った姫君
（『ピラミッドソーサリアン』に収録）



チェルシー
ソーサリアン[ピ]

ギルバレスの手によって、魂を抜き取られてしまったリドニア王国の姫。ギルバレス島の上空にある彼女の魂を取り返せば、意識を取り戻すことができる。



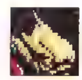
エルウッド
ソーサリアン[ピ]

ギルバレスの手先を名乗る老人。実はリドニア王国の兵士だが、チェルシー姫を元に戻すため芝居を打っている。また、島を訪れる者に姫を助け出す知恵と力があるかを試す。



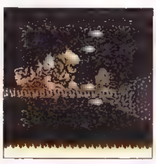
ヘルナー
ソーサリアン[ピ]

エルウッド達のいる洞窟を管理しているギルバレスの部下で、隠し部屋の中に潜伏している。倒せば洞窟内の結界が消える。



ガドルガン
ソーサリアン[ピ]

魔王ギルバレスに作られた怪物。ほとんど動かないが、強力な魔法で攻撃してくる。一撃で戦闘不能になる石化弾を撃ち、火炎弾→火炎弾→石化弾の順番で攻撃してくるので、パターンを読みとって対応することが大事だ。



嘆きの神殿
（『ピラミッドソーサリアン』に収録）



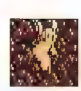
エリック
ソーサリアン[ピ]

エーリング王国の建築家。その腕を見初めたギルバレスに連れ去られ、強制的に神殿を建造させられ、神殿の地下に幽閉された。

TOPICS

不老不死を見抜くキャラ

エリックは、ソーサリアンが不老不死かどうかがわかる。不老不死ではない場合、FLYの効果がある装備（先頭キャラがファイターかドワーフの場合はプラチナの盾。ウィザードかエルフの場合はプラチナの腕輪）をくれる。



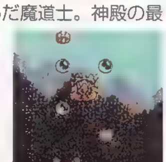
妖精
ソーサリアン[ピ]

宝物庫の上空にいる妖精。下でしばらく待っていると、上へ連れ戻してくれる。

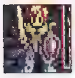


ジャグラー
ソーサリアン[ピ]

ギルバレスの迷宮への入口となる神殿に用意された無数の罠を生んだ魔道士。神殿の最上階で決戦を挑んでくる。12個の目がバリアのように飛び回り、ソーサリアンに向かって襲いかかる。なお、本体に攻撃能力はない。



魔王ギルバレスの迷宮
（『ピラミッドソーサリアン』に収録）



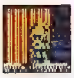
アラン
ソーサリアン[ピ]

元々は旅人だったが、エーリング王国に雇われ、フェリッサ姫救出のためにロニアスと迷宮へ潜入した。しかし、ロニアスと折りが合わず、単独行動をとっている。また、ギルバレスの部下の魔道士ラドナーとは親子関係で、なんとか彼を正気に戻そうとしている。



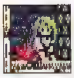
ロニアス
ソーサリアン[ピ]

アランと行動をともにしていたエーリング王国の魔法使い。迷路内のスイッチを動かすために必要なルビーを持っている。



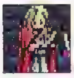
アスタル
ソーサリアン[ピ]

ギルバレスの迷宮内にある小人の村の村長。魔物に襲われているところを助けると、村へ招待され、その後はさまざまな形でソーサリアンの手助けをしてくれる。



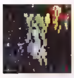
ネリス
ソーサリアン[ピ]

地下牢に閉じ込められているエーリング王国の女性。特殊な文字を解読する能力がある。彼女の牢には食料を運ぶエレベータがあり、ちょっとしたアイテムを乗せられる。



アリーナ
ソーサリアン[ピ]

フェリッサ姫の教育係で、ネリスの姉。迷宮に軟禁され、古文書の解読を強制されている。なお、彼女が捕らわれている部屋までの通路には多数のトラップが配置されている。



フィレン
ソーサリアン[ピ]

迷宮内部に住む火の妖精で、小人族とは親交が深い。住み家のマグマがふさがれており、助けると宝箱の鍵のありかを教えてくれる。



ボルックス
ソーサリアン[ピ]

小人の村の長老で、迷宮内に捕らわれている。最深部までのワープ装置を守るアースエレメンタルを消滅させる魔法を知っている。小さいのでアイテムとして持ち運べる。



フェリッサ
ソーサリアン[ピ]

エーリング王国の姫。迷宮の最深部の牢に捕らわれており、ギルバレスの弱点を知っているため、声も奪われている。治す呪文は魔道士ラドナーが知っている。



ラドナー
ソーサリアン[ピ]

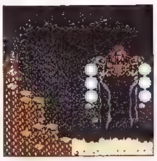
ギルバレスの部下の魔道士。迷宮の最深部へつながるワープ装置を守るため、戦いを挑んでくる。魔法の弾による攻撃を5回したあと、呪いと石化効果のある魔法の弾を撃つので注意しよう。戦闘後、迷宮の最深部でアランの説得を受けて心を取り戻しつつあったが、察知したギルバレスによって殺される。





ギルバレス
ソーサリアン[ピ]

遠い昔、ペンタウァを危機に陥れた魔王。ギルバレス島に封印されていたが復活し、日本へ邪鬼などを放った諸悪の根源である。戦闘の場所である火山の火口から姿を現し、6方向へ魔法で攻撃してくる。魔法が効かないうえ、体に触れると大ダメージを受けるので、通常攻撃の届くギリギリの範囲で攻撃しよう。



愛と悲しみのバンパイヤ
（『宇宙からの訪問者』に収録）



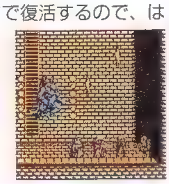
マリエル
ソーサリアン[宇]

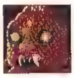
病弱な身で生まれたラステル王国の姫。吸血鬼のジャレスにさらわれていたが、自分を助け出さなくていいと願い出る。実は、すでに吸血鬼化しており、病弱な体をいたわってくれる彼の優しさに魅かれていた。



アークデーモン
ソーサリアン[宇]

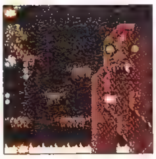
ジャレスの手先である悪魔。凍結や石化のほか、一撃死の魔法まで使用してくるかなりの強敵だ。さらに3回まで復活するので、はっきり言ってジャレスよりも断然強い。運が悪いと一瞬で全滅する可能性もあるため、戦う前には必ずセーブしておいたほうがいい。





ファイヤーゴーレム
ソーサリアン[宇]

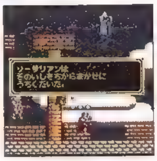
ジャレスの城の地下にある火口に棲む怪物で、『ソーサリアン』史上最大の巨体を誇る。魔法による攻撃しか効かないので、ウィザードやエルフなどの魔法攻撃が得意な編成にしておく必要がある。体力が高いため長期戦は覚悟しておこう。やはりジャレスよりも強い。



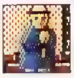


ジャレス
ソーサリアン[宇]

「黒く光る石」の影響で、400年の眠りから目覚めた吸血鬼。自分の欲望のためにマリエル姫をさらうが、彼女の愛によって心境に変化が起こる。ジャレスには攻撃が一切通用しないが、時間が経つとクリアとなる。



海は広いな
（『宇宙からの訪問者』に収録）



神父
ソーサリアン[宇]

マルス港にある教会の神父。奇妙な沈没事件が続き、すっかりさびれてしまった港に活気が戻るよう、イルカからもらった「神の手」と呼ばれるアイテムに祈りをささげている。



ルー
ソーサリアン[宇]

豊漁で知られるマルス港で漁師をしている男。深海まで潜るために必要な、酸素の薬草というアイテムを持っている。



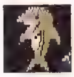
スズキ
ソーサリアン[宇]

東洋から来たケチな男で、何かの有名人らしい。漁から戻らない甥のジロサを心配しており、ソーサリアンに協力してくれる。家に入ろうとすると、靴を脱げと毎回うるさい。



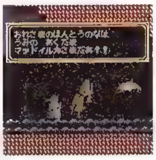
釣具屋の主人
ソーサリアン[宇]

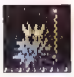
港で釣具屋を営んでいる男。海底に沈んだ船にある人魚の涙を欲しがっており、それをわたすと愚か者には見えない王様の投網がもらえる。ちなみに、ウニが苦手なようだ。



マッドイルカ
ソーサリアン[宇]

王様の投網にかかった、自称聖なるイルカ。海の支配者の命令で、近海を荒らしまわっており、正体がバレると襲いかかってくる。

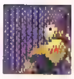




紫ウニの王子
ソーサリアン[宇]

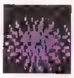
近海に生息する紫ウニの王子。牢に捕らえられており、助けるとソーサリアンのパーティに加わる。王冠と杖が王子の証なのか。





ジロサ
ソーサリアン[宇]

スズキの甥にあたる男。狂暴になった魚達に船を沈められ、海底の洞窟で困っている。助けると、毒の触手がもらえる。



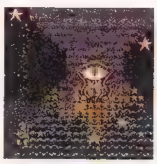
紫ウニ
ソーサリアン[宇]

マルス港の近海に生息している紫ウニ。タワシのような形をしているため、さまざまなアイテムを磨いてくれる。



デロルきんちゃく
ソーサリアン[宇]

「黒く光る石」の影響で狂暴化して、近海を荒らすようになった巨大なイソギンチャク。石の力の影響で、こちらの攻撃がまったく効かない。倒すには頭上にある石を外して、紫ウニ達に磨いてもらう必要がある。



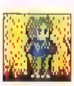
食虫植物の森
（「宇宙からの訪問者」に収録）



アリア
ソーサリアン[宇]

穏やかなチュルリの森で暮らしていた少女。しかし、3年前から森は変貌。その毒素の影響から、下半身が植物化してしまっている。





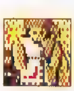
アリアの弟
ソーサリアン[宇]

アリアと一緒に暮らす少年。アリアの病気に効くチェリルの実の存在を教えてくれる。



村人
ソーサリアン[宇]

チェリルの村の住人。マンモスの肉を持っていくと、森の神への祈り方と、祭壇へ供える方法を教えてくれる。



トリロ
ソーサリアン[宇]

チェリルの隣村に住む木こり。同じ木こりの仲間であるライルが、アリの巣から戻ってこないことを心配している。



ライルの父
ソーサリアン[宇]

チェリル村で木こりをしている男。ライルに起こった不幸から目を背けており、事実を受け入れようとしない。



隣村の農民
ソーサリアン[宇]

チェリルの村の隣村に住む農民。道中に巣食うアリに困っていることを話すと、虫除けの粉をもらうことができる。



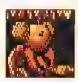
井戸の老人
ソーサリアン[宇]

死んだライルの知り合いである老人。アリの巣付近の井戸で鳴り卵を使うと、隠し扉を開けてくれる。部屋の奥は自然が作った冷凍庫になっており、巨大なマンモスがそのままの姿で冷凍保存されている。



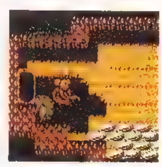
学者
ソーサリアン[宇]

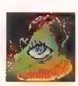
チェリルの森周辺にある変わった石を研究している学者。凍ったマンモスを溶かした月の雫と呼ばれる石を加工し、太陽のペンダントを作り出すなど、手先が器用。また、「黒く光る石」による呪いも解除してくれる。



女王アリ
ソーサリアン[宇]

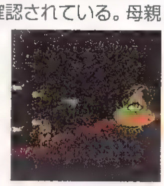
アリの巣に潜む巨大な女王アリ。その場から動くことはないが、攻撃力が非常に高いので、慎重に立ち回ろう。弱点は頭部だ。





ベララ
ソーサリアン[宇]

「黒く光る石」の影響で狂暴化した食虫植物で、子供、父親、母親が確認されている。母親は、口から吐く弾と、頭部からまき散らす石化効果の弾による攻撃を交互にしてくる。石化解除の魔法や薬を用意しておこう。



未知なるものへ
（「宇宙からの訪問者」に収録）



農民
ソーサリアン[宇]

湖の近くに住んでいる農民。突如現れた岩により水田に水が引けなくなってしまい困っている。岩を排除してから、何度か画面を切り替えると徐々に稲が育っていき、収穫後にお礼としておにぎりと磁石石がもらえる。



ジョゼフ
ソーサリアン[宇]

岩石の正体で犬のような形をした謎の生物。攻撃を加えると変身が解け、ピンクの羽を残して上空に消えていってしまう。



女の子？
ソーサリアン[宇]

湖の底からワープした先にある宇宙船で出会う少女のような何か。気まぐれな性格で、宇宙船内の扉を開けるIDカードをくれたり、ナマコルドになって襲いかかってきたりする。別れ際に地球の写真をもらえる。



エイリアン
ソーサリアン[宇]

メラ星惑星系の双子星、COS・ARC出身の異星人。太陽系を調査中、宇宙船の事故により、地球に不時着。そのとき動力である「黒く光る石」が地球に飛散して、その回収のためにやってきたようだ。



ナマコルド
ソーサリアン[宇]

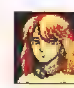
女の子？の正体で、体当たりと口から吐く弾で攻撃をしてくる。一定のダメージを与えると、戦闘に飽きてどこかへ行ってしまう。



TOPICS

魔法のアイテム屋WIZについて

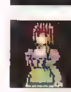
『宇宙からの訪問者』のディスクに用意されたアイテム屋。通常では組み合わせることができない魔法のアイテムが高値で売られている。なお、冒険に出発する形で店に入るため、訪れると1年経過する。





←1回の入店につき、4種類のアイテムしか売りに出されないので注意。

双頭の魔犬
（「ギルガメッシュ・ソーサリアン」に収録）



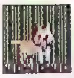
ニッカ
ソーサリアン[ギ]

シュメール街道ぞいにある家に住む女性。ソーサリアンの目的地であるラガシュの都までの道が、崖崩れで通れなくなったことを教えてくれる。ソルティという猫と、夫のサントリーニと一緒に住んでいる。



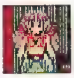
サントリーニ
ソーサリアン[ギ]

時計塔を管理している男。話しかけても相手にしてもらえないが、ニッカのシチューがあると態度が急変し、時計塔の通路を開けてもらえる。時計の針を調整する鎖を、むやみにいじるなと忠告するが……。



ソルティ
ソーサリアン[ギ]

ニッカ、サントリー二夫妻に飼われている猫。時計塔に住む魔女テキーラのところに遊びにきている。人見知りをするが、キャッツアイという宝石を取るために猫の手が必要で、ネコジャラシがあればついてくる。



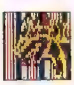
テキーラ
ソーサリアン[ギ]

時計塔の地下に住んでいる魔女。塔に棲みついた見えない魔物のケルベロスについて教えてくれる。また、去り際にラガシュの都にいるという彼女の夫であるデンキブラウンを捜してほしいと頼まれる。



ルルイエ
ソーサリアン[ギ]

シュメール王国の奴隷狩りを先導している隊長。ケルベロスを倒したあと、大勢の兵士を従えてソーサリアンに襲いかかるが、橋が崩壊して地面に叩きつけられ、国王への忠誠の言葉を残して息絶える。



ケルベロス
ソーサリアン[ギ]



地獄の門を守る番犬であったが、何者かの手で、この時計塔に連れてこられた。体当たりと炎の弾でソーサリアンを襲ってくる。

TOPICS

時計の針をいじると年齢が変化

時計台には強大な魔力があり、時計の針をいじると、ニッカとサントリー二の年齢が変化。あまり進めすぎると白骨化するが、針を戻せば元に戻る。

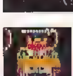


⬆ニッカの年齢変化を示すグラフィック。彼女は少女時代、ツインテールだったことがわかる。



⬆サントリー二の年齢変化を示すグラフィック。さすがに赤ん坊と白骨のときは、ニッカと区別がつかない。

二濤のナルキッソス
（『ギルガメッシュ・ソーサリアン』に収録）



コーラル
ソーサリアン[ギ]

冒険を終え、ラルサ村に停泊していたナルキッソス号の船長。しかし、身に覚えがない海賊行為の疑惑により、港で吊るし首にされかかっている。疑いが晴れると、真犯人を追うためにナルキッソス号を出港してくれる。



ボマード
ソーサリアン[ギ]

ラルサ村の役人。コーラルを吊るし首にしようとしているが、ソーサリアンの説得で、2時間だけ調査の猶予が与えられる。大悪人は即刻で吊るし首にするのが、彼のオキテ。



偽者の船長
ソーサリアン[ギ]

ラルサ村の対岸にある港に停泊している偽ナルキッソス号の船長。もちろん船長も偽者。利き腕は右手と覚えておこう。



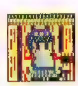
パイン
ソーサリアン[ギ]

ウィザード小学校に通う少女。コーラルを誘拐犯扱いしているが、偽ナルキッソス号の話をすると、事件の真相を確かめるため、ソーサリアンのパーティに加わる。魔法使いの素養が高く、将来を期待されているらしいが、INTのステータスはゼロだ。



ウィズ
ソーサリアン[ギ]

小学校の教師。誘拐犯から生徒達を守るため、学校の隠し部屋に潜んでおり、偽者を見破る真実の鏡の場所を教えてくれる。



生徒
ソーサリアン[ギ]

ウィザード小学校の生徒。「ぼくのおじいちゃんねぇ。ユーティリティーのメニューで手を広げている人がそうなんだよ」と話す。

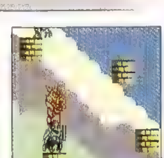


ナルシス
ソーサリアン[ギ]

事件の真犯人で、正体は2000年前に村のウィザードにより封印された白いドラゴン。パインの魔力に目をつけ、巨大化させて襲わせるが、その後の消息は不明。



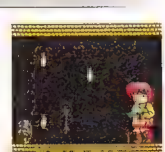
バミューダロックモレイ
ソーサリアン[ギ]



崖の上の神殿に棲みつく竜。凍結の魔法を撃ってくるうえ、攻撃が一切効かないので、用がすんだら相手にせず、すぐに逃げよう。

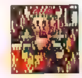


ジャイアントパイン
ソーサリアン[ギ]



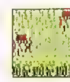
ナルシスによって操られ、巨大化したパイン。2本の杖と体当たりで攻撃してくる。この状態でも、やはり魔法は使ってこない。

白夜に消えた村人
（『ギルガメッシュ・ソーサリアン』に収録）



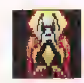
マーヴァル
ソーサリアン[ギ]

イヴァラードのはずれにある炭焼き小屋に住むドワーフの男。彼が15年前に、いけにえに捧げられるはずのエルフの子供ミントを助けたことで、魔法使いのカンニバルの怒りに触れてしまい、以降イヴァラードは昼も夜もない白夜の世界となった。当初は非協力的だが、黒幕を倒すためソーサリアンに同行する。



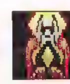
シルフ
ソーサリアン[ギ]

イヴァラードの森に住む妖精で、名前はルルとツーボ。森に、毒性植物のトリフィドがいることを教えてくれる。



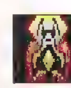
ヘクター
ソーサリアン[ギ]

ディンギル国王に仕える三神官の1人。3人それぞれで笑い方が違う。3人とも「呪われた国ペンタウァの悲劇」にも登場。



バイアス
ソーサリアン[ギ]

ディンギル国王に仕える三神官の1人。ケルベロスやナルシスを闇からよみがえらせて、ソーサリアンを襲わせていた。



ブロイム
ソーサリアン[ギ]

ディンギル国王に仕える三神官の1人。ドワーフの村で休息をとろうとしているソーサリアンを、どこからともなく監視している。



ミント
ソーサリアン[ギ]

マーヴァルに助けられたエルフの少女。クールという兄がおり、左胸の3つ並んだホクロと腕輪が兄妹である証拠。女性の胸にあるホクロは男性では確認できないので、メンバーにエルフの女性が必要になる。



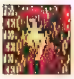
クール
ソーサリアン[ギ]

アークメイジと呼ばれる魔法使い。先走って戦いを挑んだソーサリアンを異空間へ飛ばすなど、その魔力は絶大。ミントの兄で、彼女が妹だと判明すると、森を元どおりにする方法を教えてくれる。



リーン
ソーサリアン[ギ]

クールに飛ばされた異空間に現れたシルフで、ルルとツーボの仲間。ソーサリアンを元の世界に戻してくれる。



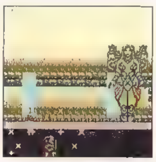
ミル
ソーサリアン[ギ]

上半身が人間、下半身が馬の生物が住むフェリナール村の住人。クールに頼まれ、ミントが妹かどうかの確認を手伝ってくれる。彼(彼女？)の家の地下には、水路の堤防を壊すことができるオーディンの斧がある。



カンニバル
ソーサリアン[ギ]

人間や魔物を解剖して、新たな命を作り出す悪の錬金術師。森にはびこるトリフィドを大量発生させた犯人。沼の地下に住んでいて、水路の堤防を壊すと襲いかかってくる。なお、魔法の攻撃は一切効かないので注意。



復讐の黒き勇者
(『ギルガメッシュ・ソーサリアン』に収録)



ヨシュア
ソーサリアン[ギ]

奴隷狩りで捕らえられ、バドティビラ工場の溶鉱炉で強制労働をさせられている少年。特殊な足かせにより、逃げ出せずにいる。



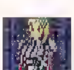
エヴァム
ソーサリアン[ギ]

ヨシュアの父親。ペンタウァの元鍛冶屋で、機械の魔人の製造をさせられている。機械の魔人の弱点を熟知しており、ソーサリアンに機械の魔人を倒すための武器を作ってくれる。



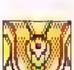
ジャンク
ソーサリアン[ギ]

機械の魔人によって祖国のルバニア王国が滅ぼされ、復讐のために工場へ潜入した褐色の戦士。2体の機械の魔人のうちソドムを1人で倒すなど、実力は高いようだが、爆発のトラップで負傷し、リタイアしてしまう。



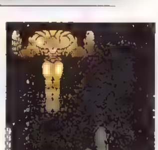
ボイド
ソーサリアン[ギ]

バドティビラ工場の管理者である将軍。奴隷に製造させた機械の魔人のソドムとゴモラで周辺の町を破壊していた。ソーサリアンとの戦いでは、自らゴモラに乗り込む。

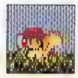


ゴモラ
ソーサリアン[ギ]

シュメールの科学力が生んだ、魔人と呼ばれる巨大な人型兵器。ジャンプからの踏みつけと、手から出す光線で攻撃してくる。

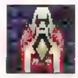


呪われた国ペンタウァの悲劇
(『ギルガメッシュ・ソーサリアン』に収録)



サイレン
ソーサリアン[ギ]

鳥でもなく人間でもないサイレンという生物。シュメール王国の上空で暮らす。



ヘクター
ソーサリアン[ギ]

最初に戦う三神官。頻繁にワープを繰り返し、呪い効果のある魔法で攻撃してくる。彼との会話で、朝5時だということがわかる。

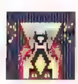




バイアス
ソーサリアン[ギ]

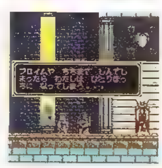
三神官の1人で、ヘクターの仇討ちに燃えている。ヘクター同様、頻繁にワープを繰り返し、毒の効果がある魔法で攻撃してくる。

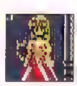




ブロイム
ソーサリアン[ギ]

三神官最後の1人。戦おうとしたところ、ディアンナ・アダブに説得されて、戦意を喪失。王の待つ部屋の扉を開けてくれる。





ディアンナ・アダブ
ソーサリアン[ギ]

シュメール王国の姫。空に浮かぶアザトート城にある神殿の前で出会う。バイアスを倒したあとは、ソーサリアンに、シュメールとペンタウァの過去を語る。また、決死の覚悟で戦いを挑もうとしてきたブロイムを説得。無益な戦いを回避してくれた。



デンキブラウン
ソーサリアン[ギ]

セレナがいる浮遊物の扉の奥にいて、絵の中に閉じ込められている。オイルで助け出すと、お礼に磁場逆転の薬がもらえる。





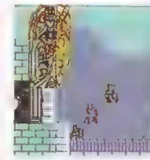
メカ・ソーサリアン
ソーサリアン[ギ]

シュメールの科学力が生み出したソーサリアンの精巧なロボット。同じような姿をしているが、持っている武器が違うほか、頭部に角が生えていたりする。



ディンギル
ソーサリアン[ギ]

シュメールの国王にして、古代シュメール神族の数少ない生き残り。過去の出来事からペンタウァの人間を強く憎んでいる。画面を縦横無尽に飛び回りながら魔法で攻撃してくる。ときおり殻から半身をのぞかせ、その瞬間にしかダメージを与えることができない。



美しき花嫁
(『セレクテッド・ソーサリアン1』に収録)



レティア
ソーサリアン[セ1]

男性2人が同じ女性を愛すると、その女性が死んでしまうという「サンサーラの呪い」がかかったディオンヌ村に住む娘。村はずれの墓地で山賊に襲われているところをソーサリアンに助けられ、花嫁を探しにきたソーサリアンと恋に落ちてしまう。しかし、山賊の頭のケインにもホレられてしまい、「サンサーラの呪い」によるものなのか、村と墓地を結ぶ橋の上で、ケインの刃からソーサリアンをかばって橋から落下してしまう……。



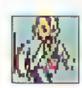
リグ
ソーサリアン[セ1]

ディオンヌ村の住人。同じ村に住むバドと一緒に、「サンサーラの呪い」によって命を落としたミラの墓参りをしている。



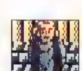
バド
ソーサリアン[セ1]

ディオンヌ村の住人。レティアを助けるために盗賊のいる東の山へ向かったソーサリアンを心配して、わざわざ山のふもとまでやってきて助言してくれる。



山賊
ソーサリアン[セ1]

東の山を根城にする悪党達。サンサーラの像の前にいたレティアをさらおうとしていたところ、ソーサリアンに退治される。



ジード
ソーサリアン[セ1]

ディオンヌ村の住人。娘を愛するがあまりに、「サンサーラの呪い」を解く方法との交換条件として、山賊の手引きをしてしまう。



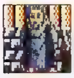
サフィス
ソーサリアン[セ1]

ジードの娘でソーサリアンの花嫁候補の1人。親心を知ってか知らずか、ジードの行動にどこか不安感を覚えている。



ガイギナ
ソーサリアン[セ1]

ディオンヌ村の長老。領主のスラスタフと村の若者ラステル、そしてサンサーラの間に起こった悲劇を教えてくれる。



ラルザス
ソーサリアン[セ1]

以前に「サンサーラの呪い」で命を落としてしまたミラという娘の父親。呪いが招いた悲劇の後日談を教えてくれる。



エミス
ソーサリアン[セ1]

ソーサリアンの花嫁候補の1人。双子のリーンと同居している。



リーン
ソーサリアン[セ1]

ソーサリアンの花嫁候補の1人。最初から自分が選ばれないことを悟っているかのような言動が目立っているが……。



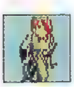
ヴァムリー
ソーサリアン[セ1]

ソーサリアンの花嫁候補の1人。大量の羊を飼って生活している。



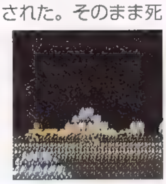
人面石
ソーサリアン[セ1]

東の山に行く道の途中にある岩。山の主の名前をたずね、答えないと通してくれない。



ケイン
ソーサリアン[セ1]

東の山を根城にする山賊の頭。レティアに一目ボレして、山賊達を使って彼女をさらったが、ソーサリアンに倒された。そのまま死んだと思われていたが、魔法の剣を持って再びソーサリアンと対決する。剣から出る魔法は威力が高いので、確実によけるようにしよう。





ロッド
ソーサリアン[セ1]

山賊の副頭領で、「疾風のロッド」を自称。東の山で落石を起こし、ソーサリアンを妨害する。ケインの失踪後は、1人で砦に残る。



レティアの父
ソーサリアン[セ1]

恩人であるソーサリアンを家に泊めてくれる。レティアを助けてくれたことを心から感謝しており、彼女が死んだあとも、ソーサリアンのせいではないと慰めてくれる。

銀の灯が消えた街
（『セレクテッド・ソーサリアン1』に収録）



村長
ソーサリアン[セ1]

オルソード王国の隣にあるリーマ村の村長。銀の採掘によって栄えていたが、王から採掘を禁止されたために村人がみんな出ていってしまい、1人で村に残っている。



オルソード国王
ソーサリアン[セ1]

銀に関するあらゆることを、突如として禁止した暴君。ソーサリアンの説得も相手にしない。実は銀によって封じられた悪魔のゴルディアンがとりついている。



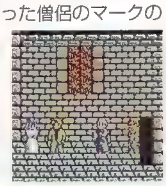
ルーミス
ソーサリアン[セ1]

オルソードの城下町の酒場に住む男性。捕らわれた恋人のエミリアを救うため、兵士に立ち向かい大ケガを負う。その後もさまざまな形でソーサリアンに協力する。



エミリア
ソーサリアン[セ1]

城下町で占い師をする女性で、はるか昔、ゴルディアンから町を救った僧侶のマークの血を引いている。このことから、国王に危険視されており、牢に捕らわれてしまう。事件解決後にルーミスと結ばれ、結婚式をあげる。





ルーミスの父
ソーサリアン[セ1]

城下町で酒場を経営している男性で、ルーミスの父親でもある。恋人のために無茶ばかりする息子を心配している。



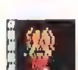
タジート
ソーサリアン[セ1]

城下町にある宿屋の主人。銀の十字架を作るために必要な銀製品のうち、銀のドアノブと銀の盾がこの宿屋にある。



サリア
ソーサリアン[セ1]

銀製品を取り扱う店の主人。ソーサリアンに銀製品の情報を教えてくれる。また、事件解決後に話すと銀のスプーンがもらえる。



ミューリア
ソーサリアン[セ1]

城下町に住む少女。家で両親がケンカしており、外で泣きじゃくっているが、エミリアがあやすと途端に泣き止む。



ブレイズ
ソーサリアン[セ1]

城下町に住む男で、ミューリアの父親。銀職人だったが、銀の禁止令で職を失って、酒びたりの毎日を送っている。エミリアが仲間にいると酒をやめるよう注意される。



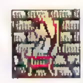
ナイジュス
ソーサリアン[セ1]

ミューリアの母親。職を失って飲んだくれてばかりいるブレイズに腹を立て、毎日のようにケンカしている。



ディンクス
ソーサリアン[セ1]

ブレイズ夫妻の隣に住む腕のよい銀職人。3つの銀製品をわたすと、新しい銀の十字架を作ってくれる。エミリアのことを呼ぶときは、なぜか「姐さん」と言う。



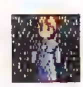
長老
ソーサリアン[セ1]

城下町の長老で教会に住んでいる。話すとゴルディアンと銀鉱脈に関する500年前の伝承について教えてくれる。また、リーマ村に銀製品があることを教えてくれる。



神父
ソーサリアン[セ1]

城下町の教会の神父。町を守る銀の十字架が王に奪われたことを嘆いている。作り直した銀の十字架に祈りをささげると、町の湖の水が消え、500年前に沈んだ街が姿を現す。



マーク
ソーサリアン[セ1]

500年前に町を救った僧侶で、エミリアの先祖。湖から現れた古代の町に霊として漂っており、ゴルディアンを倒せる武器である銀のウォーハンマーをくれる。



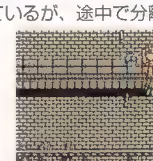
リーマ村の若者
ソーサリアン[セ1]

ペンタウァに出稼ぎに行っていた若者。ソーサリアンがペンタウァへ戻る途中、復興した村に戻ってきたところに出会う。



ゴルディアン
ソーサリアン[セ1]

僧侶のマークによって封印された悪魔で、国にある銀をすべて消滅させようともくろんでいる。最初は鎧を着ているが、途中で分離して、悪魔と鎧それぞれが炎の弾と光線を使って挟み撃ちにしてくる。実は本体は鎧のほうで、そちらにしかダメージを与えられない。



パンドラの箱
（『セレクテッド・ソーサリアン2』に収録）



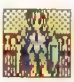
エピメテウス
ソーサリアン[セ2]

兄のプロメテウスから、この世のすべての「悪」が封じられた禁断の箱を預かった男。しかし、妻のパンドラが開けてしまい、彼女は悪の化身となってしまった。そんな彼女を倒してほしいと、ソーサリアンに依頼する。



ピュラー
ソーサリアン[セ2]

パンドラとエピメテウスの娘で、フードをかぶっている。薬剤師をしており、村にはびこる「悪」に頭を悩ませている。



デュカリオン
ソーサリアン[セ2]

プロメテウスの息子。パンドラの箱から村に飛び散った災厄である「悪」を封じる呪文が使える唯一の存在。パンドラの箱を手に入れると、すべての「悪」を封じるためにソーサリアンのパーティに同行する。



ポッポ
ソーサリアン[セ2]

村の住人。酸の池しかない井戸の奥に、財宝が眠っているとウソをつく。それはトリッカーこと「悪巧み」の災厄によるものだった。



ゼノマー
ソーサリアン[セ2]

コーカサス山の上に住む女性。夫からふもとの古城の扉の鍵を預かっている。



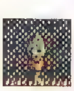
ジリウス
ソーサリアン[セ2]

ゼノマーの夫で、プロメテウスの友人。古城にあるウソをつく扉の言葉に困惑している。



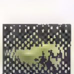
ディズィーザー
ソーサリアン[セ2]

パンドラの箱から放たれた「悪」の「病」。村人を病人にしている。大量に襲いかかってくるうえ、攻撃に病気の効果があるので注意。



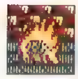
ヘイトリッド
ソーサリアン[セ2]

パンドラの箱から放たれた「悪」の「恨み」。井戸の下に棲みついている。体は小さいが攻撃力が非常に高いので注意。



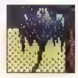
セフトシルフ
ソーサリアン[セ2]

パンドラの箱から放たれた「悪」の「盗み」。古城にある財宝を守っている。



ジェラシウス
ソーサリアン[セ2]

パンドラの箱から放たれた「悪」の「嫉妬」。古城の部屋に棲みつき、嫉妬の炎で攻撃してくる。何に対して嫉妬しているのかは不明。



トリッカー
ソーサリアン[セ2]

パンドラの箱から放たれた「悪」の「悪巧み」。ポッポにとりつき、ウソを言いふらしている。上空から急降下して襲ってくる。

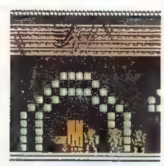


デススパイダー
ソーサリアン[セ2]

パンドラの箱から放たれた「悪」の「死」。パンドラのいる部屋の途中に巣食っている。足場が非常に悪く粘ついているので、戦うためには粘り取りの薬が必要になる。

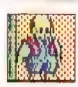


パンドラ
ソーサリアン[セ2]



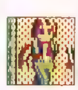
禁断の箱を開けてしまった女性。すでに放たれた「悪」によって支配されており、長い髪を振り回してソーサリアンに襲いかかる。

灼熱のワナ
（『セレクテッド・ソーサリアン2』に収録）



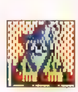
ホホホ
ソーサリアン[セ2]

村を守るためだと、ソーサリアンにマグマボイアルドの討伐を依頼した人物で、火山の南にある村の村長。しかし、これはルビーの鉱脈を自分のものにするための罠だった。笑い方はもちろん「ホホホ」。



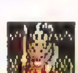
テシター
ソーサリアン[セ2]

名前が表すとおり、ホホホの手下。自分達に都合の悪い情報を聞かれると、露骨に動揺。真実を知ったソーサリアンに倒される。



J.B
ソーサリアン[セ2]

南の村にあるなんでも屋の主人。歩くたびに経験値が減る「ふしあわせのくつ」など、謎の商品をすすめてくる困った人。ルビーを持っていくと、氷の指輪と交換してくれる。



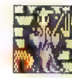
ジン・レイター
ソーサリアン[セ2]

火山の北にある村の若者で、マグマボイアルドの討伐に警鐘を鳴らす。倒したあと帰路につくソーサリアンに、ホホホ達の陰謀を暴露し、ソーサリアンと行動をともにする。



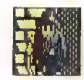
北の村の村長
ソーサリアン[セ2]

火山の北にある村の村長。怒り狂う火山を止めるため、マグマボイアルドの復活をソーサリアンに依頼する。



マック
ソーサリアン[セ2]

北の村に住む魔法使い。火山に咲くトライフルの花から、マグマボイアルドの復活に必要な素材の命の水を作り出す。



シャル
ソーサリアン[セ2]

マックの妻でシャーマンをしている。彼女のもとに命の水と光り輝く緑の石を持っていけば、マグマボイアルドを復活させるソウルストーンを作ってくれる。



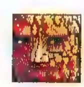
さやか
ソーサリアン[セ2]

黒髪の少女でおそらく東洋人。畑で作業中にテシターにさらわれ、地下に監禁された。

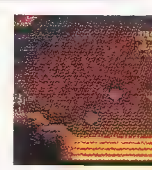


インビジブルストーカー
ソーサリアン[セ2]

透明な姿をしたホホホの手先。透明ではあるが、うっすらとその姿は確認できるため、落ちついて攻撃すれば問題なく倒せる。

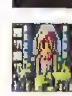


マグマボイアルド
ソーサリアン[セ2]



火山の守り神。倒すためには火山にある炎の剣が必要となる。体当たりのほか、体を壁に当てて落石を落として攻撃してくる。

時の神殿
（『セレクテッド・ソーサリアン3』に収録）



グラバリス=リラ
ソーサリアン[セ3]

爵位は伯爵。ペンタウァ王に、領土内の時の神殿にいる3匹の竜が狂ってしまい、その影響で時間が歪み始めていることを伝え、ソーサリアンの派遣を促した。竜が持つ時の水晶を取り返すよう命令するが、実は時の水晶を狙うキラーボーンにとりつかれていた。

TOPICS

過去・現在で登場キャラが変化

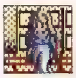
このシナリオではタイムスリップで過去と現在を行き来することになる。神殿で会う竜族は歳をとらないものの、現在と過去とでは性格が異なる。



フィアネ

ソーサリアン[セ3]

2000年前の過去で出会う少女。竜族の血を引き、時の神殿の巫女になる定めを持つ。神殿の水路に巫女の額飾りを落としてしまい、泣きじゃくっている。巫女の額飾りをわたすと泣きやみ、竜族のジバのところまで一緒についてくる。ソーサリアンいわく、「まだ額飾りは似合ってない」らしい。



サマリーヌ

ソーサリアン[セ3]

大人になって、その名前を変えたフィアネ。1992年前の過去で、神殿の巫女となるために不老不死の儀式を受ける日に出会い、このあと名前を変えたようだ。現在では、黒幕の手で記憶を奪われてしまっている。だが巫女の額飾りを付けると記憶を取り戻し、3匹の竜を復活させるため、ソーサリアンに同行する。ソーサリアンいわく「額飾りが似合う美人に成長した」らしい。



ジバ

ソーサリアン[セ3]

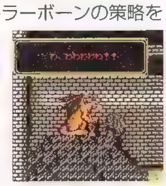
時の神殿の書記官で、現在で出会ったときは石化している。ソーサリアンが竜を倒す少し前の過去で出会うと、竜とフィアネを救ってほしいと、ソーサリアンに巫女の額飾りを託して石化してしまう。

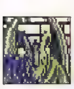


ネガティル

ソーサリアン[セ3]

過去を司る赤い竜。自分を討伐に来たソーサリアンを説得して、キラーボーンの策略を明かすとともに、ソーサリアンが過去へタイムスリップできるように力を貸した。ちなみに、襲われた際は気弱な叫び声をあげる。





バーラン

ソーサリアン[セ3]

現在を司る緑の竜。キラーボーンの襲撃で我を失っており、上空から炎を吐き出して襲ってくる。倒すと祭壇の鍵を落とす。





ポジティル

ソーサリアン[セ3]

未来を司る青い竜。バーラン同様、我を失っている。その場からは動かないが、吐き出す炎は強力。慎重に近づいて倒そう。

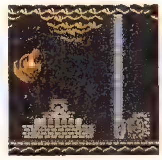




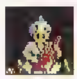
キラーボーン

ソーサリアン[セ3]

時の水晶を狙う悪霊。地下に設置した3つの水晶の影響で不死身になっている。水晶の効果を薄めるように並び変えると消滅する。



呪われた遺跡
（「セレクテッド・ソーサリアン3」に収録）



バーバラ

ソーサリアン[セ3]

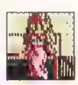
吟遊詩人の女性。冒険を終えて帰路につくソーサリアンを呼び止めて、小国イスマリアでの遺跡発掘中に起こった不思議な殺人事件について語ってくれる。



村長

ソーサリアン[セ3]

イスマリア国にある小さな村の村長で、遺跡の発掘調査中に起こった殺人事件の解明を依頼してくる。遺跡をレジャーランドにする計画の立案者であり、ある意味ではこの殺人事件のきっかけを作ってしまった人物。



ベーラ

ソーサリアン[セ3]

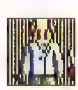
遺跡を調査している女性で、遺跡で起こった殺人事件の生き残り。強いショックのためなのか、事件当時の記憶を失っている。実は古代イスマリア王家の血を引いており、記憶が戻るとソーサリアンに同行して、事件解決の手助けをしてくれる。



オビア

ソーサリアン[セ3]

ベーラの父親。王家の血を引いているためか、遺跡に落ちていた石版に書いてある古代文字を解読することができる。



医者

ソーサリアン[セ3]

村で病院を営んでいる男。遺跡内部の毒沼を越えた先に、伝説の薬草が生えていることを教えてくれる。薬剤の知識もあるようで、ソーサリアンが用意した薬を、正しく煎じ直してくれたりもする。



スチュアート

ソーサリアン[セ3]

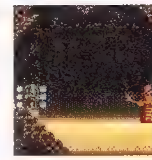
考古学者で、殺人事件の生き残りの1人。ベーラを助けるため、ソーサリアンの手助けをしてくれる。しかし、すでに殺されていて、死体に古代イスマリア王妃がとりついており、ベーラの毒殺を企んでいた。



マンティビート

ソーサリアン[セ3]

古代イスマリアの遺跡を守っている、サソリのような魔物。砂嵐を発生させ、それをすべて消すと本体が現れる。頭部が弱点だ。



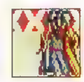


古代イスマリア王妃

ソーサリアン[セ3]

遺跡に眠っていた古代イスマリアの妃。遺跡調査によって発見され、王の眠りを妨げるレジャーランド計画を知り、調査に来た考古学者達を殺した犯人。ベーラが持つ封印の指輪がないと戦うことすらできない。



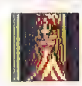


古代イスマリア王

ソーサリアン[セ3]

古代イスマリア王妃との戦闘中に目覚める。王妃と違って冷静で、今を生きる人々の言い分も聞いてくれる。ソーサリアンの神殿に手を触れないという話を信じて王妃を説得し、王妃とともに再び眠りにつく。

闇に消えた女神
（「セレクテッド・ソーサリアン4」に収録）



ソル

ソーサリアン[セ4]

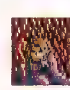
昼間をまぶしく照らす太陽の女神。月の女神セレーネが闇の王にさらわれて以来、すっかりふさぎ込んでしまう。これらの影響で太陽と月が消えて世界が闇につつまれた。



レナ

ソーサリアン[セ4]

女神達の召使いの女性。ソルとセレーネを心配しており、ソーサリアンにあらためてセレーネの救出を依頼する。



魔女

ソーサリアン[セ4]

闇の王に仕える魔女だったが、王の怒りを買って地下牢に幽閉されてしまい、そのとき愛用の水晶玉を置いたままにしてしまう。闇の王を倒せる太陽の剣の力を引き出せる。



ネイラ

ソーサリアン[セ4]

魔女の弟子。捕らわれた魔女を救出するため、単身地下牢に潜入しようとするなど、活動的な女性。魔女としての才もあるようで、水晶玉を持っていくと、ソーサリアンが探しているものを見つけ出してくれる。



ファウネス

ソーサリアン[セ4]

闇の王の城にいる楽師。琴の腕前に自信があり、話しかけるたびに聴いていくように言ってくる。ネイラに気があるようで、彼女の気を引くために星の花が欲しいらしい。



セレーネ

ソーサリアン[セ4]



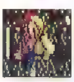
ソルの妹で月の女神。その美しさに嫉妬した闇の王にさらわれ、城の東にある塔に幽閉されている。中には2匹のヒョウが見張っている。



シェフ

ソーサリアン[セ4]

闇の王の城に仕えるシェフ。ネズミが大の苦手で、隣の部屋から聞こえてくる、かすかな物音にすらおびえている。



花壇の番人

ソーサリアン[セ4]

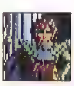
月の女神のために、闇の王が作らせた花壇の番人。花を愛する人らしからぬ狂暴さで、侵入したソーサリアンに襲いかかってくる。



ヒョウ

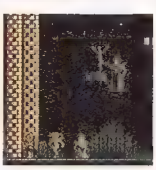
ソーサリアン[セ4]

闇の王の手先で、2匹でセレーネを見張っている。だが、ミューズの竪琴をセレーネに弾いてもらうと、すぐ眠りについてしまう。



ファルカス

ソーサリアン[セ4]



自分の身勝手から、世界の光を奪った闇の王。神らしく、上空から雷の魔法を放って襲ってくるが、体力は低く、さほど強くない。

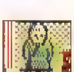
妖夢幻伝説
（「セレクテッド・ソーサリアン4」に収録）



村長

ソーサリアン[セ4]

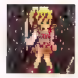
中華な雰囲気が漂うエマリア村の村長。108年前に封印したはずのパズス12世が復活し、それを倒してほしいと依頼してくる。



アルバ

ソーサリアン[セ4]

村の老婆。エマリア村の伝承を話してくれるなど、なかなか物知り。対岸にあるドラゴン島に、別れた元夫が住んでいるようだ。



ルー

ソーサリアン[セ4]

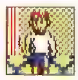
パズスのいる摩天楼とつながる洞窟で、ケガを負って倒れている少女。実はパズス12世の妹で、本名はルー・パズス。兄同様、108年前に封印されてしまった。エマリアへの復讐に燃える兄を止めるため、素性を隠してソーサリアンのパーティに加わる。



ラン

ソーサリアン[セ4]

エマリア村の飲食店の店主。店の上には、村を救った英雄の像がある。事件解決後に彼女に会うと、料理をふるまってくれる。



チェン

ソーサリアン[セ4]

村の海辺に住む少年。拾った石が封印石であることを教えてくれる。また、潮の流れに詳しく、流れの厳しいドラゴン島へ船でわたれるチャンスを教えてくれる。



老人

ソーサリアン[セ4]

ドラゴン島にいるアルバの元夫。神殿の紋章の持ち主だったが、ケンカがもとでアルバに奪われ、そのことについて後悔している。



タムタム

ソーサリアン[セ4]

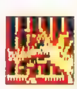
代々パズス一族の封印を守ってきた家系のドラ息子。パズス12世にそそのかされ、贅を尽くした生活を送っている。



タムタムの母

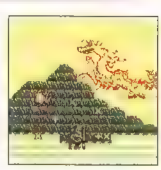
ソーサリアン[セ4]

摩天楼に連れていかれたタムタムの身を案じている。息子が戻る気がないことを伝えると、そんなはずはないと通行証をくれる。

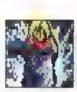


光竜

ソーサリアン[セ4]

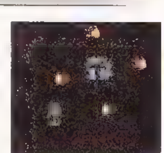


パズス12世が呼び出した光の竜で、上空から炎の弾で攻撃してくる。2回戦うことになり、封印石かミラーがないと倒せない。



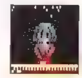
パズス12世

ソーサリアン[セ4]



エマリアへの復讐に燃える魔族の男。光竜と同じく、2回戦うことになる。不死の体を持っており、倒すことはできないが……。

それゆけ！ ドトーのトライアスロン
（「セレクテッド・ソーサリアン5」に収録）



受付嬢

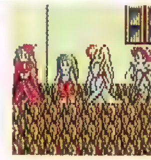
ソーサリアン[セ5]

ペンタウァで年に一度開かれる「ドトーのトライアスロン」の受付嬢。リタイアしても必ず参加賞のボールペンをくれる。



ピチピチギャルチーム

ソーサリアン[セ5]



基本シナリオに登場した、リーア、キアラ、セーナ、カレンの女性チーム。借り物競争の途中で、あえなくリタイアしてしまう。



ジジババチーム

ソーサリアン[セ5]



老人4人のチーム。真っ先に脱落するかと思いきや、周りが弱かったのか、ソーサリアンチームとデッドヒートを繰り広げる。

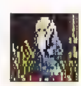


ログレックとオーガーチーム

ソーサリアン[セ5]



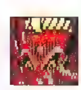
「囚われた魔法使い」のチーム。一見強そうだが、オーガーがカナヅチだったため、最初の関門の犬かき競争でリタイアしてしまう。



オーサー

ソーサリアン[基2・セ5]

「暗黒の魔道士」にも登場。スタート地点で「ビビデ バビデ ぶーぅ!!」という呪文を唱えて、参加者を湖までワープしてくれる。

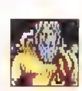


クラーケン

ソーサリアン[基1・セ5]



犬かき競争の中間地点にいる審判。愛称である「はっちゃん」と呼んであげると、照れてゆでダコのように真っ赤になる。それだけ。



ユイター

ソーサリアン[基3・セ5]



第3関門のクイズの審査員で「天の神々たち」にも登場する父なる神。全問正解すると「さては、おぬし、オタクじゃな」と言う。

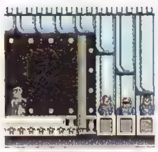
エビルシャーマン
ソーサリアン[基3・セ5]

借り物競争の会場に向かう途中にいて、薬箱を取ってきてほしいと頼んでくる。もちろん罠。「天の神々たち」にも登場する。

アルモス
ソーサリアン[基3・セ5]

カレンの師匠だが、弟子の部屋に勝手に入り、タンスから彼女のパンティーを盗もうとしている。「メデューサの首」にも登場。

サンバの審査員
ソーサリアン[セ5]



第5関門のサンバ大会の審査員で、左からキーヤ、トミー、いがちゃん。産婆の踊るサンバを見て、それぞれコメントを出してくれる。

乾物屋
ソーサリアン[セ5]

ソーサリアンに骨細工師がいれば、この乾物屋でヴァイデスの干物の偽物を作れる。

金物屋
ソーサリアン[セ5]

ゴール直前にある金物屋。ソーサリアンにシャベルやツルハシなどをすすめてくるが、最後にタダでバケツをくれる。

ファイヤーエレメント
ソーサリアン[基3・セ5]



リタイアしたログレックに、妨害のため呼び出された。バケツでくんだ川の水をかければ「Oh!!」という声とともに消滅する。

ペンタウァ王
ソーサリアン[セ5]



ペンタウァの国王。優勝賞金と経験値をわたしたあと、ソーサリアンにおだてられて興奮。なぜか巨大化してしまうのだった。

TOPICS

スタッフを模したキャラクターも登場

サンバの審査員をしているキーヤ、トミー、いがちゃんは『ソーサリアン』の開発スタッフをモチーフにしたもの。なお、いがちゃんは『戦国ソーサリアン』の「織田信長の章」のシナリオクリア後に隠しキャラの五十左衛門としても登場する。ちなみにスタッフではないが、ファルコムマンという隠しキャラも存在する。

封印
（『セレクテッド・ソーサリアン5』に収録）

看守
ソーサリアン[セ5]

凶悪なモンスターを収容する刑務所で看守をする男。ワーウルフが付近の遺跡に逃げ込んだため、捕まえるように依頼してくる。

船頭
ソーサリアン[セ5]

刑務所の職員で、ワーウルフが逃げ込んだというリーク＝ディオンの遺跡への船を出してくれる。船をこぐ姿が堂に入っている。

シルフィ
ソーサリアン[セ5]

殺された学者ファルファスの娘。遺跡の鍵となる赤い玉を持つ。彼女を仲間にするかどうかで、物語の展開が少しだけ変わる。

ファルファス
NO IMAGE

ソーサリアン[セ5]

シルフィの父親である学者。リーク＝ディオンの遺跡の調査中、タウラーに殺された。

タウラー
ソーサリアン[セ5]



ファルファスを殺した犯人。だが、実は悪霊のリーク＝ディオンにとりつかれていただけで、のちに悪霊に見放されて命を落とす。

ラルディ
ソーサリアン[セ5]

考古学者の男性。リーク＝ディオンにとりつかれてしまったタウラーによって、遺跡の牢に幽閉されてしまう。

ノーマス
ソーサリアン[セ5]

遺跡発掘をしている男で、ラルディとともに牢に入れられている。また、毒ガス室の罠にはまったソーサリアンを助けてくれる。

ワーウルフ
ソーサリアン[セ5]

刑務所に収監されていた死刑囚。遺跡の内部に逃げ込んでいて、見つけると狼の姿に変化して襲いかかってくる。

リーク＝ディオン
ソーサリアン[セ5]



遺跡の主となった悪霊で、タウラーとシルフィにとりついている。上空から魔法で襲ってくる。倒すためには正義の鉄剣が必要。

LORD MONARCH ロードモナーク シリーズ

モナ
モナークモナーク

『モナークモナーク』の世界へ導く案内人

『モナークモナーク』のマスコットキャラクター。ゲームの手ほどきとなるレッスンステージのガイドをする謎の生き物で、ルールの説明から便利な攻略テクニックまで教えてくれる。また、日々の出来事を日記に書くのが趣味らしく、内容から察するに、離ればなれになった彼女を捜す旅に出ているようだ。



↑愛くるしい見た目から人気も高い。語尾に「〜の」や「〜なの」とつけるのがクセ。

TOPICS

他作品ではショップの店員として活躍

モナは『イースvs.空の軌跡』でショップの店員として登場する。彼女へのプレゼントを買うために、この世界まで出張してアルバイトをしているらしい。もちろん、ここでも「〜なの」といった口調で対応をする。また、店内には装備やスキルといったキャラクターの強化に役立つアイテムが置いてあり、モナポイントと呼ばれる通貨と交換してくれる。



ブランディッシュ シリーズ

アレス・トラーノス



ブランディッシュ[1・DR・2・3]

賞金稼ぎであり、賞金首でもある流浪の剣士

剣一本を携え生きる、無口で冷静な流浪の男。目立たない容姿とは裏腹に凄腕の剣士として知られている。特に掲げる信条もなく、主に賞金稼ぎをやっているが、自身も超がつくほどの高額な賞金首である。そして自分の首をしつこく狙うドーラに手を焼いている。シリーズの『1』～『3』までの主人公で、かけられた賞金額はシリーズを追うごとに100万G→180万G→200万Gと高騰している。『2』では、神であるアドニスがアレスに対して知り合いに似ている、また闘神などと言ったことから、オリュンポス十二神のアレースの生まれ変わりという説がある。





←無表情なアレスの唯一ともいえる笑顔。『2』のエンディングでしか見られない貴重なシーンだ。

TOPICS

他作品では「賞金首」として参戦

アレスは『ヴァンテージマスター』のキャラクターとしても登場する。なんでも、ドーラから逃げているうちに『ヴァンテージマスター』の世界に迷い込んでしまったらしい。ソードマンの名前を「アレス」にすると使用でき、クラスは「賞金首」。能力はソードマンと同じで、近接攻撃が得意なクラスとなっている。



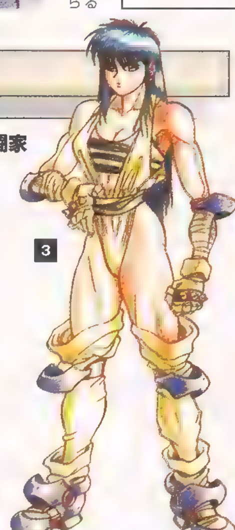
アンバー・ガルシア

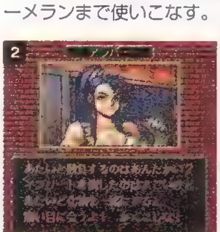


ブランディッシュ[2・3]

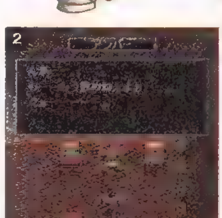
強さをひたすら追い求める無頼の格闘家

己の肉体を武器に戦う女性格闘家。6年にわたりブンデビアの闘技場で無敗を誇っていたが、アレスに敗北して以来、真の格闘家としての自らの生き方を見直して、修業の旅に出る。挑発に乗りやすく非常に好戦的な性格。『2』では闘技場で1回だけしか戦わない敵キャラクターだったが人気が高かったため、『3』になって主人公に昇格。体術を生かすことができるナックル系の武器を得意とするが、場合によってはモーニングスターや斧といった重装備から、ブーメランまで使いこなす。



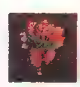


←『2』のアンバーはなかなか女らしいが、修業のせいか、『3』ではワイルドなキャラへと変貌している。



←王都フィベリアにあるカジノに行くと、スロットマシンの横で泥酔して倒れているアンバーの姿がある。

ジンザ(尾白甚左ェ門)



ブランディッシュ[3]

世界征服の野望を抱く孤高の忍者

緋色の装束に身を固めた忍者。東洋の国に伝わる暗殺術を会得しており、刀や手裏剣のほか、さまざまな忍法を使いこなす。自らを闇に属する非情の輩と公言することもはばからない。常に任務達成を第一の目的とし、妨げるものがあれば、誰であろうとちゅうちょなく斬る。本来は政治的計略のもとで行動することを約束されているが、密かに世界征服を企み、単身で小国フィベリアへと潜入した。なお、彼のデザインは、『2』のボス敵だった忍者マスターがモチーフとされている。





←写真は『2』の忍者マスター。緋色の装束や額当てなど、見た目がそっくり。また攻撃方法も一部が同じ。



←ジンザは巻物を使ったさまざまな忍術のほか、蒼炎発動や暗黒幻舞といった特殊攻撃を複数持っている。



ドーラ・ドロン

ブランディッシュ[1・DR・2・3]

師の仇であるアレスをつけ狙うグラマーな女性魔道師

妖艶な姿をした女魔道師。強烈にして直感的な性格で、何があっても懲りない根性をあわせ持つ。魔法の腕はかなりのもので、ときとしてアレスを苦しめるが、自分の魔法で作った穴に落ちるなど間の抜けた面があり、金目のものに目がないのも弱点。アレスを師匠のバルカンの仇として5年以上も執拗に追い回したが、『3』でその誤解は解けた。どの登場作品においても、ドーラが登場するときはなんらかのトラップにはまって退場するパターンが多い。緊張感をほどよくほぐす、ギャグキャラとしての存在感が強いが、その区画にどういったトラップがあるかという、さりげないヒントを与えているともいえる。



これぞドーラ様という女王様ファッション！

⬅ドーラといえばビキニとマントの挑発的なセット。写真は『3』でフィベリア城に乗り込むシーンだが、背後からだとお尻はほぼ丸出し。さすがのアレスもこれには動揺を隠せないはず。



TOPICS

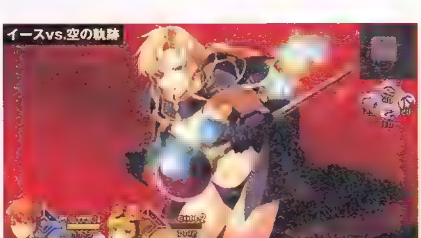
とにかく多くの作品にゲストとして登場

ドーラはコミカルなところばかりが目立つが、ときにはアレスに対して冷たい態度をとり、そしてときには仇であるはずのアレスと共闘するなど、その都度いろいろな顔を見せる。彼女のこういったギャップのある性格とグラマラスな外見は大いに受け、主人公のアレスよりも人気を博していたのはいうまでもない。そのせいもあってか、右のように『ブランディッシュ』シリーズ以外の3作品にゲスト出演しており、いずれもドーラの特徴がしっかり受け継がれている。なお、気合いが入った新規イラストまで描き起こされていることから、ファンのみならず、開発スタッフからも長年愛され続けているキャラクターだといえるだろう。

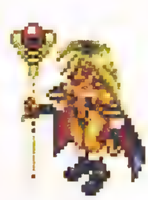


イースvs.空の軌跡

⬅戦闘中に1度だけ呼べるサポートキャラクターとして登場。支援効果の名称はミスティク・マジックで、効果は一定時間、敵を引き寄せるというもの。使い勝手はさておき、間違える、誤りといった意味のミスティクという名称がドーラらしさを感じさせる。



⬆『イースvs.空の軌跡』にも登場するドーラ。ちなみに、2011年に電撃オンラインで行われたファルコムヒロイン総選挙では、100人以上のキャラクターのなかから23位に選ばれた。



ヴァンテージマスター

⬆クラスは「魔法使い」で、ウィッチの名前を「ドーラ」に変えると使用できる。アレスを追いかけていたらこの世界に迷い込んでしまったらしい。魔力は極めて高いが、薄着のせいか防御力が低い。なお、ドット絵のデザインは『2』のものだと思われる。



風雲幻遊記

➡引き続き『VM JAPAN 風雲幻遊記』でもゲストとして出演。専用のストーリーはないが、フリー対戦やトーナメントなどで使用できる。高い術力を生かした攻撃術を得意とするキャラクターとなっているが、あいかわらず防御力は低い。

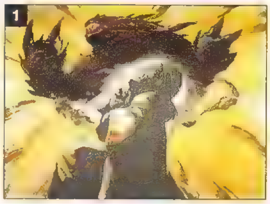


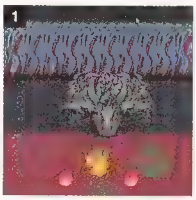
ビスタル(ガドビスタル)

ブランディッシュ[1・DR・2]

大いなる力に魅入られて国を悲劇に巻き込んだ愚かなる王

はるか昔に存在したビトールの王。国をより強大にしようと、軍を用いて国の守護神たるドラゴンを倒した結果、ビスタルは呪われて理性のない怪物(ガドビスタル)となり、ビトールは地中深くに沈んだ。地底で永劫住み続けることになったが、のちに現れたアレスによって退治される。『1』や『DR』では最終ボスとして、『2』では研究所のボスとして登場する。





⬅左右に移動しながら強力な魔法弾を発射してくる。フロア内の仕掛けがやっかいで、攻撃をしかけるチャンスが少ない。



⬅『2』では、ビトールから発掘されて地下研究所で培養されている。正面から電撃を放つなど、以前よりも強くなっている。

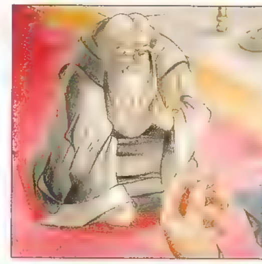


ガウアー

ブランディッシュ[3]

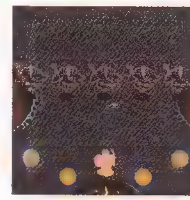
国王を利用して闇の神の力を得た魔道師

ドーラの師バルカンに匹敵する力を持つ老魔道師で、フィベリアに混乱を招いた元凶。国王ギゼールI世に依頼されて古文書の解読を担当するが、古文書の内容が闇の神アペイロンの封印を解く鍵だとわかると、国王に封印を解かせて、自らはその力を得て全世界を支配しようと企んだ。





⬅闇の力を得たガウアーからは怪しげな雰囲気が漂う。アペイロンの台詞を代弁するかのような口ぶりでアレスに語りかける。



⬅ガウアーは浮遊した状態で、立て続けに魔法を撃ってくる。追尾するものや状態異常を付加するものなど、効果はさまざま。

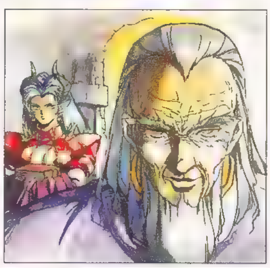


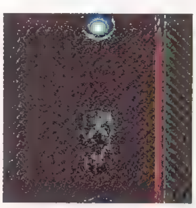
バドラー=ハデス(ガドバドラー)

ブランディッシュ[2]

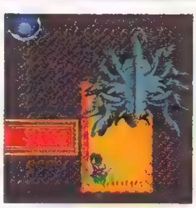
絶大なる力と引き換えに悪魔に魂を売った国王

小国ブンデビアの国王であり、『2』の最終ボス。老いによって威厳が失われつつあったため、罪なき者を監獄に投獄したり、闘技場で賞金をエサに強者を集って軍事国家を目指したりと、悪政に走るようになる。やがて大いなる力に目をつけ、自らを培養してガドバドラーへと変身する。

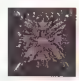




⬅変身1段階目は、大きさはそのままに悪魔のような姿になる。鋭い爪での攻撃のほか、眼から光線を発射してくる。



⬅2段階目は大型のサソリのような化物になる。弱点は頭部のみ。身体を回転させながら突進してくる攻撃は凶悪だ。

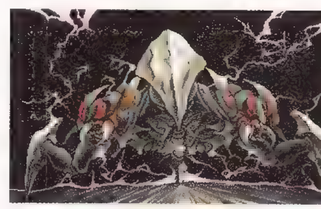


アペイロン

ブランディッシュ[3]

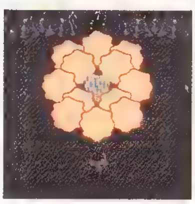
永き封印から解き放たれた闇の神

『3』の最終ボス。はるか昔に3人の女神によって地中に封印された闇の神で、伝承では「黒き獣」と呼ばれている。ギゼールI世が誓約の言葉を発したことで現代に目覚めて、邪念に捕らわれた者を次々と悪しき者へ変貌させている。その姿形は決まっておらず、基本的に闇の力そのものとして存在している。





⬅ガウアーを倒すと登場する。1段階目は禍々しい装甲をまとっており、各面に付いた頭を突き出して攻撃してくる。



⬅2段階目は複数の闇の集合体になり、十字や円に形を変えて攻めてくる。中央にある物体がアペイロンの実体か。



ガディ

ブランディッシュ[1・DR・2]

地底からの脱出を試みる勇敢な戦士

ゲイラのために地底から脱出する方法を探していたが、塔の9階のサンゴの大部屋を抜けられずに困っている。『DR』では、壊れた剣をゲイラに届けるミニイベントが発生する。



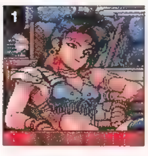


ゲイラ

ブランディッシュ[1・DR・2]

塔の1階で武器屋を営む女主人

塔に入ってすぐのところで武器屋を経営している。言葉使いが荒く、自分のことを「俺」と呼ぶほど男勝りな性格をしているが、自分のために体を張るガディのことを心配そうに待っている。



TOPICS

物語中に結婚するガディとゲイラ

ガディとゲイラは、『1』においてアレスのおかげでビトールから生還し、のちに2人はめでたくゴールインしている。それがわかるのが『2』で漁師町に着いたとき。夫婦で武器屋を営んでおり、ガディが生後間もない赤ちゃんを抱いている微笑ましい光景が見られる。



⬆久々のアレスとの再会を喜んでいる様子。しかし、恩人とはいえ商売となると話は別。残念ながら売っている装備品を安くはしてくれない。



⬅ガディとゲイラは『2』のエンディングにも登場。アレスを追いかけるドーラを温かく見守っている。ちなみに、ここでもガディが赤ちゃんを抱いている。



ベネディクト

ブランディッシュ[2]

世界に名を馳せる正義感の強い大預言者

バドラーに招かれ、全てを制する力の源の所在を占うよう命令される。意に反するが仕方なしに占うも、結果を告げた直後、バドラーに殺害される。





←塔の中層で亡霊として現れ、頂上へ向かうアレスに全てを制する力の源に関する情報とバドラーの野望を伝える。

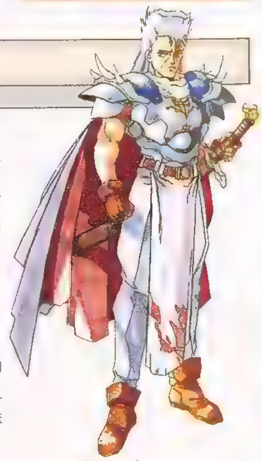


カール・キャレス

ブランディッシュ[2]

バドラーに雇われた傭兵参謀

アレスとは傭兵時代のときに面識があり、ライバル視している。バドラーに雇われる身ではあるが、大いなる力を手に入れたバドラーを討とうとする。





←作中ではアレスの前に何度か立ちはだかり、最終的には決着をつけることになる。騎馬戦法を得意とする。



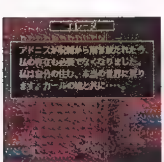
エレーヌ

ブランディッシュ[2]

左目に緋色の瞳を持つ謎多き女性

バドラーの側近。体内にはアドニスの魂が受け継がれており、バドラーを討とうとするカールやアレスに協力する。カールに密かな想いを寄せている。





←最終的にはアドニスの魂が呪縛から解き放たれ、自らの意思でカールのあとを追うようにしてこの世を去る。



フレッド

ブランディッシュ[2・3]

自称、世界一の賞金稼ぎ

『2』では要所でヒントをくれる賞金稼ぎとして登場していたが、『3』になって突如お笑いキャラクターへと転向。ミレイユにベタボレしている。





←『3』では闘技場の戦士の1人としても登場する。HPがゼロになると、その場で土下座するが、ここでトドメを刺さずにいると不意打ちをしかけてくる。



←ミレイユにいいところを見せようと必死になるが、氷漬けになったり、砂岩板を奪われたりするなど、空回りしてばかり。ドジさ加減はドーラに匹敵する。



バルカン

ブランディッシュ[3]

3人の教え子を持つ偉大なる大魔道師

ゾール、ドーラ、ミレイユを弟子に持つ。ギゼールⅠ世についた闇をアレスとともに封印するが、その際に命を落とす。作中では亡霊として登場する。





←ゾールの魔力を封じたり、ウルティン・テールムの力を引き出せるよう導いたりと、何度もアレスに助力する。

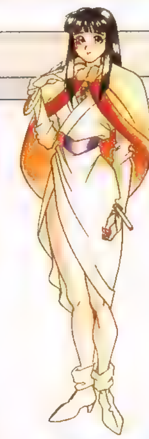


ミレイユ・ミレン

ブランディッシュ[3]

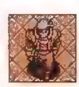
精神感応に優れるギルドの巫女

4歳のときにバルカンに引きとられ、ドーラと姉妹のように育てられた女性。バルカン亡きあとはその遺志を継ぎ、アカシック・ギルドの巫女となる。





←争いを好まない穏やかな性格で、ギルドメンバーからの信頼も厚い。初めはアレスを突き放すように接していたが、終盤では全面的に協力する。



メイソン

ブランディッシュ[3]

密かな野望を抱くギルドの幹部

アカシック・ギルドのリーダーだが、口が悪く性格がきついため、メンバーからは嫌われている。ウルティン・テールムが秘める大きな力を虎視眈々と狙っている。





←最終的にはギルドを裏切り、ウルティン・テールムを奪おうとする。逃げてばかりの卑怯者かと思いきや、いざ戦闘になると意外に手強い。



ゾール

ブランディッシュ[3]

強大な力を望む宮廷占い師

才能豊かなバルカンの一番弟子。託宣能力を身に付けるとバルカンのもとを去り、ギゼールⅡ世のお抱え宮廷占い師になる。闇の力でフィベリアを裏で操っている。





←闇の力を得た途端に謀反を起こし、国王や地位の高い者を城の地下に幽閉。自分は玉座にまたがって兵士達を操り、フィベリアの権力を握る。

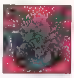


忍者マスター
ブランディッシュ[1・DR・2]

闇の世界に属する忍びの頭目

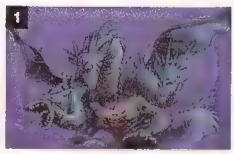


素早く動き回りながら手裏剣や分身の術などを使って攻撃してくる。ユーザーに人気の高かったボスで、ジンザのベースとなったキャラでもある。

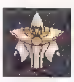


アジタカーハ
ブランディッシュ[1・DR]

最強の剣を守護する三ツ首竜



プラネット・バスターを守護している三ツ首竜。それぞれの首から炎を吐き、近づくと吹き飛ばしてくる。魔法防御力が低いと倒すのは難しい。



ソウルマスター
ブランディッシュ[2]

魂を自在に操る暗黒の魔道師

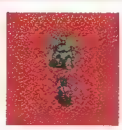


ドーラの魂を操ってアレスを襲わせるほか、プラネット・バスターを奪うべく自らも戦う。アレスを捕獲するため、砂漠に結界を張った人物でもある。



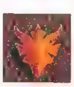
ビッグディッパー
ブランディッシュ[2]

強固な鎧をまとった不死身の戦士



←呪いを解くと巨大化し、剣と魔法を併用した攻撃で詰め寄ってくる。

プラネット・バスターの対となる鎧をまとった戦士。石版、聖水、杖を使って呪いを解かないと、絶対に倒せない。



サザン・クロス
ブランディッシュ[2]

大宇宙の力を秘めた盾の化物



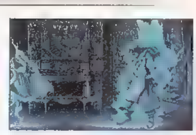
←直線的な攻撃だけだが、攻撃力が異常に高い。バリアの魔法は必須。

プラネット・バスターの対となる盾の化物。異形の偶像を4つ使って儀式を完成させないと、何度でもよみがえる。

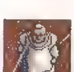


ギゼールI世
ブランディッシュ[3]

闇の神と誓約を交わした悲運の国王



古文書の一文を読み上げてしまい、闇の神と誓約を交わしたフィベリアの国王。アレスとバルカンに退治される。



ジャグベル
ブランディッシュ[3]

強き者に従う姑息な宮廷占い師

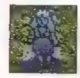


ゾールの部下で幻術の使い手。アレスをだまして砂岩板を手に入れるが、結果的にアレスに倒される。死に際にアレスを道連れにしようと自爆する。



ダークアレス
ブランディッシュ[DR]

ビスタル王が召喚したアレスの偽者で、異名は「邪悪なる剣鬼」。ドーラ編の最終ボス。



少女の霊
ブランディッシュ[1・DR]

クラブデビルに家族ともども殺され、成仏できずにいる。



ニクシー
ブランディッシュ[1・DR]

洞窟にいる水の精霊。魔物に水脈を断ち切られて困っており、手助けしてあげるとフレームメイルがもらえる。



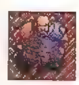
ユンユン
ブランディッシュ[DR・4]

明るく元気いっぱいなバニーガールで、カジノの看板娘。



エフィーナ
ブランディッシュ[DR・4]

カジノでカードゲームのディーラーを務めるお姉さん。



ベネゼル
ブランディッシュ[2]

ベルサドス島にある監獄の獄長。監獄から脱出できる囚人を賭けて金儲けしている。



牢名主
ブランディッシュ[2]

ベルサドス島の監獄内で一番幅をきかせている囚人。アレスに脱出するための助言をする。



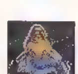
アドニス
ブランディッシュ[2]

人間として生まれ、神として育った少年。永い間、洞窟の花園で彫像として留まっている。



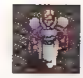
デイジィ
ブランディッシュ[2]

ブンデビアの城下町の町長の孫娘。山賊に誘拐されてしまい、助けを待っている。



人魚
ブランディッシュ[3]

海洋の女神スキアの娘。砂岩板を持つ者に青き宝玉をわたすという使命を課せられている。



ガンテス
ブランディッシュ[3]

フィベリア城の近衛隊長。ゾールの謀反により、力およばず城の地下に幽閉される。地底湖への入口の管理を任されている。



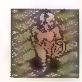
ギゼールII世
ブランディッシュ[3]

王都フィベリアの現国王。絶大な力を得たゾールにその座を奪われるが、アレス達に助けられて再び地位を取り戻す。



ソニックマン
ブランディッシュ[3]

どこから来たかわからない、謎の戦闘生命体。闘技場の戦士で、爪で引き裂いたり、体を寝かせて突進したりしてくる。



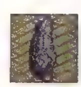
E・シンバ
ブランディッシュ[3]

女豹のごとく俊敏な動きをする、闘技場で唯一の女戦士。得意な間合いは中距離戦で、鞭や投げナイフを巧みに操る。



G・トドロキ
ブランディッシュ[3]

闘技場の戦士。円真流免許皆伝の腕を持ち、振りかざす刀から強力な気を放つことができる。



ブレードファング
ブランディッシュ[3]

狂戦士にも勝るどう猛さを持った密林のハンター。闘技場の出場者を野生の動きで翻弄する。



リー・トミトク
ブランディッシュ[3]

闘技場の戦士で、別名は炎の格闘料理人。芸術的な体術を駆使して、相手を料理する。



トロール・N
ブランディッシュ[3]

闘技場の戦士。剣で切り刻んだり、毒ガスをまき散らしたりするなど、残虐な技を使う。



ジーン
ブランディッシュ[3]

闘技場で最後まで勝ち残ると乱入してくる、さすらいの武道家。その強さは最終ボスクラス。



ディー

ブランディッシュ[4]





数々の悪事を働いて食いつなぐ戦災孤児

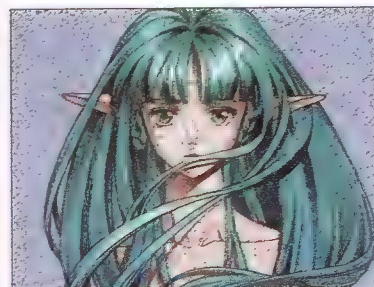
『4』の主人公の1人で、ギデア皇国の南西にあるアスラット文化圏の出身。数年前に戦災孤児となり、孤児院に引きとられるが、その経営は苦しく、日々の食料もままならないため、窃盗などで食いつないでいる。魔法は使えないが、鞭の扱い、盗み、罠の解除に長けている。なお、孤児院の仲間で、特に気弱なモーブという少女を気にかけている。



クレール

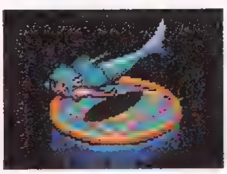
ブランディッシュ[4]





神の瞳と神の血を持つ暁の巫女

小国トゥルカイア出身のエルフで、『4』の主人公の1人。幼少の頃、ある事件がきっかけで修道院に入り、サフィーユだけに心を開いている。常に自信がなく萎縮しているためか、能力の開花は見られなかったが、なぜか暁の巫女として選ばれたことから彼女の運命が動き始める。



特殊な能力により人魚や獣人に変身できる

⬅水域では人魚に変身でき、息継ぎなしで永続的に活動できる。また、ストーリーの後半では、肉弾戦が得意な獣人へ任意に姿を変えられるようになる。

TOPICS

「暁の巫女」として他作品に登場

『ヴァンテージマスター』では、隠しマスターとしてクレールが登場。攻撃力が極めて高く、魔力も高いキャラクターとなる。





キエン

ブランディッシュ[4]





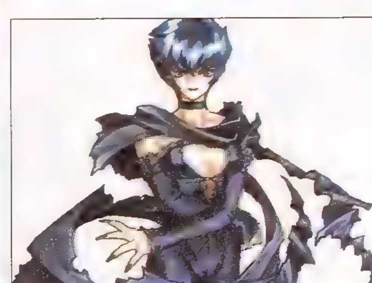
すべての記憶を失った謎の魔法剣士

そもそもは『VT』の隠し主人公だったが、『4』では初期から選べるようになった。額を血だらけにして記憶を失った状態で登場し、何者かに追われているような切迫感を感じながら、状況に流されるように神の塔へと挑むことになる。剣だけでなく魔法も使える魔法剣士だが、なぜ自分が魔法を使えるのかも覚えていない。

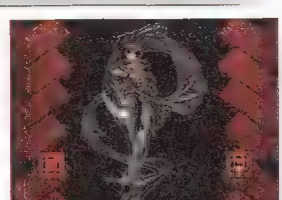


メルメラーダ

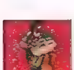
ブランディッシュ[4]



強力な魔法や使い魔を操る女盗賊

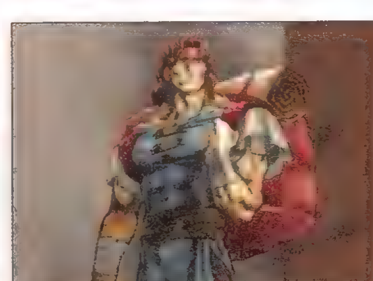


『VT』ではサブキャラクターだったが、『4』で主人公に昇格した。スーラン帝国よりも西方の国の出身で、「妖炎のメルメラーダ」という異名を持つ女盗賊。神の塔へ現れたのは輝玉板という財宝が目的で、仲間のズフォロアと手を組み、なんとかして奪おうと企んでいる。魔法能力が高く、武器はマフラー。なお、猫の姿に変身できる。

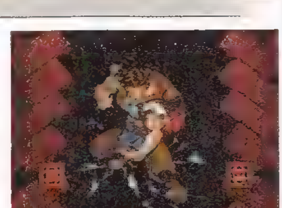


ガラハッド

ブランディッシュ[4]



小心者だが情に厚い考古学者



『4』で4人の主人公を1人でもクリアすると登場する隠し主人公。アスラット大学の考古学者で、神の塔の秘密が気になり、1人で調べ回っている。かなりのあわて者であり失敗ばかりだが、性格はまじめで誠実。また拳法をたしなんでいるが、巨体である見た目とは裏腹に実は小心者で、幽霊を見るとすぐに気絶してしまうのだった。



ザノン
ブランディッシュ[4]

塔の秘密を握る真実の探求者



神の塔の調査隊員だったが、塔に関する重大な秘密を知り、ヌビアール教団を去る。塔へ訪れた者によっては、自身の正体や目的を偽ることもあり、さらに善（神の力を封じる者）にも悪（神の力を求める者）にもなる。



←表向きは、神の曲の題材を集めている吟遊詩人だが、塔に来る者に封印を解かせようとしている。

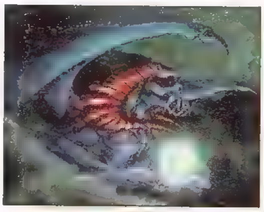


←終盤ではボスとして登場。手に入れた神の血の力を解放させ、自らを獣人化させて襲ってくる。

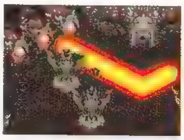


ギリアス
ブランディッシュ[4]

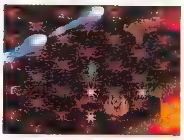
神の塔を造りし天才



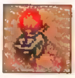
森羅万象を形成する4元素の炉として、塔の設計を思い立った人物。塔を建てて神の力を手に入れるまでに至ったが、世界を破滅に追い込む力だと知った守護鬼神によって塔に封印されてしまう。



←目覚めたばかりのギリアスは塔と同化している。塔の力を利用してさまざまな攻撃をしかけてくる。



←完全復活をとげたギリアスには翼が生え、大気中に強大なエネルギーを生み出せるようになる。



ドゥール
ブランディッシュ[4]

紅蓮の炎を操る火の精霊

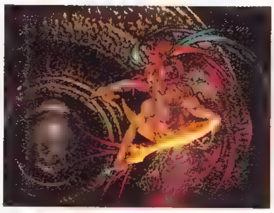


攻撃的な特性を持った精霊。聖なる存在に近いが、敵意を持った者には容赦なき洗礼の炎を浴びせる。作中では魂が壁の中に捕らわれており、体を無傷で解放してあげると友好的になる。



ギュールズ
ブランディッシュ[4]

未来を見据える力を問う者

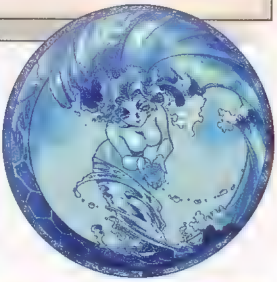


緋の輝玉板を守る守護鬼神。遺跡に留まり、塔の力を永久に封じることができる者を待っている。彼女に認められれば輝玉板を託されるが、問いの返答しだいでは敵意を持って攻撃をしかけてくる。



ラクシー
ブランディッシュ[4]

生命を司る水の精霊

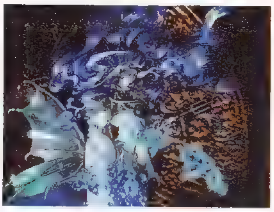


澄んだ水に住む温厚な精霊。遺跡の奥深くで石像の状態になっており、天露の小瓶をかけると復活する。先のフロアにいる死にかけた碧い魚への接し方しだいでは、ラクシーと戦うことになる。



アザール
ブランディッシュ[4]

善悪の判断能力を問う者



碧の輝玉板を守る守護鬼神。水域で輝玉板を委ねるにふさわしい者が来るのを待っている。事情が異なる両罪人の罪の重さを問われ、返答を誤ると三つ叉の槍と水属性の魔法による裁きの鉄槌が下る。

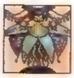


マーヤー
ブランディッシュ[4]

静寂を好む地の精霊

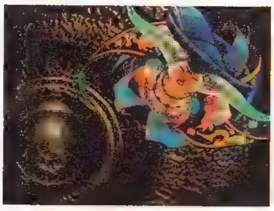


人が立ち入れない森に住んでいる精霊で、自然に対する愛情は、すべての生物に分け隔てない。慈愛を持って接すれば友好的になるが、欲望のために森を破壊する者には徹底的な攻撃心が向けられる。



ヴァート
ブランディッシュ[4]

寛容な精神の有無を問う者



翠の輝玉板を守る守護鬼神。庭園の最深部で呪われた宿命を解き放つ者が来るのを待っている。彼女の怒りに触れると、巨体を生かして地割れを発生させ、地中に呑み込ませようとしてくる。



サラース
ブランディッシュ[4]

イタズラ好きな風の精霊

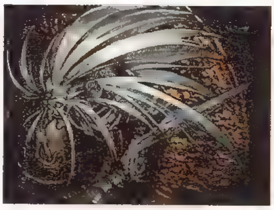


あるときは麗しい女性、あるときは腕の太い大男の姿で旅人の前に現れ、とまどう姿を見ては喜んでいる。あらゆる精霊の力を風の力で循環させていることから、すべての精霊の長ともいわれる。



セイブル
ブランディッシュ[4]

慈善、慈悲の心を問う者



黒の輝玉板を守る守護鬼神。天命を受け入れて城塞で輝玉板をわたすのにふさわしい者を待っており、貧しい者に対する慈悲の心を問いてくる。戦闘時は、真空波を無数に飛ばす攻撃を多用する。



モーブ

ブランディッシュ[4]

臆病で気弱なハーフエルフ



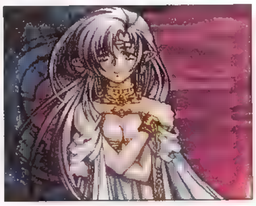
ディーとともに孤児院で暮らす耳長のハーフエルフ。気が弱く、何かとディーに頼って生活している。盗みに失敗したため、ディーとともに神の塔で労働させられることになるが、メルメラーダに護送車が破壊されたのち、行方不明になる。



ユーラ

ブランディッシュ[4]

自らの過ちによって封印された紫の女神



ソルロア教の巫女。ギリアスと手を組み、神の力の素晴らしさを知らしめようとする。しかし、塔の完成は世を破滅に導くと気づいた守護鬼神により、神の力を抑えるいけにえとして塔に封印される。伝承では紫の女神と呼ばれている。



サフィーユ

ブランディッシュ[4]

呪術に長けた心優しきエルフ



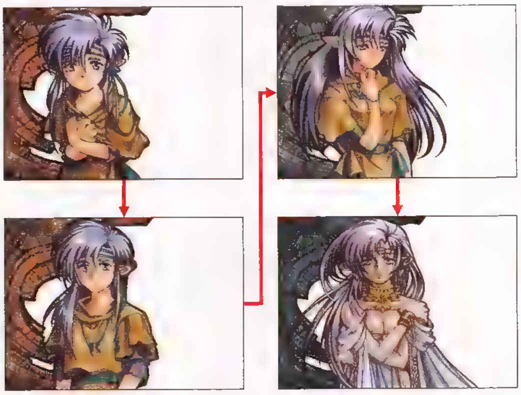
暁の巫女になるために、クレールとともに寺院で修行をするエルフ。呪術の能力が高く、時期巫女候補の筆頭として認められていた。巫女にクレールが選ばれたあとはクレールの百日巡礼に従者としてつき添うことになり、神の塔に送られる。

TOPICS

モーブとユーラの特殊な関係について

『4』のディー編では、物語を進めるにつれてモーブの姿が下のように徐々に変化し、最終的には紫の女神であるユーラの姿で現れる。これは、モーブが神の塔に入った際にユーラの魂が乗り移ったのだと思われる。また、モーブとは紫を示す意味を持つため、初めからユーラの魂の器としてこの世に存在していたとも考えられる。

●モーブがユーラへと変化していく流れ

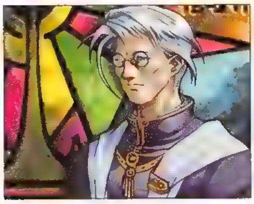




ズフォロア

ブランディッシュ[4]

神の塔に潜入したメルメラーダの従者



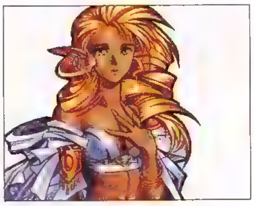
メルメラーダの計画に加担しており、彼女の塔への侵入を手引きした人物。裏工作によって前もって神の塔へ入り込むことに成功し、聖地調査隊の教会に見習い神官として潜伏している。頭がよく、痩せている見た目とは裏腹に腕も立つ。



シャハラザード(祖先)

ブランディッシュ[4]

なくした楽譜を求める美しき吟遊詩人



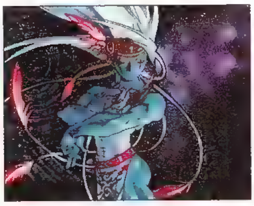
ガラハッド編でのみ登場。幽霊として神の塔に残り続ける吟遊詩人で、神の力により滅亡したカルアの住人を、楽曲を奏でることで慰めている。大切な楽譜をなくして困っているところにガラハッドと出会い、探してくれるようお願いする。



アディティ

ブランディッシュ[4]

天地の力を与える武器の精霊



古くから神の塔にある忘却の迷宮に封印されている武器の精霊。この精霊が与える試練を乗り越えることで、属性に応じた最強の武器をもらうことができる。戦闘能力が非常に高くて手強いが、属性の種類と質問の返答しだいでは戦わずにすむ。



看守

ブランディッシュ[4]

神の塔の牢獄の巨漢看守



←見るからに強そうだが、かなり間抜け。酒場で寝ていることもある。

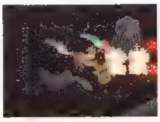
神の塔の地下にある牢獄の看守を務める。居眠りばかりしているため、鍵を奪われて脱獄されることもしばしば。



クライン

ブランディッシュ[4]

悪知恵が働く盗賊コンビの兄



←空中からダイナマイトを降らせたり、地上で魔法を放ったりしてくる。

ガラハッド編で登場する最終ボス。偽者の幽霊を巧みに操り、人々から金品をだましとって生活している。



コロッサル

ブランディッシュ[4]

腕力が自慢の盗賊コンビの弟



←体力と攻撃力が高く、体術を駆使した肉弾戦をしかけてくる。

クラインとコンビで登場する最終ボス。力だけが自慢で、盗賊稼業のことは兄のクラインに頼りきっている。



ギーナ
ブランディッシュ[4]

塔に住む言霊使いの龍人。高度な知識を持ち、石版に刻まれた文字を解読して手がかりを教えてくれる。ヌビアール教徒とギデア聖教徒を毛嫌いしている。



コワード
ブランディッシュ[4]

道具屋を営む老婆。目利きが鋭く、不明なアイテムを鑑定してくれる。隣の倉庫から聞こえる物音が気になるらしく、来店者に調査を依頼してくることも。



ファングス
ブランディッシュ[4]

遺跡にある武器屋の店主で、豹のような見た目をしている。大切にしていた剣をなくして困っており、探してあげるとかなりひょうきんな一面を見せる。



アップル
ブランディッシュ[4]

道具屋「アップル」の店主。賭け事が大好きで、カジノによく出入りしている。自分のプロポーションを気にしている。



ジェシカ
ブランディッシュ[4]

酒場「ハーベスト」の看板娘でウェイトレスをしている。街区のことに詳しく、住人や施設の情報を提供してくれる。



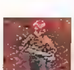
烈心居士
ブランディッシュ[4]

街区で秘術商を営む。隣に空き家を持つが、買い手が現れずに困っており、大金を所持していると目をつけられる。



シャハラザード
ブランディッシュ[4]

幻の楽曲を求めて塔に訪れた吟遊詩人。罠のダメージや状態異常の予防など、さまざまな歌の効果を与えてくれる。



ヴィオラ
ブランディッシュ[4]

街区に店を構える武器屋「ガントレッツ」の店長。大の酒好きで、仕事中であっても飲み比べ勝負を誘ってくる。



シャルル
ブランディッシュ[4]

街区にあるカジノでタイニールーレットのディーラーをしている。人あたりがよく、ルールを丁寧に説明してくれるが、あまり勝たせてはくれない。



エターナ
ブランディッシュ[4]

秘術商「ステラ・エランス」の主人で、エキゾチックな女性。店内には祭礼用の道具が飾ってあり、時空の瓶と水瓶を使って運勢を占ってくれる。



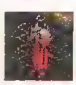
ニナ
ブランディッシュ[4]

武器屋「カラベラス武具店」の女主人。かなりの刃物フェチで、ありとあらゆる刃物を収集している。武器の試し斬りを頼んでくることもある。



ナイトシェード
ブランディッシュ[4]

遺跡で秘術商を営む。仮面で顔を隠しており、プライベートに触れられることを嫌う。アグリアと深いつながりを持つ。



アグリア
ブランディッシュ[4]

闇屋「ウバタマ商会」の店主。表向きは雑貨屋だが、裏では黒い仕事を受注しているとの噂もあり、彼女はとにかく謎が多い。



ミレアーナ
ブランディッシュ[4]

庭園にある道具屋「スペクタクルス」の女主人。かなりの神経質で、店内の物を勝手に触ろうとすると怒られる。



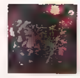
キューリア
ブランディッシュ[4]

庭園の隔離された場所でたたずんでいるエルフの吟遊詩人。シャハラザードと同じく、歌による加護の効果を与えてくれる。



人斬りニゾウ
ブランディッシュ[4]

武器屋「逸刀斎」を営む侍風の男で、刀鍛冶の仕事もしている。人手が足りないせいか、店の倉庫整理を頼んでくる。



ぐな&ぐに
ブランディッシュ[4]

道具屋を経営する2匹の妖精で、商売をするため、はるばる来たという。見た目はかわいいが、触れるだけで即死するジャコンを封じるほどの能力を持つ。



キラ
ブランディッシュ[4]

秘術商「ミスティック・キラ」の女主人。人体実験マニアで、店内の奥にはさまざまな拷問器具がある。「カラベラス武具店」を営むニナの姉にあたる。



キャンベル
ブランディッシュ[4]

胎内にある闇屋「sマート」の主人。死者の書を集めている変わり者で、属性がダークの者とは気が合い、マスターキーを格安で売ってくれる。



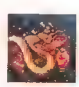
ヤスミン&サブリナ
ブランディッシュ[4]

道具屋「デュアル」の店主。頭が2つある化物で、お互い意見が合わずによくケンカをする。どちらもオカマ口調。



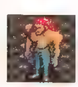
ゴートマン
ブランディッシュ[4]

胎内で闇屋「ゴートマン」の店主を務める山羊人間。薬の調合の研究をしており、有毒性のマンドラゴラを栽培している。



リューナ
ブランディッシュ[4]

ギーナの妹で、忘却の迷宮で雑貨屋を経営している。ステータスが上昇する珍しいアイテムを取り扱っている。



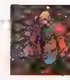
カルド=キン
ブランディッシュ[4]

正拳突きや飛び蹴りのほか、気を放つことができる格闘の申し子。レフリーいわく、闘技場の戦士のなかで大本命らしい。



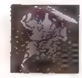
ミュウ
ブランディッシュ[4]

調査隊の手によって塔で捕獲された正体不明の生き物。不定形な生命体で、分身したり、変形して攻撃したりしてくる。



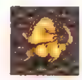
ゲンブ
ブランディッシュ[4]

たぐい稀なる才能と危険な芸ゆえ、芸の世界から追放されてしまい、その人生すべてを闘いへと費やす男。南東の大国から訪れた元大道芸人。



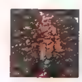
ガリアンソード
ブランディッシュ[4]

時の神殿で発見された古代の魔人。ほかの闘技場の戦士よりも一回り大きく、伸縮自在の蛇腹剣と、使い魔との波状攻撃をしかけてくる。



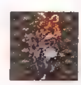
ゴールデンハンマー
ブランディッシュ[4]

遺跡で発掘したハンマーヘッズにジンを与えて誕生した金色の怪物。カルア魔術師会が誇る闘技場の戦士で、凍てつくブレスや回転攻撃で攻めてくる。



マチルダ
ブランディッシュ[4]

闘技場で自分の腕を試すために砂漠の国からやってきた女剣士。大の男でも悲鳴を上げる矛を軽々と使いこなす強者。



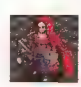
ヨンヨン
ブランディッシュ[4]

ペットの養育費を稼ぐために闘技場で戦う13歳の少女。魔法の腕は超一流で、ペットは主人の姿に変身する能力を持つ。



バルローザ
ブランディッシュ[4]

ディー編の闘技場のチャンピオン。大森林の奥地に隠れ住む勇敢な部族を代表する戦士で、代々伝わる格闘術を極めている。



アンジェラ
ブランディッシュ[4]

クレール編の闘技場のチャンピオン。はるか遠い国の尼僧で、僧服が赤い理由は殉教者の返り血であるという。



オニーアバン
ブランディッシュ[4]

キエン編の闘技場のチャンピオン。分身などの攻撃を使いこなす猛者。名前の由来は「お庭番」だと思われる。

Vantage Master ヴァンテージマスターシリーズ



エスターナ

ヴァンテージマスター［VM・VMP］

強くなるために旅を続ける女性格闘家

旅を続けながら、ギド・カーンを追っている女性格闘家。戦うこと、強くなることにとにかく充足感を見出しており、性格はかなりさっぱりとしている。攻撃力と物理防御力が高いため前線で活躍できるが、魔法防御力と魔力は低めとなっている。



ヴァンテージマスターポータブル



アルギロス

ヴァンテージマスター［VM・VMP］

なんらかの野望を抱いている若き公爵

かつては広大な領地を持っていた若き公爵。だが数年前の大戦で、多くの土地を失ってしまった。憎しみの連鎖を終わらせるために強くなろうとするが、実はある野望も抱いている。攻撃力、魔力、早さは高めだが、移動力はかなり低い。



ヴァンテージマスターポータブル



ジリーザ

ヴァンテージマスター［VM・VMP］

仕込刀1本で生きる漂泊の剣客

仕込刀1本だけを持ち、流れるままに生きている剣客。剣の腕は一流で、そのほかの才能も確かな様子。世間とはなれ合わず、他人に対して心の中を語ろうとは決してしない。物理防御力だけはかなり低いが、そのほかの能力は総じて高い。



ヴァンテージマスターポータブル



アルミオン

ヴァンテージマスター［VM・VMP］

槍技を極めた温厚な老騎士

かつては大国お抱えの騎士だったが、現在は一線を退いている。温厚な人柄と、老練の極みに達している槍技から、彼を慕う者は多い。攻撃力と物理防御力は全マスター中トップクラスで、そのほかの能力も平均レベルのものを持っている。



ヴァンテージマスターポータブル

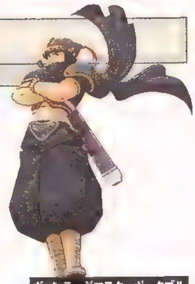


ペレール

ヴァンテージマスター［VM・VMP］

日々冷徹に任務をこなす隠密

大陸諸国で暗躍する隠密集団に属しており、日々冷徹に任務をこなす。これまでは影に生き、ギド・カーンの道具として使われていたが、影を抜けることも考えている。射程距離が長い手裏剣を武器に、早さと移動力で敵をかく乱する。



ヴァンテージマスターポータブル



プラティーナ

ヴァンテージマスター［VM・VMP］

聖剣で闇を打ち払う聖騎士

手にした聖剣を振るい、闇を打ち払ってきた聖騎士。ギド・カーンが闇の者と契約を交わし、闇の力をもって大陸全土を征服するつもりだと聞き、その闇を払う決意をする。攻撃力はトップクラスで、物理防御力と魔力も高めだが、早さは低め。



ヴァンテージマスターポータブル



カルコス

ヴァンテージマスター［VM・VMP］

強くなりたいと願っている盗賊

逃げ足の早さが自慢の盗賊で、これまでに捕まったことは一度もないという。そんな生き方を続けてきたが、盗賊という生業にむなしさも感じ始めており、強くなりたいと思っている。移動力と早さはかなり高いが、そのほかの能力は低め。



ヴァンテージマスターポータブル



アルマス

ヴァンテージマスター［VM・VMP］

希望の歌を追い求める吟遊詩人

竪琴を手に、さまざまな町をめぐり歩く吟遊詩人。類まれなる歌声の持ち主で、その演奏により人々を勇気づけてきた。また旅を続けながら「希望の歌」を追い求めている。魔力と早さは高めだが、攻撃力、物理防御力、魔法防御力は低め。



ヴァンテージマスターポータブル



アヴォリオ

ヴァンテージマスター［VM・VMP］

ギド・カーンへの復讐に燃える蛮人

底しれぬ憎しみを抱え、ギド・カーンへの復讐に燃えている猛き蛮人。数年前の大戦で自分の村を焼いたギド・カーンを倒すために、より強くなろうとしている。攻撃力、物理防御力、早さ、移動力が高く、岩を投げる攻撃は射程距離も長い。



ヴァンテージマスターポータブル



グラナス

ヴァンテージマスター［VM・VMP］

大森林地帯を守護する護人

大陸周辺の大森林地帯を守護する護人（まもりびと）と呼ばれる存在。森を出た際、戦争による無惨な光景を見て強く衝撃を受け、ギド・カーンを止めて世界を守ろうと決意する。能力はすべてが平均的で、射程距離の長い弓を使えるのが強み。



ヴァンテージマスターポータブル



カラール

ヴァンテージマスター[VM・VMP]

世界の危機を救おうとするシスター

強い決意を胸に秘めて、世界各地を旅しているシスター。自らの不思議な能力により、ギド・カーンが闇と契約していること、またこのままでは大陸中が闇に染まって多くの命が奪われることを感じとっている。魔力と魔法防御力は高いが、攻撃力は低い。



ヴァンテージマスターポータブル



ジャッド

ヴァンテージマスター[VM・VMP]

禁術を使いこなす魔法使い

大成した魔法使いで、禁術の数々を使いこなす。だが、さらなる探求のためにメルレットのもとを訪れて修業し、そこで召喚術を修得すると、ギド・カーンとの戦いにおもむく。全マスターのなかで最高の魔力を持ち、魔法防御力も高いが、攻撃力は低い。



ヴァンテージマスターポータブル



デルーナ

ヴァンテージマスター[VM・VMP]

メルレットに憧れる魔女見習い

メルレットに憧れて弟子入りした魔女見習い。明るい性格で、毎日朝から大喜びで修行を始めるがんばり屋さん。だが、メルレットの話を聞かずに使い魔の黒猫と戯れるなど、落ち着きがない一面も。魔力はトップクラスで、魔法防御力や早さも高い。



ヴァンテージマスターポータブル



エカイユ

ヴァンテージマスター[VM・VMP]

艶やかな金髪を持つ美しい精霊

長く艶やかな髪をなびかせる、美しい姿をした精霊。生きるために自然の力を必要としているからか、時々は森に入らないと、どんどんと眠くなってしまい、どこででも寝てしまうという。全マスターのなかで最高の移動力を持っており、魔力や早さも高い。



ヴァンテージマスターポータブル



マルフィール

ヴァンテージマスター[VM・VMP]

白い動物を連れたワガママお嬢様

刺激を求めて旅をしている、ワガママで気まぐれなお嬢様。チュウチュウと呼ばれる、丸っこい動物をいつも連れている。メルレットに弟子入りしたものの、召喚術の修行に飽きてすぐにやめてしまう。早さはかなり高く、魔力や魔法防御力も高め。



ヴァンテージマスターポータブル

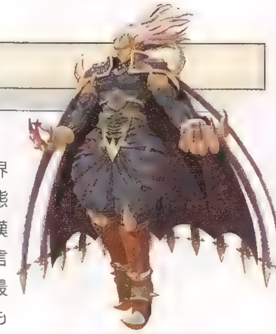


ザヒュルス

ヴァンテージマスター[VM・VMP]

闇の世界から来た魔人

失った力を取り戻すため、闇の世界からやってきた魔人。常に余裕ある態度で世の中を見わたし、人の争いや嘆きの数々を見ては「実に甘美だ」と言い、不気味な笑みを浮かべている。最高の魔法防御力を誇り、魔力や早さも高いが、物理防御力は低め。



ヴァンテージマスターポータブル



ビルーザ

ヴァンテージマスター[VM・VMP]

頭が狼、体が人間の半獣人

ギド・カーンと同じ半獣人で、常に人間から恐れられ、また忌み嫌われてきた。戦争を起こして人間に迷惑をかけたギド・カーンを倒すのは、同族である自分の使命だと思っている。魔法防御力は低いが、それ以外の能力は高めとなっている。



ヴァンテージマスターポータブル



ブロンザ

ヴァンテージマスター[VM・VMP]

武術を通じて己を高める修行僧

過ちを繰り返す世の中を憂いており、その連鎖を断ち切るためには1人1人の向上心が必要だと考えている、まじめな修行僧。かつてメルレットのもとにいたギド・カーンの話を聞いて、興味を持つ。すべての能力が平均的なバランス型のマスター。



ヴァンテージマスターポータブル



紫のメルレット

ヴァンテージマスター[VM・VMP]

召喚術を世に伝える伝説の魔女

世の中に召喚術を正しく伝えることを使命としている物静かな魔女。はるか昔から多くの弟子を輩出しており、その存在は伝説として伝わっているほど。魔力が突出して高いことに加えて、すべての能力も平均的に高いという反則級の強さを持っている。



ヴァンテージマスターポータブル



ギド・カーン

ヴァンテージマスター[VM・VMP]

大戦を制した英雄である覇王

数年前に行われた大戦により、世界を手にした覇王。その顔は獅子の仮面で隠されているが、それは仮面ではなく素顔だという噂もある。最近はむやみな軍備増強などで、民衆の不審を招いている。最強クラスの能力を持つが、魔法防御力だけはやや低い。



ヴァンテージマスターポータブル

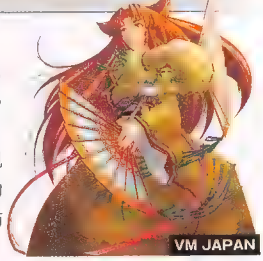


ヒミカ

ヴァンテージマスター[JAPAN・富嶽]

容姿も舞も麗しい神楽巫女

大和神殿に仕える麗しき神楽巫女。2年前に失踪した姉弟子のムウを捜している。ムウが星落とし(隕石の落下)を引き起こしたと知り、暗い表情を見せることが多い。巫女だけあって術力や術防御力は高いが、攻撃力や物理防御力は極端に低い。





ロレンソ

ヴァンテージマスター[JAPAN・富嶽]

和国を愛するハーフの青年

異国人の父と和国人の母を持つ青年。異国から使節団としてやってきて帰国する寸前だったが、幕府の依頼により滞在を延長して大和神殿へ行くことになる。両親が愛した和国を見て回ることに喜びを感じている。攻撃力以外は平均的な強さを持つ。





モモスケ

ヴァンテージマスター[JAPAN・富嶽]

女好きで妖刀を操る旅の剣士

女好きな旅の剣士。東界道の桜並木を眺めていると、キリに剣と幻魔使いとしての力を貸してほしいと頼まれることになる。意思を持ち、さらに言葉も話す妖刀「柘榴(ザクロ)」を操る。攻撃力と物理防御力に長けているが、術力と術防御力はやや低めだ。





シュレン

ヴァンテージマスター[JAPAN・富嶽]

南の島からやってきた海の民

海や自然を愛する娘で、人見知りが激しく、人混みも苦手。海が汚れた原因を探ってこいという長老の命令により、南の島から和国へやってきた。早さと移動力は高いが、術力と物理防御力は低め。水中でも移動力が落ちないという特性がある。





セツハ

ヴァンテージマスター[JAPAN・富嶽]

チュウチュウを従える渡来僧

星落としについて調べるために、大陸の名高い寺院からやってきた若き学僧。幻魔の研究を熱心に行っており、いつも謎の生き物「チュウチュウ」を従えている。術力は高いが、物理防御力は低い。また飛行能力を持ち、移動時は地形の影響を受けない。





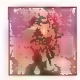
キクカ

ヴァンテージマスター[JAPAN・富嶽]

薙刀を自在に操るやんちゃな姫

水戸藩主の娘で、城を抜け出して町に出たところ、キリのスカウトを受ける。「薙刀姫」の勇名を持ち、12歳にして薙刀の一閃は岩をも断つと噂されている。能力は平均的だが、味方全体の能力を一時的に上昇させる専用術を持つのが強み。





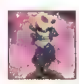
タクワン

ヴァンテージマスター[JAPAN・富嶽]

己が信じる道を歩む破戒僧

傍若無人な破戒僧で、一応は仏門に帰依する身。牢の中にいたところ、キリの指示により放免され、そのかわりに大和神殿へ連れていかれることになる。「地蔵背負い」の異名を持っており、攻撃力は幻魔使いのなかで最も高いが、術力はかなり低い。





ロクロウ

ヴァンテージマスター[JAPAN・富嶽]

日銭を稼ぐ熟練の忍び

自らを「日銭を稼ぐ卑しき忍び」と称して強欲な商人に使われていたが、キリの依頼に対して「神懸かりの神殿に使われるのもいいだろう」と思い、同行することを決める。早さと移動力はかなり高いが、術力は低い。水中でも移動力が落ちない特性を持つ。





キリ

ヴァンテージマスター[JAPAN・富嶽]

幕府の命令により動く御庭番衆

幕府の命令により各幻魔使いに接触して大和神殿へと導く、御庭番衆の1人。幼い頃から厳しい訓練を受けてきたためか、冷徹ともいえる態度をとることがある。早さと移動力は高いが、術力と物理防御力は低い。また、水中でも移動力が落ちない。



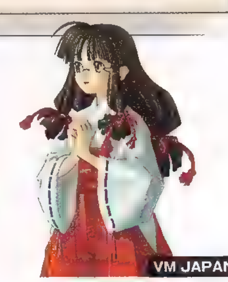


ハヅキ

ヴァンテージマスター[JAPAN・富嶽]

いつもマイペースな巫女

出雲神殿に仕える巫女。御神体「霊冥珠」を通じて、出雲八百万の神々の天啓を受けることができる。いつもマイペースな性格で、ときには場違いな行動をとってしまうこともある。移動力が高く、相手の術を封じる技を持っているのが特徴となる。





ムウ

ヴァンテージマスター[JAPAN・富嶽]



星落としを引き起こした黒巫女

隕石の落下事件「星落とし」を引き起こした黒巫女。かつての同門であるヒミカや、同じ村で育ったキリとは姉妹のような関係だった。術力が高く、ターンごとに1ポイントずつ体力が回復する特殊な能力も持っている。



シャダイ

ヴァンテージマスター[JAPAN・富嶽]



各地で暗躍する謎の陰陽師

かつては都の陰陽寮に仕えていた陰陽師。だが外法に手を出したために追放されてしまい、その後は各地で暗躍している。平均的な術力と早さを持っているが、物理防御力や術防御力は最低水準。また飛行能力があり、地形の影響を受けずに移動できる。



ガモン

ヴァンテージマスター[JAPAN・富嶽]



野心的で腹黒い尾張藩の大名

将軍家にも連なる名門である尾張藩の大名。野心家で腹黒く、目的のためには手段を選ばない。だが自分が認めた人物に対しては、男気のあるところを見せる。驚異的な攻撃力と物理防御力を持っており、攻撃範囲も広い。術力がやや低いことだけが弱点。



メリー・ルー

ヴァンテージマスター[JAPAN・富嶽]



各地で暗躍する宣教師

異国からやってきた宣教師。かわいい少女のような外見をしているが、その言動は過激で性格も抜け目がない。和国の侵略という、異国の組織の密命を受け、各地で暗躍する。術力は高いが、物理防御力と移動力は低い。体力と状態を回復させる術を持つ。



イサミ

ヴァンテージマスター[JAPAN・富嶽]



出雲神殿を守っている志士

出雲神殿の警ら隊長を務める志士。思い込みが激しく、頭に血が上ると後先考えずに突っ走る、猪突猛進な部分がある。性格はさっぱりとしており、お人よしな一面も持っている。最強クラスの攻撃力と物理防御力を誇るが、術力は極端に低くなっている。



ミロク

ヴァンテージマスター[JAPAN・富嶽]



大和神殿の長を務めるイタコ

和国最大の社である大和神殿の長を務めるイタコ。この世界に存在するあらゆる念を受け取ることができ、さまざまな物事を見通す千里眼を持つといわれている。高い術力と術防御力を誇るが、早さは低い。飛行能力と自然治癒能力も持っている。



マツリ

ヴァンテージマスター[富嶽]



熊を追って迷い込んだマタギ少女

山オヤジという熊を追ううちに、和国の一地方「霊峰富嶽」に迷い込んだ、辺境出身のマタギ少女。そのまま「霊峰富嶽幻遊会」と題するトーナメントに参加することになった。早さが高めで、ほかの能力は平均的。射程距離が長い飛び道具や術を持っている。



ライカ

ヴァンテージマスター[富嶽]



鬼の血筋を引いている力士

元は力士で横綱だったが、鬼の血筋を引いているために頭に一本角が生えており、そのことを理由に角界から追放された。現在は幻魔使いとして修行中。最強クラスの攻撃力を誇り、物理防御力や早さも高い。だが移動力は低めで、射程距離も1しかない。



チヅル

ヴァンテージマスター[富嶽]



幻魔貿易商社の設立を望む忍者娘

忍びの里を1人抜け出した忍者娘で、脳天気な性格をしている。和国初となる幻魔貿易商社の設立を夢見ている。早さは高めだが、術力は低め。相手を体力減少＋毒状態にする「毒水鶴」、相手を魅了する「キュウビ」という専用の術を使うことができる。



スケツナ

ヴァンテージマスター[富嶽]



気ままに諸国漫遊している御隠居

自称「呉服問屋の御隠居」だが、実は元水戸藩主で、キクカの祖父でもある。引退を契機に出奔して諸国漫遊をしている。術力はかなり高いが、物理防御力と術防御力は低め。広範囲に能力下降の効果を与える専用術「インロウシャクリ」を持つ。



マサカド

ヴァンテージマスター［富嶽］



3年に1度姿を現す武神

和国の御霊だが、祟り神の一面も持つ。3年に1度、現世に姿を現すといわれている。早さを生かしたかく乱戦法を得意としており、攻撃すると相手の体力を吸収して自分のものにしてしまう。術防御力の低さが弱点となる。



メルレット

ヴァンテージマスター［富嶽］



幻魔を使う者を導く魔女

幻魔使いを導く魔女。『ヴァンテージマスターポータブル』に登場した紫のメルレットとの関係性は不明だが、同一人物の可能性が高い。強力な術力を誇り、その攻撃には魅了（寝返り）の効果もある。トーナメントモードでマサカドを「待った」なしで倒すと登場。



チュウチュウ

ヴァンテージマスター［JAPAN・富嶽］



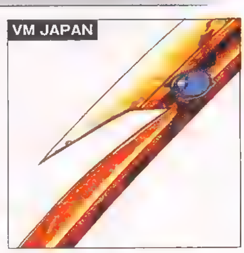
セツハにつき従う謎の生物

渡来僧であるセツハの背後にいつもつき従っている謎の生物。「チュウ」としか話せないが、なぜかセツハには内容が理解できるらしい。「師の命を忘れるな」「もっと西に向かえ」などの助言をしているようだ。幻魔使いとしては使用できない。



ザクロ

ヴァンテージマスター［JAPAN・富嶽］



意思を持ち、話すことができる妖刀

旅の剣士であるモモスケがいつも持っている妖刀。無機物でありながら意思を持っており、話すことができる。「テメェ止めろよな」「こんなアマに構うこたぁねぇ！」「フラれてやんの、バーカ！」など、口がとても悪い。幻魔使いとしては使用できない。



ドウジ

ヴァンテージマスター［JAPAN・富嶽］



開国論者である出雲神殿の神殿長

大和神殿と並び称される、西の出雲神殿の神殿長。その一帯は、星落としの余波を受けて砂漠化してしまった。これまでは趣味の釣りに熱中していたが、最近は熱心な開国論者となり、異国語の勉強をしているらしい。幻魔使いとしては使用できない。



サンジ

ヴァンテージマスター［JAPAN・富嶽］



カブキ者の雰囲気を持つ隠密

キリと同じく幕府の隠密の一員のようだが、別の派閥に属しているようで、その行動には不可解なところも多い。髪型と口にくわえたようじでカブキ者のような雰囲気を受けるが、実はかなりの切れ者である。幻魔使いとしては使用できない。



スイキョウ

ヴァンテージマスター［JAPAN・富嶽］



世の中のことを見守る仙人

人の世を超越した仙人で、外見は自由に変えられる。自分のことを「浮世を捨てた者」といい、星落としの事件を含め、世の中のことは他人ごとのように見守る。だが、幻魔使いにちょっかいを出すのは好きらしい。幻魔使いとしては使用できない。



ムラサキ

ヴァンテージマスター［富嶽］



霊峰富嶽幻遊会の指南役

和国最強の幻魔使いを決定する勝ち抜き戦「霊峰富嶽幻遊会」の指南役。笠をかぶった和服姿の美女で、トーナメントモードで戦場の攻略法や幻魔の特徴などを教えてくれる。その正体は、魔女のメルレット。なお、幻魔使いとしては使用できない。

TOPICS

多数のファルコムキャラクターがゲストとして登場

『ヴァンテージマスター』シリーズには、『イース』や『空の軌跡』など、たくさんの作品からファルコムキャラクターがゲストとして登場している。なかでも『ヴァンテージマスターポータブル』に登場する『空の軌跡』のキャラクターには、それぞれオリジナルシナリオが用意されており、ファン必見の内容となっている。

●『ヴァンテージマスター』に登場するキャラクター

◆アドル…P.440
◆アレス…P.546
◆ガウ…P.571
◆クレール…P.551
◆ジュリオとクリス…P.478
◆ドーラ…P.547
◆メイル…P.571
◆レア＆フィーナ…P.442、443

●『ヴァンテージマスターポータブル』に登場するキャラクター

◆アガット・クロスナー…P.498
◆エステル・ブライト…P.494
◆オリビエ・レンハイム…P.501
◆クローゼ・リンツ…P.497
◆シェラザード・ハーヴェイ…P.496
◆ジン・ヴァセック…P.500
◆ティータ・ラッセル…P.499
◆ヨシュア・ブライト…P.495
◆レーヴェ…P.506
◆レン…P.504

●『富嶽幻遊記』に登場するキャラクター

◆ダルク＝ファクト…P.456
◆ドーラ…P.547
◆ピュラー…P.523
◆リリア…P.444

ツヴァイ シリーズ

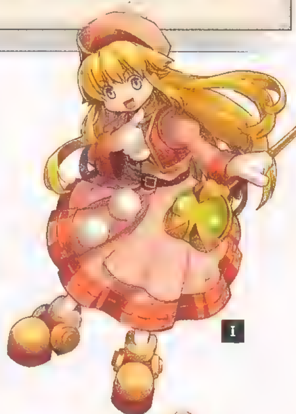


ピピロ

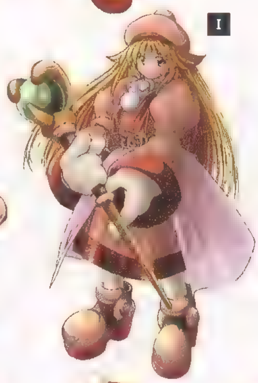
ツヴァイ[I・II]

傍若無人な天才魔法少女

「巫女姫の再来」と呼ばれるほどの魔法の天才でありながら、その性格は「唯我独尊傍若無人」(ポックル談)。めんどくさがりで、とにかく毒舌な少女。ポックルとは義理の姉弟で、両親亡きあとは2人で暮らしているが、家事全般はポックルに押しつけて、自分は趣味のファッションやスイーツにうつつをぬかしてばかり。ただ、地震には弱く、ポックルに泣きついてしまうかわいい一面もある。年齢は14歳。



I



I



II



II

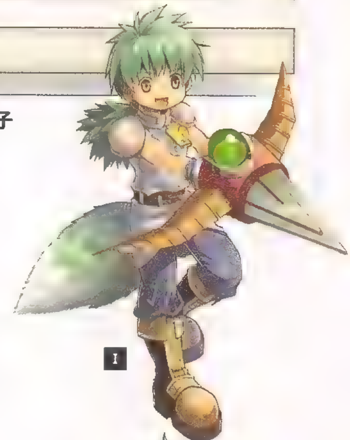


ポックル

ツヴァイ[I・II]

聖騎士に憧れるピュアな男の子

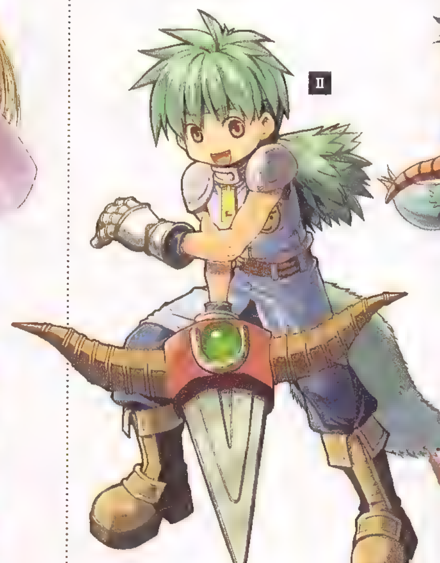
義理の姉であるピピロ同様、浮遊大陸アルジェスのブック村出身の14歳の男の子。伝説の聖騎士パラディスに憧れており、『I』では魔王ヴェスパーとの戦いを経験することになる。優しい心を持つしっかり者で、剣の腕もなかなかのもの。家事全般も得意だが、残念なことに年上の女性にほれやすく、ダジャレが大好きという短所がある。しっぽ型のアクセサリは、自慢のファッションアイテムだ。



I



I



II



II

TOPICS

『イースvs.空の軌跡』にも登場

ピピロとポックルは2人一緒に『イースvs.空の軌跡』のサポートキャラクターとして登場。HPの消費なしでエナジーバーストを使える「2人で大冒険」という技でサポートしてくれる。





⬅なんだかんだいいながら、他作品にもコンビで出演！



ペット

ツヴァイ[I・II]

バリエーション豊かな主人公の相棒

主人公達の冒険の手伝いをしてくれる、かわいいペット達。『I』では犬か猫だが、『II』では犬、猫、鳥、ロボット、妖精、こぼるとの6種類に。さらに『IIプラス』では、ペンギンまで加わった。種族ごとに得意分野が異なり、攻撃や回復、アイテム回収と、それぞれ役立ってくれる。種族によっては、レベルが最大まで上がると外見が変わることも。主にアイテムを回収することで経験値が溜まるが、ペットフードを与えることでも成長する。



I



II



ラグナ・バレンタイン

ツヴァイ[II]

「血の戦士」として戦うトレジャーハンター

飛行機をこよなく愛する19歳のトレジャーハンター。7年前に両親を亡くした際に妹のミアが行方不明となり、仕事をしながら妹を捜している。直情的で向こう見ずだが、面倒見がよくお人よしな部分もあり、自分では気づかないうちに女性に好印象を与える天然ジゴロな性格ともいえる。イルバードへの荷物輸送中に魔物に襲われて、愛機トリスタン号が墜落。本来は命を落とすところを、アルウェンに「血の戦士」にされて救われたことから、魔王との戦いに巻き込まれていく。





⬆ラグナが使うアンカーギアは、魔宝パーツによってフックや乗り物へと姿を変える。



アルウェン・ド・ムーンブリア

ツヴァイ[II]

世間知らずな吸血鬼のプリンセス

かつて人間とともに魔王を倒したギスカールの娘で、誇り高い吸血鬼の真祖の姫。年齢は113歳。家族はみな100年前に亡くなり、ムーンブリア城で使い魔のルゥと2人きりで優雅に暮らしていたが、ザハール一味の奇襲により、城と魔力を奪われてしまう。それを取り戻すため、瀕死のラグナと「血の戦士」の契約を結び、奪われた力の奪還を始める。城から出たことがなかったため、世間知らずだったが、ラグナの手助けによって世界というものを知っていく。



⬆母の形見の杖により、吸血鬼では本来使うことができない光の魔法さえも使えるようになる。



ラズベリー

ツヴァイ[I]

ピピロとポックルの保護者的存在。教会に仕えるシスターであり、村人達の相談役であると同時に、教会で子供に学問を教える教育者でもある。30歳。



カイト

ツヴァイ[I]

グランヴァレンでも屈指の実力を持つ元トレジャーハンター。かつてポックルの父に武術を学び、引退してからはポックルにその武術を教えている。29歳。



ピョートル

ツヴァイ[I]

プック村の村長。医者の免許を持ち、孫娘のビーチャムと療養所を運営している。しかし、遺跡めぐりが趣味のため、療養所にいないことも多い。65歳。



サイラス

ツヴァイ[I]

番人兄弟の長男。ダンジョンの奥に出没して、自分が苦労して覚えた奥義をピピロ達に一瞬で教えてくれることから「師匠」として慕われている。かつて魔法大戦でパラディスとともに戦った者の子孫で、魔王が封印されたアルジェスで、不測の事態に備えていた。30歳。



ビーチャム

ツヴァイ[I]

ピョートルの孫娘であり、療養所で働く看護師さん。優しい性格と献身的な介護のせいか、はたまた生来の気質なのか、村の男を次々とトリコにしている(ポックル含む)。20歳。



リュシル

ツヴァイ[I]

カイトの妻で2児の母。結婚生活8年目にして夫婦仲は非常に良好で、隙あらばラブラブ話でのろけてくる。28歳。



ニナ

ツヴァイ[I]

カイトとリュシルの娘で、ミナの双子の妹。おてんばで、将来はトレジャーハンターになりたいという夢を持っている。でも勉強は苦手。7歳。



ミナ

ツヴァイ[I]

ニナの双子の姉。好奇心が強くて、本を読むのが大好きだが、その反面運動は苦手と、ニナとは異なる個性を持つ。7歳。



ジョード

ツヴァイ[I]

キノコのために生きるおじいさん。キノコ愛が強く、家の中でさまざまなキノコを栽培している。というか、愛が高まり過ぎて「キノコたちの挽歌」という本すら発売する始末(さっぱり売れませんでした)。60歳。



リーザッハ

ツヴァイ[I]

ジョードの孫でウェミックの兄。恋愛こそ人生の目的とし、ホレた相手(レーニ)のために詩を作るロマンチストだが、その出来はイマイチ。20歳。



ウェミック

ツヴァイ[I]

リーザッハの弟。キノコを自宅で栽培するのはどうかしているとは思っているものの、キノコ料理は得意。アルジェスの外を見たいと思っている。17歳。



ユーディト

ツヴァイ[I]

信心深い婦人。息子のエリヤとその嫁のポリーと一緒に暮らしている。温泉タマゴ作りのプロで、35年も作り続けているほどである。その味は、もはや芸術の域に達している。56歳。



エリヤ

ツヴァイ[I]

ユーディトの息子。放蕩者を気どり、結婚しているのに別の女の子目当てにフラフラ遊び歩いている素振りを見せる。だが、なんだかんだと妻のポリーが一番好きだと思っている。母の影響か、タマゴが大好き。25歳。



ポリー

ツヴァイ[I]

エリヤの妻。夫と義母がタマゴ好きなので、その影響でタマゴ料理が得意になった。夫が遊び人なので、気苦労が絶えない毎日を送っている。23歳。



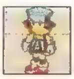
ルウ

ツヴァイ[II]

アルウェンに仕える生意気な闇妖精

アルウェンの使い魔である闇妖精で、年齢は15歳と、まだ幼い。主であるアルウェンには素直に接するが、それ以外の存在(特にラグナ)には毒舌で対応する。アルウェンの魔力を感じ取れるため、奪われた魔力を探すためにあちこちを飛び回る。闇妖精の持つ力で、ラグナの武器と同化して戦うこともある。





スバル

ツヴァイ[II]

ラグナに恋する忍びの少女

忍びの道を極めるために修行中の14歳の少女。テンザンの孫娘で、星降りの里の次期頭領でもある。アンカーギアを使いこなして冒険するラグナをすごい忍びだと勘違いし、弟子入りする。ラグナにほのかな恋心を抱いているが、肝心のラグナはスバルが女の子だということにまったく気づいておらず、「一緒に風呂でも入ろうか」と誘う始末……。





連射しても途切れない手裏剣の雨あられ！

←スバルの武器は手裏剣。アルウェンのように技を使い分けることはできないが、連射性能はかなり高い。射程もそこそこ長いので、敵が近寄る前に倒すことができる。



オデッサ

ツヴァイ[II]

「餓狼狩り」の異名を持つ人狼族の戦士

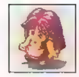
「餓狼狩り」の名で恐れられるスゴ腕の女性賞金稼ぎ。年齢は24歳。人間に見えるが、実は狼の血を引く人狼族という亜人で、満月の際に最大限の力を発揮できる。自分の祖父であるダイガルドが、ザハールの血の戦士としてよみがえったため、再び眠りにつかせるためにイルバードへやってきた。なお、彼女も飛行機乗りで、火力と装甲を重視した機体のベイオウルフ号を持っている。





ルナ＝ムンドゥス限定！これぞ人狼族最大の力!!

←ルナ＝ムンドゥスでのダイガルド戦でのみ見られる、手足が狼と化したオデッサの最終形態。普段はブーメランを使っているが、この形態では素手で攻撃する。



クライティ

ツヴァイ[I]

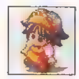
宿酒場の女将で、亡き夫にかわり宿酒場を切り盛りしている。なお、2人のウェイトレスは亡き夫の姪である。お菓子とハーブティ作りが得意。27歳。



アプパ

ツヴァイ[I]

天然ボケ気味のウェイトレス。料理が得意だが、たまに砂糖と塩を間違えるぐらいのドジっ子。最近のマイブームはオカルト系で、「アルジェス四大怪奇」について調べることだとか。21歳。



チェリパ

ツヴァイ[I]

噂話が好きでノリがいいウェイトレス。「地獄耳」や「歩くスピーカー」といった数々の異名を持ち、とにかく話を大げさにして伝えるのが大好き＆大得意な困ったちゃん。19歳。



ブリック

ツヴァイ[I]

穏やかで人当たりのいい道具屋のおじさん。裁縫が得意など、あまり男らしくはないが、いざというときにはちゃんと頼りになる貫録も持っている。32歳。



エーフェ

ツヴァイ[I]

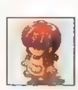
ブリックの妻。2歳年上の姉さん女房で、竹を割ったような性格。そこらの男より、よほどたくましい。息子が夫を軟弱者と思っているのが、最近の悩みの種である。34歳。



ジュノー

ツヴァイ[I]

ブリックの息子で、帽子がトレードマーク。男らしくない特技を持つ父を歯がゆく思っているが、趣味の釣りで使うルアーは父のお手製のもので、とても大切にしている。12歳。



マカール

ツヴァイ[I]

寡黙で職人肌の武器屋店主。カイトの親友で、酒場で一緒に飲んでいることが多い。いつか最高の剣を鍛えると、カイトと約束している。29歳。



レーニ

ツヴァイ[I]

マカールの妹で、武器屋の店員。「月刊武器」という雑誌を愛読する武器マニアで、とにかく武器について熱く語る。18歳。



プシュケ

ツヴァイ[I]

自称「アルジェスの領主」だが、ただの自称。親が残した財産で、屋敷の地下に広大なダンジョンを作った道楽者。36歳。



プラム

ツヴァイ[I]

プシュケの屋敷で働く毒舌メイド。仕事はきっちりこなすが、愛読書はなぜかジョード著「キノコたちの挽歌」。21歳。



フィリップ

ツヴァイ[I]

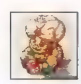
番人兄弟の次男。スピリ迷宮の番人で、ピピロからは「三つ編みランニングマッチョマン」と呼ばれている。30歳。



ポール

ツヴァイ[I]

番人兄弟の三男。アプリエス神殿の番人だが、無精者で、実力がある兄達にコンプレックスを抱いている。22歳。



ラムゼイ

ツヴァイ[I]

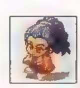
アルジェスの外からやってきた商人。博識で、妖精とも商売をするなど、商売人としてかなりの傑物らしい。45歳。



レジネフ

ツヴァイ[I]

ラムゼイの同郷の商人で、彼をライバル視している。町から離れたオアシスに店を出すが、そこそこ儲かっている。42歳。



ナターリャ

ツヴァイ[I]

四大竜を探しにアルジェスに来た女トレジャーハンターで、ダンジョン内でよくポックル達と出くわす。スゴ腕だが酒に弱く、早とちりもしがちと、どこか抜けている。25歳。



ティアラ
ツヴァイ[I]

魔王ヴェスパーを倒した伝説の巫女姫

神聖王国を治めていた一族であるヴァレンス家の第2王女にして、魔法大戦でパラディスとともに戦った伝説の巫女姫。パラディスを石化させられながらも、女神から授かった宝玉の力で魔王ヴェスパーを倒す。しかし、今にもヴェスパーが復活しそうだったため、自らが人柱となる形で封印を行った。それから500年、アルジェスの様子を夢に見ながらエスピナ暗黒神殿の奥で眠りについていた。年齢は、今も昔も20歳(人柱になってからは歳をとらないのです！)。







パラディス
ツヴァイ[I]



ティアラを愛する伝説の聖騎士

ブック村の神像を奪った謎の人物で、その正体はかつて魔王と戦った伝説の聖騎士。伝承では魔王を倒したことになっていたが、実際は途中で石化されていた。コルベットに石化を解かれて事情を知ると、身勝手と知りながらティアラを助けるための行動を始める。27歳。

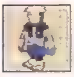


ラーライラ
ツヴァイ[II]



吸血鬼の王に仕えていた老魔女

かつて、アルウェンの父のギスカールの相談役を務めたほどの実力を持つ老魔女。占術や千里眼の魔法を得意としており、災厄の予測ができる。その実力はさておき、問題なのはファッションセンス。現在201歳ながら、世界中をホウキで旅するうちに派手でファンシーな服装に目覚めてしまった。



テンザン
ツヴァイ[II]



魔王ルシアンと戦った護人の末裔

星降りの里を束ねる長老で、スバルの祖父。年齢は72歳。かつてアルウェンの父のギスカールとともに魔王と戦った護人の末裔で、ルナ＝ムンドゥスの鍵を預かっている。すべてが終わり、護人の役目が終わったあとは、閉鎖的だった里の掟を変え、アルッテやロアルタと交流を持とうとしている。



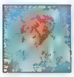
トム
ツヴァイ[I]

ナターリャの助手。半人前で、威勢はいいが臆病者。ナターリャにいいところを見せようと、実力以上のことをやろうとして失敗することも。20歳。



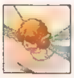
マイルズ
ツヴァイ[I]

アルジェスとほかの大陸をつなぐ定期便のパイロット。愛機を落とされてケガをするが、ケガが治ったあとは自力で壊れた飛行機を修復しようとする。24歳。



泉の精
ツヴァイ[I]

村の北にある泉の精霊。500年ほど居眠りしていたせいで、泉にはさまざまなガラクタ(実際は良質な装備品)が投げ込まれていると憤慨中。泉に物を捨てると、仕返しにガラクタ(ではなく、高級な装備品)を押しつけてくる。とってもお得です！



エンプルフ
ツヴァイ[I]

風の妖精シルフの長。魔法大戦でパラディス達とともに戦った1人で、その戦いの際にほとんどの力を使い果たしてしまった。リップルを助けたピピロ達に何かを感じたのか、宝玉を手に入れるために必要な鍵を託す。



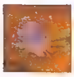
エイル
ツヴァイ[I]

シルフの1人で、目を離すとすぐどこかに行ってしまいがちなリップルのお目つけ役らしい。



ミルフ
ツヴァイ[I]

お店を営んでいるシルフ。本作においては珍しく、物語が進んでもセリフが変わらないキャラクターで、いつも「いらっしゃいませ。ミルフのお店へようこそ☆」としか言わない。



リエナ
ツヴァイ[I]

子供のシルフ。リップルの性格や行動パターンを把握しているようで、いつも彼女を観察して楽しんでいる様子。



ルナリア
ツヴァイ[I]

エンプルフとエイルが深刻そうな話をしているのを見て、いろいろと心配しているシルフ。でも、その話の内容まではよくわかっていない様子。



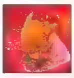
リップル
ツヴァイ[I]

子供のシルフで、こぼるとに襲われていた。そこから助けてくれたポックルにホレそうになるが、ピピロの言葉(だらしないとか弱々しいとか)を聞いて、あっさりと考え直した。思い込みが激しく、熱しやすいが冷めやすい典型的なタイプ。



ヴォルカン
ツヴァイ[I]

サラマンダー家の夫にして、長でもある。魔法大戦でパラディス達と一緒に戦った1人。豪快な性格だが非常に子煩悩で、子供のために絵本や野球セットを欲しがっている。



ベルチェ
ツヴァイ[I]

サラマンダー家の妻で、店もやっている。強かった頃のヴォルカンもちゃんと知っている。



フラム
ツヴァイ[I]

サラマンダー家の長男。元気な男の子タイプで、ポックルに聖騎士パラディスの絵本を読んでもらってからは、パラディスに憧れるようになった。



ルチェル
ツヴァイ[I]

サラマンダー家の末っ子。まだまだ子供というか赤ん坊に近く、言葉はまさに幼児のそれ。絵本を読んであげたポックルに、とてもよく懐いている。



ジークフリート
ツヴァイ[I]

ノームの長。普段はキットに悪戯のやり方を教えたり、人に酒をたかったりと、ろくなことをしていない。しかし、彼も魔法大戦でパラディス達と一緒に戦った1人で、彼の策略はパラディス達の勝利に一役買ったという。



ギャランドゥ

ツヴァイ[II]



マッチョで暑苦しい謎の超人

闘技場「G-コロッセオ」のオーナーで、覆面にマントにパンツ一丁(しかも筋肉モリモリ)という怪しさ爆発の超人。「レ〜ッツ、エクササ〜イズ!」(CV:若本規夫)を合言葉に、ラグナ達に無理やり奥義を伝授するなど、傍若無人ぶりが目立つ。その正体は、アルウェンの父のギスカール。



ミリアム

ツヴァイ[II]



ガジェットを作れる勝気な女性技師

工房で働く、姉御肌できっぷがいい技師で、年齢は21歳。主にカウンターにいて、彼女の自作のものも含めてさまざまなガジェットを売ってくれる。墜落した飛行機からラグナを助けてから、何かと目をかけてくれており、最終決戦に挑む際には、ガシュレーと一緒にトリスタン号の修理もしてくれた。



クロード

ツヴァイ[II]



マルチな才能を持つ万能メガネ執事

フィオナの執事を務める、冷静沈着でメガネの似合う25歳の青年。その外見とは裏腹に武術の達人であり、フィオナの護衛役としても活躍する。優秀な飛行機乗りでもあり、フィオナが所有するロード・ヴァレンス号のパイロット。その腕前は確かで、かつてレースで優勝したことがあるほどとか。



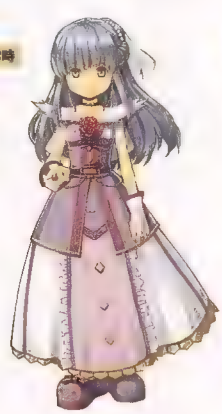
フィオナ・エル・ヴァレンス

ツヴァイ[II]

愛と正義のために戦う「武装お嬢様」

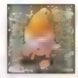
巫女姫ティアラと同じくヴァレンス家の血を引き、人々のために戦うお嬢様。年齢は18歳。可憐だが、戦いの際には甲冑を着込み、凛とした姿で戦う。世を騒がす吸血鬼を退治するためにイルバードに来たが、ティアラから託された虹の宝玉を盗まれ、それをアルウェンの仕業と思い込んで敵対する。だがザハールの存在を知り、またアルウェンの人柄に触れることで誤解を解き、最後には力を合わせて戦った。

通常時



戦闘時





キット

ツヴァイ[I]

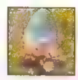
わんぱくなノームの子供。悪戯が好きで、長であるジークフリートから教わった悪戯を実践して遊んでいる。その悪戯の成功率は、なんと100%だとか。



ピック

ツヴァイ[I]

ノームの鍛冶屋。非常に腕利きで、弟子はとらない主義でやってきていたが、自分の技術を終わらせるのが惜しくなり、マカールを弟子にとった。



テッド

ツヴァイ[I]

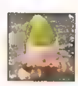
魔法大戦以前のことにも詳しい非常に博識なノーム。魔法要塞や魔法の門といった、現在は失われた不思議な技術についても教えてくれる。



タップ

ツヴァイ[I]

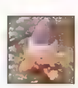
ノームのアイテム屋。最小限のことしかしゃべらない。ちなみに、石化を完全に防ぐ便利な装備品である「石化のお守り」は、ここでしか売っていない。クリアが格段に楽になる便利品なので、ぜひこのお店でご購入を!



ロック

ツヴァイ[I]

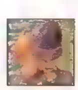
ジークフリートとキットの悪戯に頭を痛めている良識派のノーム。ノームはみんな酒好きだが、彼はすぐ酔ってしまうのが悩みの種。そのため、アルコールが弱めの酒を探している。



ノッポ

ツヴァイ[I]

ノームの鉱夫。とにかく掘り出すのが仕事で、まじめに働いている。しかし、なぜかなかなか仕事が終わらないのを、いつも不思議に思っている。果たして、その原因とは何か?



パッチ

ツヴァイ[I]

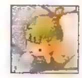
ノームの鉱夫。ノッポと一緒に仕事をしているが、仕事が嫌いで、バレないようにサボっている。ノッポの仕事がはかどらないのは、主にこいつのせい。



パール

ツヴァイ[I]

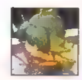
ウンディーネの長であり、レジャー施設「ウンディーネランド」のオーナー。拾った本を参考に、由緒ある村を潰してまでレジャー施設に作り変えた。ダンジョンの奥にあるため、1人も客が来たことがなかったが、ピピロ達の宣伝により、ようやく少しは客が増えた。



グラナ

ツヴァイ[I]

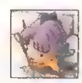
ウンディーネランドの案内嬢。客が来るようになってからは、挨拶を家でも練習している。



エメル

ツヴァイ[I]

ウンディーネランドのお土産屋。店に人が訪れるようになり、心から喜んでいる。



ラピス

ツヴァイ[I]

パールのお目つけ役のような存在で、先代の長からさまざまな伝承を聞いている。むしろ、この人のほうが長っぽい。



ルビニ

ツヴァイ[I]

パールがどこから情報を得たり、ゲーム機を買ったりしているかを知る情報通の人物。



ロッテ

ツヴァイ[II]

G-コロッセオの受付嬢で、かつ対戦者の紹介役。快活だが、カウンターの下でゲームを遊んでいるなど、仕事はサボりがち。



呼び込みペンギン

ツヴァイ[II]

G-コロッセオの呼び込み役だが、実はギャランドゥを超える戦闘能力を持つ「絶対究極無敵」のペンギン。本当の仕事は各地の夢幻迷宮の管理らしい。



アップル

ツヴァイ[II]

ホレっぽく、思いつきで行動してばかりと、弟のコリンを困らせるトラブルメーカー。15歳。

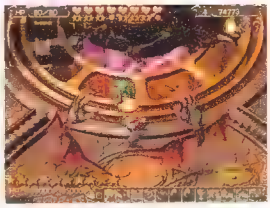


ヴェスパー

ツヴァイ[I]

アルジェスに封じられていた六魔王の1人

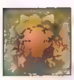
500年前の魔法大戦で封印された六魔王の1人。ティアラを救いたいと願うパラディスによって復活を果たすが、6つの宝玉の力を1つにした虹の宝玉の力で、今度こそ完全に倒された。



⬆戦闘が始まると、ヴェスパーはまずは小手調べとばかりに、2本の腕だけで攻撃をしてくる。だが、その攻撃方法は多彩だ。



⬅腕を退けると、ヴェスパーは真の姿を現してピピロ達を幻影空間へ引きずり込む。ここからが本当の戦い！



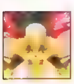
コルベット

ツヴァイ[I]

ヴェスパーに仕えるネコ型使い魔

魔王ヴェスパーの使い魔で、強力な召喚魔法を使いこなす。魔王復活のために暗躍するものの、自分では封印を解けないので、パラディスの石化を解いて協力させる。最後は魔力が消えて、普通のネコになった。





ルシアン

ツヴァイ[II]

ルナ＝ムンドゥスに封じられた金色の魔王

六魔王の1人で「金色の魔王」とも呼ばれる。500年前にギスカールやテンザンの先祖に倒され、力のすべてをルナ＝ムンドゥスに封印されていた。ミアは、この魔王の生まれ変わりだった。



⬆ミアがルシアンの力を取り込んだ直後の姿。姿こそ魔物のそれだが、意思はまだミアのもので、ラグナに話しかけてくる。



⬅暴走した力によりミアの意思が消滅して、完全復活したルシアンの姿。ミアを助けるには魔王を倒すしかない。



ザハール・ド・ムーンブリア

ツヴァイ[II]

アルウェンの父と戦った大吸血鬼

アルウェンの叔父である大吸血鬼。かつて思想の違いからギスカールと戦い、破れて滅んだが、それをテルミドールが復活させた。復活したザハールは、封印されたルシアンの力を手に入れるべくムーンブリア城を奪取したが、のちにラグナとアルウェンに滅ぼされた。





アネット

ツヴァイ[II]

趣味で始めた服飾雑貨店の店長。アルッテの町に住む。フェデリカという双子の姉がいるが、今は別々に暮らしている。22歳。



アンナ

ツヴァイ[II]

フィオナの屋敷のメイドの1人。普段は仕事をせずに同僚のヘレナをからかって遊んでいるが、ちゃんと仕事をしようと思えばできる人でもある。18歳。



イザベラ

ツヴァイ[II]

教会の不良シスターにして、ヘビースモーカー。人間心理を熟知していて、心の闇につけ込んで教会に引きずり込み懺悔をさせるなど、謎多き人物。元傭兵との噂も。29歳。



エンジュ

ツヴァイ[II]

フィオナの屋敷のメイド長。メイドとしては優秀だが、背の低さがものすごくコンプレックスとなっており、怪しげな通販に手を出すことも……。20歳。



ガシュレー

ツヴァイ[II]

アルッテ郊外の工房の親方。気難しいものの腕は確かで、アンカーギアの強化や飛行機の修理をしてくれる。またテオとは親友で、大熊猫楼で一緒に飲んでいることも多い。52歳。



カルディナ

ツヴァイ[II]

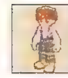
ギルドの受付嬢であり、観光案内も兼任している。アルッテ2大美人（メイ命名）の1人とされるほどの美女で、彼女目当てで観光客が増えたといわれるほど人気がある。元ハンターで、グレインと一緒にさまざまな仕事をこなしてきた。25歳。



グレイン

ツヴァイ[II]

博物館の展示品管理係。発掘物をこよなく愛するが、それは彼が元ハンターで、遺跡探索のスペシャリストだったという過去に起因するようだ。30歳。



コリン

ツヴァイ[II]

姉のアップルに日々振り回される少年で、いろいろとストレスを溜め込んでいるようだ。しっかり者だが、アップルからは生意気だと思われている。夢は飛行機技師。13歳。



シェスター

ツヴァイ[II]

オトナの余裕を醸し出すキザなピアニスト。相棒のセフィーラと世界中を演奏旅行中。頭がキレることを自慢しており、読書、チェスなど、多彩な知的趣味を持っている。34歳。



セフィーラ

ツヴァイ[II]

大熊猫楼で歌っている美人の歌手。アルッテ2大美人の1人で、多くのファンがおり、町ではアイドル視されている。だが最近は、自分の歌唱力に悩みを抱えているとか。19歳。



テオ

ツヴァイ[II]

ラグナの手当てをした町医者。趣味の骨董品いじりが高じて、博物館まで開いてしまったほど趣味の人でもある。46歳。



ノートン

ツヴァイ[II]

工房の飛行機整備担当。飛行機マニアで、ラグナとは話が合う、というか2人だけの世界に入ってしまうこともしばしば。ちなみに、飛行場の片隅でケガをしたハトを飼っている。26歳。



バーミリア

ツヴァイ[II]

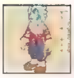
町の広場でジャグリングをしている陽気な大道芸人娘。師匠からもらったヘルムート君4号という帽子がお気に入り。勘がいいのか、常人では気づかない気配を察することも。17歳。



ハティ

ツヴァイ[II]

母元を離れて父のモーリスの家に引っ越してきた女の子。好奇心旺盛でおませな性格だが、さえない感じの父には悪い印象を持っている。10歳。



テルミドール

ツヴァイ[II]



ルシアンに仕える聖討大将軍

ルシアンの側近である高位魔族で「聖討大将軍」の位を持つ、物語の黒幕的存在。ルシアン復活のためザハールをよみがえらせたが、魔王の器であるミアと長く接するうちに情が移り、最後にはミアを助けて、ルシアンの力もろとも消滅した。



ダイガルド

ツヴァイ[II]



オデッサの祖父である人狼族の英雄

「月の戦鬼」の異名を持つ、伝説の人狼族の戦士。病気で命を落としてしまい、戦いに未練が残っていたところをザハールにより復活させられ、血の戦士となることを選ぶ。実の孫であるオデッサとの激しい戦いの末、満足して死んでいった。



モンブラン

ツヴァイ[II]



ザハールから魔力を得た使い魔

白ネコの姿をしたザハールの使い魔。強い魔力を持つが、自分の手は極力汚そうとしない。策を弄したり、アルウェンに化けて動揺を誘ったりするが失敗。結局、ザハールが死んだことで魔力が尽きて、普通のネコに戻ってしまった。



エクスマキナ

ツヴァイ[II]



フードで素顔を隠したモンブランの部下

自分を人形と呼ぶ魔道師の少女で、物語冒頭でラグナが乗る飛行機を墜落させた人物。口数は少なく、フードを深くかぶっているため、その素顔はあまり見えない。フィオナから盗んだ虹の宝玉を使いこなせるほど、強い魔力を秘めている。



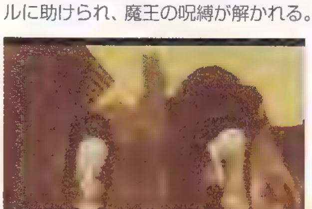
ミア・バレンタイン

ツヴァイ[II]



ルシアンの器である運命を背負った少女

エクスマキナの正体。7年前に失踪したラグナの妹で、魔王ルシアンの器である存在。テルミドールが彼女を迎えに来た際に力が暴走してしまい、両親を死なせてしまう。その罪悪感や、ラグナに今の自分を知られたくないことから、自我を捨てて人形のように扱われることを望んでいた。最後はテルミドールに助けられ、魔王の呪縛が解かれる。



ミアとテルミドールの出会いがすべての始まりだった……

←ルシアンの生まれ変わりであるミアを迎えに来たテルミドール。このとき、ミアはルシアンの記憶を垣間見て、そのショックから力を暴走させてしまった。



ヘレナ

ツヴァイ[II]

フィオナの屋敷のメイドの1人。天然ボケ気味で、夜8時には寝てしまうほど健康的な生活を送る。フィオナを助ける「必殺仕事メイド」になるのが夢。19歳。



ホアン

ツヴァイ[II]

大熊猫楼の店主。この道30年のベテラン料理人で、十八番は中華料理。飛行場ができたばかりの頃から店をやっている。どんな客でも受け入れる、人生のマスターでもある。43歳。



メイ

ツヴァイ[II]

大熊猫楼で働くお調子者のウェイトレス。店主のホアンとは叔父、姪の関係。聞いた話をふくらませたり、あらぬ話をねつ造したりと、『I』のチェリパをほうふつさせる逸材。18歳。



モーリス

ツヴァイ[II]

なぜかいつも短パンにランニングシャツ姿の、さえない中年男。娘のハティにもいい目では見られていないが、実はアルッテの町長を務める。ちなみに闘技場で戦う戦士でもあり、倒されたときのセリフは「お父さん、がんばったよ…」で、ちょっぴり切なくなってしまう。38歳。



モンドレアン

ツヴァイ[II]

派手な格好のご婦人。たくさんの猫(ハッチー、ショコラ、ミー)飼っているため、同じく家で犬を飼っている夫のリプトンをよく思っていない。47歳。



リプトン

ツヴァイ[II]

シルクハットが特徴的なリッチな紳士。いつも犬(クラーク)の散歩で町中をうろついている。銀行家らしいが、仕事は部下にまかせっきりとか。49歳。



アルベール

ツヴァイ[II]

村でまじめに働く農夫。チャラチャラした人間は嫌いだが、実はセフィーラのファン。54歳。



チェスク

ツヴァイ[II]

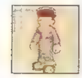
畑の巨大ニンジンに開けた穴で暮らす奇妙な少年。実はロアルタ村に昔から住む精霊で、村人達を見守っている。



バラン

ツヴァイ[II]

村の裏方の仕事を進んでやる、誠実で心優しい青年。風車の管理をしていて、力仕事や大工仕事を得意とする。28歳。



ビアンス

ツヴァイ[II]

ペットショップの親切な店員。営業スマイルを絶やさない裏で、本店を乗っとるための計画を企んでいたりする。34歳。



フェデリカ

ツヴァイ[II]

村で家畜の世話をするお姉さん。動物が好きでアウトドア派でもあるため、町での生活を好む妹のアネットとは離れて、ロアルタ村に住んでいる。22歳。



マーサ

ツヴァイ[II]

アルベールの妻で、夫と同じく農業を営むパワフルなおばさん。セフィーラに夢中の夫に釘を刺すなど、立場は夫より上。51歳。



ラウニ

ツヴァイ[II]

ワイゼン村長の母親。村の生き字引きで、村長よりも尊敬されている。村の言い伝えや神殿の伝承にも詳しい。103歳。



ワイゼン

ツヴァイ[II]

ロアルタの村の変人村長。村の精霊をプッシュした謎の村おこしはまだマシとしても、とにかく妄想癖が強く、どうして村長になれたのか不思議。75歳。



アカネ

ツヴァイ[II]

星降りの里では茶屋の給仕もしている妙齢のくノ一。軽い性格で、月イチで宴会を開くほどの宴会好き。だが、実は高い実力を持つ上忍。27歳。



カイ
ツヴァイ［II］

里の警備全般を仕切る厳格な青年。スバルの兄貴分的な存在で、彼女を大事にしながらも、次期の長としての成長をうながすために厳しく接する。23歳。



カッパ
ツヴァイ［II］

里の井戸に住むカッパ。昔は星ヶ峰の社で番をしていたらしいが、もう人間に譲ってしまっている。実はアルウェンの母親と知り合いらしい。グライドギア入手後は、スキーのようなミニゲームを遊ばせてくれる。



カラス
ツヴァイ［II］

アルッテやロアルタに出没する謎の薬売り。その正体は里一番の凄腕忍者で、テンザンの右腕。情報収集のため、頻繁に町まで下りている。48歳。



ゲン
ツヴァイ［II］

町で草木の手入れをしている老人。その技術は非常に高い。実は忍びの１人で、偵察のために町に来ている。65歳。



サラサ
ツヴァイ［II］

温泉の管理人。スバルにとっては母親がわりのような存在で、料理なども教えている。32歳。



ダイゴロー
ツヴァイ［II］

まだうまくしゃべれない、ヤサクの子供。いろんな場所へフラフラと出かけてしまう。4歳。



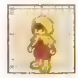
ヒコメ
ツヴァイ［II］

よろず屋を営んでいる落ち着きのある青年。さまざまな伝承を知っており、古文書に書かれた薬を作ってくれる。21歳。



ヤサク
ツヴァイ［II］

熊の毛皮をかぶった木こり。趣味で彫り物をしており、その彫像からわらしべ長者が始まることに。35歳。



ルリ
ツヴァイ［II］

悪戯好きなカイの妹。分身の術が得意で、4人まで分身することができる。9歳。



ジョー
ツヴァイ［II］

「店の(キャッチ)コピー担当」を自称する、妖精3姉弟の末っ子。なんにせよ、彼が仕事をしているところを見た者はいない。



マリン
ツヴァイ［II］

店のデザイナーを担当する妖精3姉弟の長女。ロマンチストで、考えなしに動く癖がある。



リッキー
ツヴァイ［II］

店の仕立てを担当する妖精3姉弟の次女。過去に起きたことが原因で3姉弟ともども人間をとても怖がっている。なお、闇妖精のルゥとは古い知り合いである。



クレース
ツヴァイ［II］

極度の方向音痴であるマイペースな旅人。故郷を出てから迷い続け、もう8年も帰れていない。道を教えてもらっても、その逆に歩いて行っちゃうダメな人。なお、のちにモンブランに幸運の金貨を与えてしもべにした。24歳。

NO IMAGE

ギスカール・ド・ムーンブリア
ツヴァイ［II］

アルウェンの父である吸血鬼で、かつて魔王と戦った。今は吸血鬼の力を失い、ギャランドゥとして生きているが、その正体は娘にも明かしていない。

Demons Ring デーモンズリング

NO IMAGE

デュムリン
デーモンズリング

魔王に滅ぼされた国の最後の希望

赤子の頃、復活した魔王に国を滅ぼされてしまい、父王の意思で賢者ロイポスに預けられる。その後は羊飼いとして暮らしていたが、青年に成長するとロイポスの口から真実を告げられ、魔王を倒す旅に出る。なお、その姿はゲーム中には登場せず、死んだ際に墓石が表示されるのみとなっている。





サローン
デーモンズリング

暗黒の時の牢より解き放たれた魔王

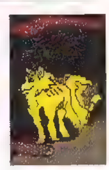
多くの悪霊を従える伝説の魔王。はるか昔に闇へ封印されたが、突如目覚め、世界を支配しようと動き出す。絶大な魔力を持つが、デュムリンがロウジンからもらった魔法封じの薬によって魔力を封じられ、「マオウ タオス」であっさりと息の根を止められる。

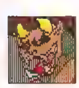




オオカミ
デーモンズリング

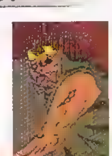
群れで行動している野生の狼。飢えで凶暴性が増しており、近づく者は一瞬にして鋭い牙の餌食になる。

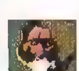




オニ
デーモンズリング

悪魔の家の地下にある洞窟にいる。恐ろしい形相をしており、不意に近づくと斧でまっぷたつにされる。





ロウジン
デーモンズリング

洞窟の奥でたたずんでいる謎の老人。パンをあげると、魔王の魔力を封じる魔法封じの薬をくれる。

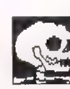




ワニオトコ
デーモンズリング

3体で水門を開けるスイッチを守っている。1体ずつおびき寄せてからでないと、倒すことはできない。





ガイコツ
デーモンズリング

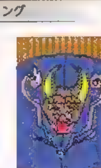
剣と盾を持つドクロの兵士。この先にある魔王の部屋の番人をしており、侵入者に容赦なく襲いかかる。





アクマ
デーモンズリング

魔王の部屋に通じる扉と一体化している悪魔。武器では倒せず、エメラルドの魔力でのみ撃退できる。



アステカ

A FANTASY ADVENTURE GAME BY FALCOM

主人公
アステカ

中南米の三大文明の謎を追う冒険家

アステカ、インカ、マヤの古代文明の謎を解き明かすため、遺跡を調査している冒険家。メキシコの片田舎で遺跡をめぐっているときに、パレンケ遺跡で発掘調査が行われているという噂を聞きつけ、町にやってきた。準備を整える余裕がなかったためか、持っているのは30000ペソだけで、遺跡に入るための手段を町で模索することに。



アニー
アステカ

主人公とともに遺跡を探索する決心をした美女

父であるウィルソン博士の意思を継ぎ、マヤ文明の遺跡の謎を解くためにパレンケの町を訪れた女性。知的で美しいが、行方不明である父のことが心配なせいか、表情には少し陰がある。主人公のパートナーとして行動し、エンディング後も一緒に冒険に出たようだ。



パレンケ遺跡の探索には彼女の協力が不可欠

←彼女とは会員制の酒場で出会う。最初は主人公を警戒しているが、それを解くと一緒に行動するようになり、パレンケの遺跡に入ることができるようになる。



ウィルソン博士
アステカ

パレンケ遺跡で古文書を発見した考古学博士

アニーの父で考古学博士。ホテルの部屋にある新聞を見ると、パレンケ遺跡の発掘にあたったウィルソン博士が、神官のピラミッドからマヤ文明の古文書を発見したという記事が書かれている。現在は行方不明となっており、ゲーム中には登場しない。エンディング後、主人公とアニーは、ウィルソン博士を捜して新たな旅へ出る。



支配人
アステカ

メインストリートにあるホテルのフロントにいる支配人。宿泊料金5000ペソを払うと、部屋に案内してくれる。



道具屋の娘
アステカ

遺跡調査に役立つものが売っている道具屋の店員。インディオとスペインとの混血のようで、エキゾチックな雰囲気の美女。



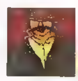
よっぱらい
アステカ

裏通りにある大きな酒場の入口で座り込んでいる男。いい女がたくさんいるパレンケの町を気に入っているようだ。



バーテン(A)
アステカ

大きな酒場のカウンターに立っているバーテン。忙しそうに動き回っているが、表情には少し陰りが見える。



酒場の男
アステカ

奥の席でビールを飲んでいると現れる、ガンマン風の男。銃を売りつけてくるが、値切れば安く買うことができる。



占い師
アステカ

裏通りにいる、赤いローブを身にまとった占い師。見た目は怪しいが、タダで占ってくれるうえ、水晶玉を譲ってくれる。



女将
アステカ

しわくちゃな顔をしている、薄汚い宿屋の女将さん。客が少ないせいか、宿泊すると、とても嬉しそうな顔をする。



バーテン(B)
アステカ

会員制の酒場のバーテン。見るからにがんこで無愛想。客がほとんど来なくて暇なので、店を畳もうと考えているようだ。



ガードマン
アステカ

遺跡の入口に立っている、がっちりとした体格のガードマン。アニーと一緒に行動していれば、入口を通してくれる。



ピューマ
アステカ

遺跡最深部の石棺がある部屋にいる動物。銃で威嚇射撃をすれば追い払うことができ、石棺を調べられるようになる。

太陽の神殿 アステカII



主人公
太陽の神殿

太陽の鍵を求めてチチェン・イツァーを訪れた冒険家

マヤ文明の謎を解き明かそうとしている冒険家。メキシコ高原とユカタン半島にまたがる密林で、古代人の子孫である少数部族とコンタクトをとり、太陽の神殿と太陽の鍵にまつわる言い伝えを聞き出した。それは断片的なものにすぎなかったが、自らの知識と想像で補い、太陽の鍵がチチェン・イツァーに隠されている可能性が高いと判断して、遺跡の調査に向かう。





ジャガー
太陽の神殿

戦士の神殿にある石像だが、額の青の宝珠を取ろうとすると、本物のジャガーに変化して、牙をむいて威嚇してくる。襲われてやられることはないが、近づくことはできない。金の笛を吹くことで石像に戻り、青の宝珠を取れるようになる。ゲーム中に登場する、主人公以外の唯一の生物(かどうかは怪しいが)だ。



スタートレーダー



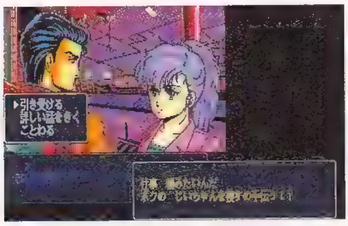
カイン

スタートレーダー



いつもマイペースな宇宙の運び屋

恒星間の運搬屋を生業とする本作の主人公。かつては軍に所属しており、「エースストライカー」の二つ名で活躍した経歴を持つ。彼のもとを訪れた少女のレフィが持ち込んだ依頼がきっかけで宇宙規模の陰謀に巻き込まれるが、自由な心と愛機フェンリルの力で道を切り開き、人間を裏で支配する超自然生命体ヒューギを撃破した。



⬆カインの人物像は、選択肢で変化する。彼をトレーダーとしての仕事に誇りを持つ熱血漢にするも、気分のむくまま各地を回る自由奔放な男にするもプレイヤーの自由だ。

レフィ

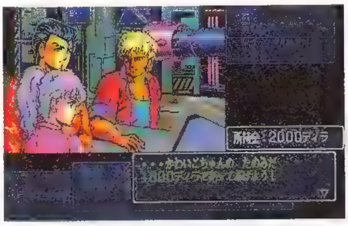


スタートレーダー

祖父の行方を追っている行動派の美少女

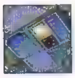
行動力あふれる明るい美少女。行方不明の祖父マーシュの捜索を依頼するため、カインのもとを訪れた。秘宝リガシアやヒューギの情報を持っており、このことから彼女自身もトラブルに巻き込まれる。周囲の人間を巻き込まないよう、それらの話題では口を閉ざしがちだが、最後は素直にカインに助けを求め、ともにヒューギと戦った。





⬆レフィは、値切り交渉がうまいという隠れた才能を持っている。レフィと一緒に行動していれば、彼女のおかげで通常よりも武器を安く購入することが可能だ。

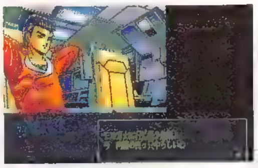
アダリー



スタートレーダー

フェンリルの航行オペレーターを務める女性型AI

カインの愛機フェンリルの航行オペレーター。250年を超える年代物のAIで、ときには人間の女性のような感情の機微を示すことも。戦闘記録や航路、恒星図など、あらゆる知識が詰まっており、非常に頼れるパートナーだといえる。



⬆各惑星や恒星間を運行するうえでの情報を提供して、カインをサポートする。

ギュンダー



スタートレーダー

不穏な動きを見せる星系軍の中将

36歳という若さで星系軍中将の地位を得た天才。秘宝リガシアの入手をもくろんでレフィを利用するが、リガシアの守人ヒューギに気づかれ、命を狙われる。最後はヒューギが操る軍により、立てこもっていた惑星モルガナが攻撃されて行方不明になる。



カットナー



スタートレーダー

正義感が強い星系ポリスの熱き部隊長

叩き上げで出世した星系ポリス第7部隊の隊長。秘宝リガシアに関する陰謀に巻き込まれて星系ポリスをクビになるが、己の信念にもとづいて独自調査を続ける。人類を脅かすヒューギの存在にたどりつき、カインと協力してヒューギに戦いを挑んだ。



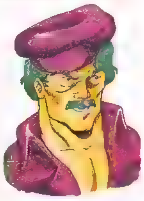
ヴォクト



スタートレーダー

宇宙海賊ヴァン＝クロスを束ねる首領

宇宙海賊ヴァン＝クロスの首領。収容所で脱走計画を持ちかけてきたり、情報屋を紹介してくれたりと、カインと縁がある。秘宝リガシアを探している最中にヒューギに命を狙われ、アジトを壊滅させられて自らも傷を負うが、しつこくヒューギに挑み続けた。



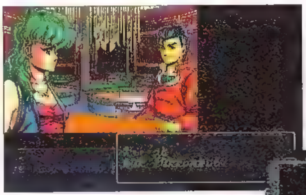
ヒューギ



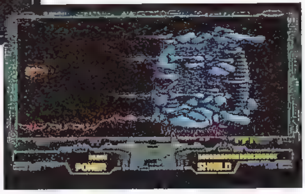
スタートレーダー

伝説の秘宝リガシアを守る超自然生命体

何千年もの時のなか、リガシアを守ってきた超自然生命体で、人間を意のままに操る能力を備えている。惑星中央部で人々を監視して、リガシアに近づく者があれば、裏から手を回して抹消してきた。オグマの遺跡調査隊の死亡や星系軍内部での内戦、海賊のアジト壊滅など、一見関連性のない出来事は、実はヒューギによるものだった。



⬅カインにかかわる者達から、彼に関する記憶を奪うヒューギ。カインは知人達が突然、初対面であるかのような反応を見せたことに混乱し、驚きと悲しみを見せた。



➡ヒューギは角が4本生えた不気味な球体で、角からは強力な電撃を放つ。角を破壊すると、体から多数のビームを撃つとともに、弱点である目を見開くようになる。



マーシュ
スタートレーダー

レフィの祖父で、超文明が生み出した秘宝リガシアを研究する考古学者。ヒューギから逃れるため、行方をくらませた。



⬆辺境の惑星リガンディアに身を隠したが、ヒューギに見つかって深手を負う。



ボルマン
スタートレーダー

スタートレーダーの元締めであるボルマン商会の社長。多くのスタートレーダーに仕事のあっせんを行っている。

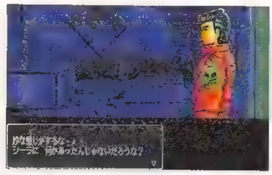


⬆国家規模の収入をはじき出す大企業の主で、金にがめつい商魂たくましい性格。

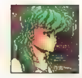


シーラ
スタートレーダー

大海賊ヴォクトから一目置かれる、惑星ミディーラの情報屋。ヴォクトの紹介で店を訪れたカインにさまざまな助言を与える。



⬆秘宝リガシアの秘密に近づいたため、ヒューギに命を狙われて行方不明となった。



バディ
スタートレーダー

惑星ルーファの酒場「ヘイズルーン」の看板店員。ヴォクトが熱を上げている女性らしいのだが、軽くあしらわれている。



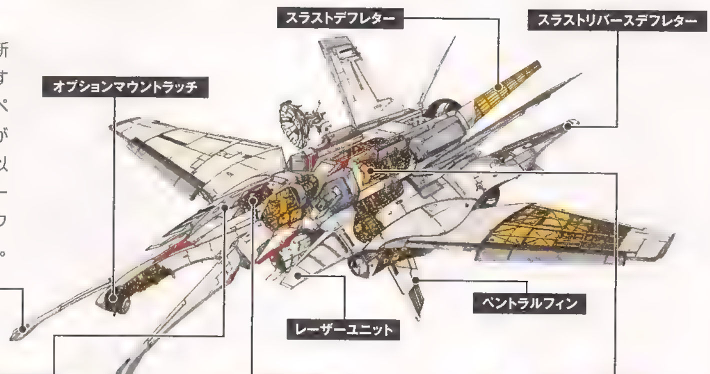
⬆男性の扱いに手慣れており、カインのアプローチもあっさりといなされてしまった。

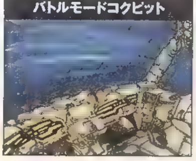
TOPICS

カインの愛機フェンリルの構造と武装

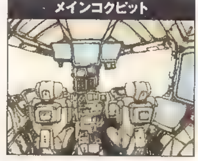
見た目は小型高速宇宙船だが、軍から盗んだ最新技術を応用した改造が各所に施されている。特筆すべき点として、大気圏突入も容易に行えるハイスペックの核インパルスエンジンと、武装の切り替えが可能な各部ユニットがあげられる。ユニットは武装以外に40tカーゴモジュールも装着できるため、スタートレーダーとしての仕事にも役立つ。なお、主にマウントAには弾、マウントBにはミサイルを装着できる。

SPEC DATA
- 全長：40.4m
- 機体長：14.8m
- 乾燥重量：68.1t
- 全機体重：113.6t
- 核インパルスエンジン：3基
- 推力比：8.9
- カーゴ積載量：13t×1、28t×1、40tカーゴモジュール
- 乗員：2名
- メインCPU：アダリー80386

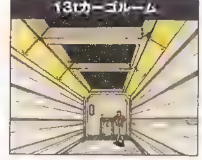




バトルモードコクピット



メインコクピット



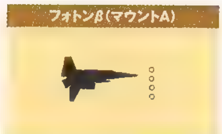
13tカーゴルーム

●フェンリルが搭載可能な武装



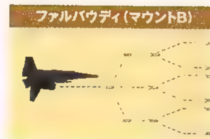
バルカン（マウントA）

⬅フェンリルの初期装備で、バルカン砲を前方に撃ち出す。速射性、連射性に優れているが、威力が低く、攻撃範囲が狭いため、メイン武器にしては心許ない。



フォトンβ（マウントA）

⬅フォトンの強化版で、光子弾を前方に4発同時に発射する。主な性能はフォトンと変わらないが、攻撃範囲が広いので小型の敵や素早い敵ともわたりあえる。



ファルバウティ（マウントB）

⬅途中で3つに分裂するミサイルを前方に発射。ボタンを押すとさらに分裂し、6つのミサイルとなる。攻撃範囲は広いが速射性、連射性、威力ともに低い。



ツイン・バルカン（マウントA）

⬅バルカン砲を前後2方向に発射する。性能はバルカンと変わらないが、後方から攻撃してくる敵もいるので、ごく限られた状況においては非常に役立つ。



アルスヴィド（マウントB）

⬅フェンリルの初期装備で、前方にミサイルを発射する。速射性、連射性に優れるものの、威力はバルカンと同程度で、極めて低いものとなっている。



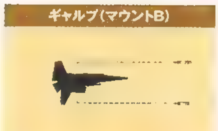
ガルム（マウントB）

⬅途中で3つに分裂し、それぞれのミサイルが敵を追尾するホーミングミサイルを前方に発射する。速射性、連射性は低いものの、非常に扱いやすい武器。



レーザー（マウントA）

⬅細いレーザーを前方に発射する。攻撃範囲は狭いものの、バルカンよりも威力が高く、速射性、連射性に優れる。また、敵機を貫通する特徴を持つ。



ギャルプ（マウントB）

⬅自機の上下から前方に飛ぶミサイルを同時に発射する。ミサイルの性能はアルスヴィドと同程度だが、攻撃範囲が広いので、アルスヴィドより扱いやすい。



ドラウプニル（マウントB）

⬅自機の上下から核ミサイルを同時に発射する。フォトンに次ぐ威力を持ち、速射性、連射性にも優れる。着弾時に爆発し、爆発でもダメージを与える。



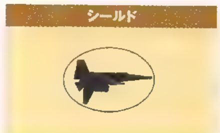
フォトン（マウントA）

⬅光子弾を前方に2発同時に発射する。極めて高威力で、並の敵機は一撃で撃破できるが、速射性、連射性が低いため、小型の敵や素早い敵には当てにくい。



グレイプ（マウントB）

⬅自機の上下から敵を追尾するホーミングミサイルを同時に発射する。地上の敵を近づかなくても倒せるのが利点。ただし、速射性と連射性はやや低め。



シールド

⬅エネルギーを3消費して敵の攻撃を軽減するシールドを張る。攻撃を受けるか時間経過でシールド・ゲージが減少し、ゼロになるとシールドが切れる。

ぽっぷるメイル



メイル

ぽっぷるメイル[PC・SFC]

元気でドジなエルフの賞金稼ぎ

物語の主人公で、いつでも元気一杯なエルフの女の子。賞金稼ぎをしており、何よりもお金が大好き。ときには、お金のためにちょっぴり悪どいこともやってしまうが、決して悪人ではない。また、自分では認めていないがドジなところも結構あり、大きなエモノを逃がしたり、タヌキ族の罠にかかったりしている。



PC版



SFC版

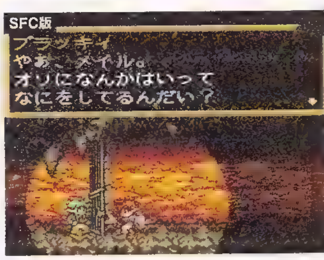
SFC版



PC版

剣と盾を装備して接近戦で戦う剣士タイプ

⬅メイルは剣と盾を装備でき、敵に体当たりしてダメージを与えていく接近戦タイプのキャラクター。SFC版ではアクションが追加され、剣を上下に振ったり、敵の魔法や飛び道具を盾で防御したりできる。



SFC版

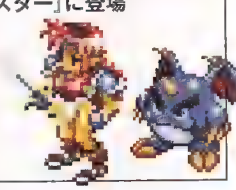
腐れ縁のブラッキィとはなんだかんだ名コンビ？

➡知り合いのブラッキィとの口ゲンカは、もはやシリーズの定番で、はたから見ればただの夫婦漫才といえる。ブラッキィがボケて、メイルがツッコむわけだが、ブラッキィはメイルのツッコミをほとんど受け流している。

TOPICS

メイルとガウは『ヴァンテージマスター』に登場

『ヴァンテージマスター』には、メイルとガウが隠しキャラクターとして登場する。メイルは賞金稼ぎ、ガウは怪獣というクラスとなる。残念ながら、タットは出演できなかった。



タット



ぽっぷるメイル[PC・SFC]

まじめで温和な魔法の使い手

マテリアルの弟子である魔術師の青年。今は見習いだが、その才能は素晴らしく、場合によっては師匠をしのぐほど。元気いっぱいなメイルのせいで今一つ影は薄いが、どのような困難でもくじけない芯の強さを持っている。そもそもは敬愛する師匠を連れ戻すことが旅の目的だったが、騒動に巻き込まれてしまう。



PC版



PC版

得意の魔法弾を使った遠距離攻撃がウリ

⬅タットの攻撃方法は杖から発射する魔法弾。上下左右の好きな方向に打ち分けられ、離れた敵を無傷で倒せる。なおSFC版では、新たな魔法が複数追加され、地形や敵のタイプによって使い分けることができる。

ガウ



ぽっぷるメイル[PC・SFC]

強敵にも単独で立ち向かう勇敢な怪獣

洞窟に住む怪獣。同じ怪獣仲間と平凡な日々を暮らしていたが、ブラッキィのせいで魔獣ゴルアデスが目覚めて絶滅の危機に追いやられる。そこをメイル達に救われ、もっと強くなるために旅に同行する。物事は包み隠さず話し、気に入らない人には噛みつくこともある。会話の語尾に「～ガウ」とつけるのがクセ。



PC版



PC版

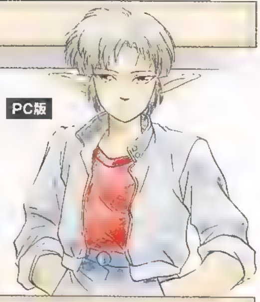
口から吐く強力な炎やジャンプ力の高さが特徴

⬅ガウの武器は、自身が持つ特徴的な体。尻尾を振り回したり、口から炎を吐いたりして敵を蹴散らす。また、ジャンプ力がかなりあるため、メイルやタットでは届かないような場所へ移動することができる。



ブラッキィ

ぽっぷるメイル[PC・SFC]



PC版

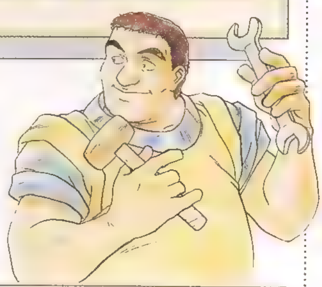
エルフの村の陽気なトラブルメーカー

「歩く火薬庫」の異名を持つ、エルフの村の問題児。お手製の爆弾を常に持ち歩き、うまくいかないときは、すぐに爆弾でケリをつけようとする。たいした実力もないのに、なぜかメイル達の行く先々で出会い、何かしら騒動を起こすが、あまりに陽気すぎて憎めないところがある。



ヤコブ

ぽっぷるメイル[PC]



時代の最先端をいくドワーフ

ドワーフの象徴ともいうべき自慢の髭を剃り、地下の村で細工師をやっている変わり者。その腕はかなりのもので、金属を自在に加工する。ブラッキィとは親友で、とてもお人好し。作中では、その性格が裏目に出て、マテリアルの野望の手助けをしてしまう。

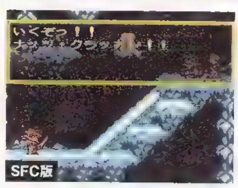


ナモ

ぽっぷるメイル[PC・SFC]

マリオネット強盗団を追い続ける熱血男

村一番の力持ちで正義感の強いエルフ。盗みをしてまわるマリオネット強盗団を許せず、なんとかしてこらしめようと単身で追い回している。なお、PC版とSFC版とでは、出番の多さや性格の温度差に違いがあり、SFC版では出番が多く、かなりの熱血ぶりを発揮する。



SFC版

←SFC版では、随所で叫びながらナッツ・クラッカーを追い回すシーンがある。

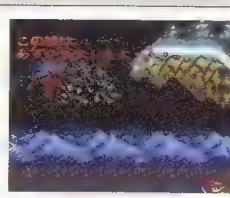


マリル＝ホルン

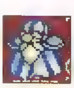
ぽっぷるメイル[SFC]

愛しのタットを想い続ける健気な少女

マテリアルの孫娘。幼い頃からタットのことが好きで、いまだに本音を打ち明けられずにいる。タットと共に冒険しているメイルに嫉妬しており、メイルに対しては風当たりが強い。また、なぜかいけにえに選ばれる確率が高く、ゴルアデスやサジムの餌食になりかけている。



←悲惨極まりない役目のキャラで、魔神ディサロディウスにもさらわれる始末。



ルードゥル

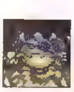
ぽっぷるメイル[PC]

魔神封印の秘密を握るいにしえの賢者

その昔、魔神に封印を施したドワーフの長老。今では歳のせいで力も失われているが、魔神の復活を阻止する方法をメイル達に伝える。ちなみに、SFC版に登場する長老と見た目はそっくりだが、同一人物かは定かではない。



←ツェイマーとは昔の戦友だったが、秘密を知りすぎているため命を狙われる。

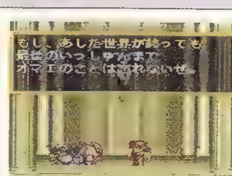


水路野郎（シャチオ・フィルシャーク）

ぽっぷるメイル[SFC]

水路に住む優しくも厳しい怪獣

ガウと同じ種族の怪獣。10年前に水路に落ち、妻子が待つ家に戻るために水路の研究をしている。「本当に欲しい物は自分で力に入れろ」という自分なりの掟があり、ヒントはくれるが直接手を貸してはくれない。なお、最終的には家族と再会し、その愛情を見せつけてくる。



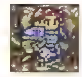
←誰がいようとおかまいなしに堂々とくさいセリフを吐き、愛を確かめ合う。



エリク

ぽっぷるメイル[PC]

人民解放軍の頭目。あらゆる罠をしかけてメイル達を苦しめる。ツェイマーの部下だが最後には裏切られ、メイル達を助けて自分は命を落とすという、実はすごくいいやつ。ちなみに、実際の本名は40文字以上もある。



リューク

ぽっぷるメイル[SFC]

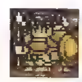
ミーネの砦にある酒場で手配書を眺めている戦士。システィとコンビを組み、賞金稼ぎを生業にしている。本編中に2、3回ほど会うがメイル達との絡みはほとんどなく、最後はシスティとのメロドラマが展開する。



システィ

ぽっぷるメイル[SFC]

リュークとともに賞金稼ぎをしている魔法使い。マテリアルの手配書を見て勝手に飛び出したリュークを捜し回っている。リュークを含め、単身で最終ダンジョンに到達しているところを見ると、実力はかなりのもの？



ウド

ぽっぷるメイル[SFC]

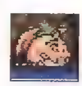
ドワーフのリーダーで、一族の部隊長を務める。落石で自分の村に帰れなくなったところをメイル達に助けられる。非常に面倒見がよく、マーベラの育ての親でもある。



マーベラ

ぽっぷるメイル[SFC]

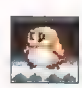
ウドと長老に拾われ、ドワーフの村で育てられていたが、人間というだけで他の者にのけもの扱いされる。そこでの生活に耐え切れなくなり、邪教徒となり復讐しようと企む。



ルティ

ぽっぷるメイル[SFC]

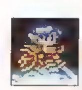
水路野郎の妻で、夫のことをシャッチーと呼ぶ。10年間、1人で子育てをしながら夫の帰りを待っている。メイル達には、ケガをした子供のために薬のお使いを依頼してくる。



パーム

ぽっぷるメイル[SFC]

リップとラップが住む塔で使用人を務めているペンギン。誰から教わったのか言葉遣いが非常に丁寧で、2人のことをかなり慕っている。寒い場所でしか生活できない。



ソルディオス

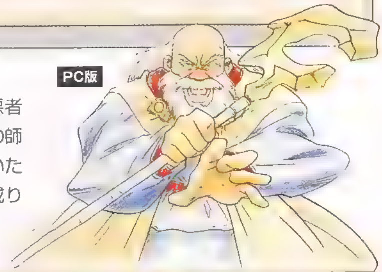
ぽっぷるメイル[SFC]

過去にリップとラップをかばい、この世を去った戦士。魔神の復活を予期し、魂となって現れ、ナモの体を借りたり、ドッケンを倒そうとしたりしてメイル達に助力する。



マテリアル＝ホルン

ぽっぷるメイル[PC・SFC]



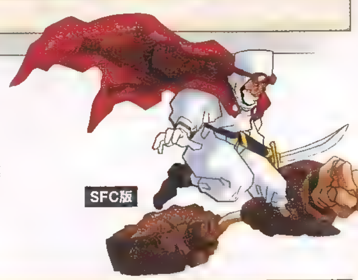
魔神の力で世界征服を企む魔術師

魔神を復活させて世界を支配しようとする悪者で、特殊な生命体を制作する力を持つ。タットの師匠で、昔は偉大な魔術師として名を轟かせていたが、マリオネット強盗団を裏で操る賞金首に成り下がった。孫娘のマリルを溺愛している。



ナッツ・クラッカー

ぽっぷるメイル[PC・SFC]



強盗団を率いるマテリアルの最高傑作

謎のカラクリ人形を何体も操り、国中にある銀の品物を盗むマリオネット強盗団の首領。マテリアルの魔力によって造られた存在だが、人と同等の知能を持つほど高性能にできている。PC版ではボス敵だが、SFC版では戦うシーンはない。

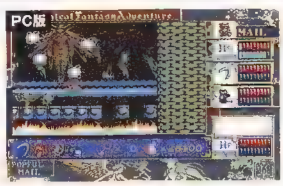


ガイストレイス

ぽっぷるメイル[PC・SFC]

魔神の頂点に君臨する悪の根源

魔神の頂点に立つ存在で、本作の最終ボス。その昔、4つのクリスタル(SFC版は女神ルシーナの光)によって封印されていたが、マテリアルの魔力で復活をとげる。封印の力が弱まっているときも、ツェイマーやドッケンに魔の力を与えている。



←PC版はかなり凶悪。足場がなくなり、落下死させられるパターンがほとんど。

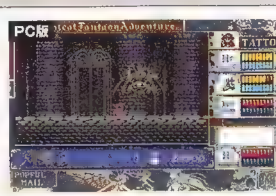


デサロディウス

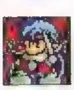
ぽっぷるメイル[PC・SFC]

死と暗闇を司る太古の魔神

マテリアルが復活させた魔神の1人で、必ずタットで戦うことになる。PC版では、最後の魔神3連戦のうち2番目に戦うボスで、それ以外は特に出番はない。SFC版ではマリルをさらい、それをタットが救出するというちょっとした絡みがある。



←高い位置で浮遊し、ターゲットが真下にくると体で押し潰そうとしてくる。

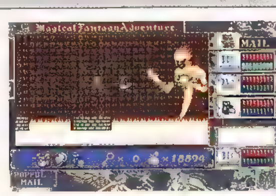


ツェイマー・J・サレンドル

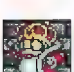
ぽっぷるメイル[PC]

悪魔に魂を売った過去の英雄

「邪なる大神の伝承」で語られるように、かつてはルードゥル達とともに魔神と戦ったが、力欲しさに魔神のもとへと下った。人民解放軍を裏で操り、口封じにルードゥルをさらうなどし、合計で3回も戦う中盤のライバル的な存在。



←最後にはガイストレイスから授かった力を解放し、炎におおわれた魔物になる。



ドッケン

ぽっぷるメイル[PC・SFC]

魔の力に魅入られた皇帝ペンギン

ペンギン族を率いる皇帝。PC版では裏でリップとラップを従えて、魔神の手下としてクリスタルを守っている。SFC版ではハーゲル島の皇帝として登場。初めから魔物の姿で登場し、かつて仲間だったソルディオスとの因縁が語られる。



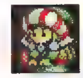
←ガイストレイスから力を授かっており、巨大な魔物の姿でメイル達を襲う。



ベルクリフト

ぽっぷるメイル[PC・SFC]

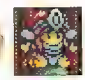
アルカザール城での最後の魔神3連戦で1番目に戦うボス。こちらは必ずガウで戦うことになる。ドラゴンの姿をしており、強烈なブレスで攻撃してくる。戦う前にガウとの会話があるだけで、それ以外は特に出番はない。



リップ

ぽっぷるメイル[PC・SFC]

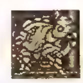
クリスタルを守護するボスで、ドッケンの部下。ラップの妹にあたり、クリスタル(SFC版ではシャボン玉)に乗ってホッピングしながら攻めてくる。SFC版では、初めは味方だが、ドッケンに魂を支配されて敵になる。



ラップ

ぽっぷるメイル[PC・SFC]

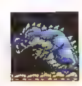
ドッケンの命令に従う魔界の人間。リップの姉で、クリスタルを守護するボスとして登場する。攻撃パターンはラップと似ているが、こちらはホッピングしながら前後に刃を飛ばしてくるぶん、少々手強い。



サジム

ぽっぷるメイル[SFC]

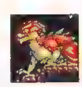
マーベラがドワーフ達への復讐に利用しようとした魔神。マーベラにいけにえを用意するよう命令していたが、結果的には失態を犯したマーベラをいけにえにして復活する。



ゴルアデス

ぽっぷるメイル[PC・SFC]

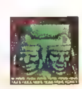
怪獣達が住む洞窟の奥で眠っている魔獣。ブラッキィの爆弾によって目覚め、怪獣達はパニックになったが、メイル達に倒される。サンダードラゴンを手下に持つ。



サンダードラゴン

ぽっぷるメイル[PC・SFC]

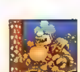
人の言葉をしゃべれる賢いドラゴン。ゴルアデスの棲み家を守る番人をしており、電撃を自在に操る。SFC版では、ゴルアデスの命によりマリルをいけにえとしてさらう。



ミスリルゴーレム

ぽっぷるメイル[PC]

ヤコブが作る細工物の魔力から生まれたゴーレムで、エリクがけしかけたボス。表面がミスリルでおおわれており、防御態勢でいるときはどのような攻撃も無効となる。



ウッドゴーレム

ぽっぷるメイル[PC・SFC]

マテリアルの魔力によって作られた木人で、序盤に登場するボス。伸縮自在の腕で正面にパンチを繰り出す。体が破壊されても、頭が残っている限り何度でも復活する。

ダイナソア



アッシュ
ダイナソア

抑えられぬ戦いへの血潮をたぎらせる剣士

凄腕の傭兵でありながら、加勢した軍勢は必ず敗北してしまうことから「死神」と呼ばれる剣士。内から湧き上がる戦いへの熱を抑えきれず、平和になった今でも戦いを求め続けていた。だが、軍神を封印する旅を通じて心を成長させたようで、最後には剣を置いて旅立つ彼の姿を見ることができる。



オリジナル版



リザレクション



オルリック
ダイナソア

神の信仰へ疑問を抱く悩める修道士

娘が病に倒れた際に姿を現さなかった神に絶望して、信仰に疑問を持つようになった修道士。僧魔法での回復や拳での攻撃が得意なだけでなく、見識を備えており、たびたびパーティを正しい道に導く。物語中、ダリウスに体を乗っとられ、危うく死にかける。



オリジナル版



リザレクション



エリス
ダイナソア

消えた妖精を求める美しき精霊使い

代々妖精の言葉を人々に伝える役目を担っていた一族の出で、その役目を誇りにしていた。だが、ある日を境に姿を見せなくなってしまった妖精を追い求めて旅に出ることに。汚れを知らない純真な心の持ち主であるがゆえに、この旅ではどうにもならない現実に何度も心を痛めることになる。



オリジナル版



リザレクション



ワッツ
ダイナソア

狼になる呪いをかけられた盗賊

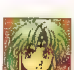
無骨でひねくれたことを言うことも多いが、根は優しい性格をしている盗賊。ただ、月を見ると狼になる呪いをかけられて以来、魔法だけは心底憎んでいる。そのため、当初はエリスをうとんでいたが、彼女の心根に触れ、徐々に氷解していくことになる。



オリジナル版



リザレクション



ヒース
ダイナソア

「失われた歌」を追い続ける吟遊詩人の少年

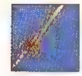
吟遊詩人の部族に生まれた少年。成人の儀式として、人々を幸せにすると伝えられている「失われた歌」を探す旅に出た。初めは自分に自信がなく、遠慮がちな面が目立っているが、数々の困難を乗り越えることで徐々に成長していく。表・裏両方のシナリオでアッシュの仲間になる唯一のキャラクター。



オリジナル版

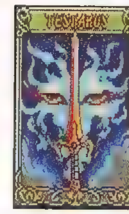


リザレクション



テスタロッサ
ダイナソア

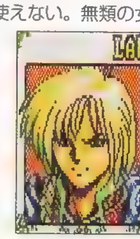
いかなる呪いをも浄化させる力を持ち、ヤール王を倒すために必要となる聖剣。試練の塔に納められていて、いくつもの試練を自分1人の力で乗り越えた者にしか手にすることはできない。ちなみに、実は高い知性を持っていて、人間の言葉を話すことができる。頻繁に話すわけではないが、重要な場面ではしっかり自分の意見を述べる。

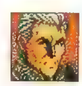




ランディ
ダイナソア

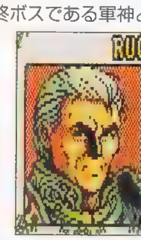
裏シナリオで仲間になる魔法使いの青年。エリスには使えない強力な魔法を使うことができる反面、召喚魔法は使えない。無類の女好きで軽薄な言動が多いが、大事な場面では正論を言うことが多い。ルオンとはそりが合わず、作中で言い争うこともしばしば。詳細は不明だが、エリスと面識があることがほのめかされている。

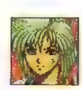




ルオン
ダイナソア

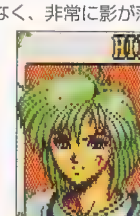
僧魔法を操る暗黒神の神官で、裏シナリオの回復役。かなりの皮肉屋で、口を開くとロクなことを言わない。最終ボスである軍神との戦い直前で裏切るが、軍神に命を奪われる。なお、『リザレクション』では、アッシュがルオンの側についてランディを殺し、さらにルオンと軍神をもせん滅するというダークな展開が追加された。





ヒルダ
ダイナソア

過去に仲間を見捨てたことがあるというトラウマを抱える女盗賊。特にストーリーに絡まず、また特技もあまりなく、非常に影が薄い。物語終盤までは、「優男には興味がない」などランディに気がないような言動が多かったが、エンディングではなぜか突然ランディとくっついてしまった。女心は秋の空といったところか。





ヤール

ダイナソア

呪われしザムハンを治める無敵の王



優れた戦士としての血を持つ無敵の王。ダリウスの口車に乗り、一時的な栄華を得るために軍神をよみがえらせてしまう。その結果、ザムハン全土は滅び、彼自身は軍神が再び動き出さないよう監視するために、城から動くことができなくなってしまう。



タルシス

ダイナソア

不死の肉体を持つ北の守護者



サークレットを使った禁断の呪法で、不死の肉体を有していた四の守護者の1人。見た目どおり、やや筋肉バカのような部分があり、不死の術を生かせずに敗れる。ただ、卑怯者が多い四の守護者のなかで、正面からアッシュ達に向かってきたのは彼だけだった。



セラク

ダイナソア

南の守護者である幻術の使い手



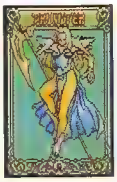
四の守護者の1人で、人を幻術で惑わして同士打ちをさせせることを得意とする幻術使い。彼が守護する扉を開けるなり、臆面なくいきなり幻術でアッシュ達に罠をしかける卑怯さこそ、彼の強さの秘訣といえる。また、ウォーレンの体を乗っ取ったりもした。



トリニトラ

ダイナソア

呪われた邪眼を持つ東の守護者



邪眼を持って生まれたため、幼い頃から迫害されてきた過去を持つ四の守護者の1人。それゆえに自分を召し抱えてくれたヤール王に心酔している。アッシュにだまし討ちをしかけ、血の接吻の呪いをかけるが、最後は邪眼をつぶされて、なすすべなく倒された。



アリエル

ダイナソア

最後に登場する西の守護者



四の守護者のなかで最後に登場する剣士。老人に化けてアッシュ達にヒントを与えるなど、汚い小細工を駆使してヤール王への謀反を企てるが、あえなく失敗する。なぜか物語後半で突然過去に現れるが、どのようにして彼が時を越えたのかは詳しく語られていない。



グリム

ダイナソア

悲しき運命を背負う龍族の長



ウーティスと呼ばれる異形の生物の長だが、これは呪いを受けたためで、巨大な龍が本来の姿となる。一族にかけられた呪いを解くために、アッシュから聖剣テスタロッサを奪い取り、一時的にグリム自身は本来の姿を取り戻したが、アッシュに敗れて消滅した。



白い蝶

ダイナソア

アッシュ達をザムハンに導き、その後もたびたび道を示してくれる。過去でフォルナに出会った際に、どのように姿を変えてもあなた方に道を示しましょうと言われたことから、彼女の化身である可能性が高い。



仔龍

ダイナソア

龍の穴で傷つき死にかけていたところを、オルリックの魔法によって回復してもらい元気になる。そのことに恩義を感じてか、その後、龍の穴でアッシュ達が困っていると、どこからともなく現れて助けてくれる。



長老

ダイナソア

すべてを知っている、最も謎の多い人物。町ぐるみでアッシュ達を城に向かわせ、巧みに誘導しながら軍神の力を解放させたことから、町そのものが軍神によって作り出された仮初めのものなのかもしれない。



武器屋の店主

ダイナソア

武器を売っている男。最初から最後まで店のラインナップが変わることはなく、序盤だけ使えば、もう二度と訪れる必要のない場所でもある。残念ながら、その利用頻度や価値は低いといわざるを得ない。



防具屋の店主

ダイナソア

防具屋の主人で、口ひげを生やしている中年男性。基本的には武器屋と同じで、利用する価値はほとんどない。ただ、龍の穴で「龍の鱗」というアイテムを入手したあとで来店すれば、スケイルメイルを作ってくれる。



魔法の道具屋の店主

ダイナソア

魔法の道具屋では、きれいな女主人が出迎えてくれる。プレイスタイルにもよるが、それなりに便利なアイテムを扱っている。なかでもワープ装置のような効果を持ち、何度でも使える「糸巻」は冒険の必需品だ。



取引所の主人

ダイナソア

取引所を営んでいる中年男性で、いつも帽子をかぶっている。ゲーム中で唯一アイテムを売ることができる店なので、利用頻度は間違いなく高くなる。なお、売ったものは商品として並ぶので、いつでも買い戻すことが可能。



施術院の施術師

ダイナソア

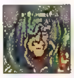
施術院を営む、険しい顔の男性。状態異常はオルリックの魔法などで回復できるので、利用する機会は少ない。ただ、アッシュが呪われた際に必ず訪れることになる。町でストーリーに絡む人物は、彼と長老だけだ。



宿屋の主人

ダイナソア

宿屋の主人である白髪の老人。ゲーム中は「休息」で回復できるので、利用価値がない場所に思える。だが実は、条件を満たして宿屋に泊まると技能継承が発生することがあるため、積極的に活用することをオススメする。



闇屋の店主

ダイナソア

店舗はないが、いつも路上の決まった場所で武器や防具などを売っている。フードをかぶった怪しい行商人風の男だが、置いてあるものは町の店より優れている。数は少ないが、ストーリーが進むと商品が追加される。



ローラン

ダイナソア

地下墓地の一室にとどまっている亡霊。生前のユリウスが使っていた土笛を託せる腕を持った人物を探していた。吟遊詩人であるヒースが吹いた土笛の音色に満足して、土笛をヒースに託すと静かに成仏した。



ユリウス

ダイナソア

風の竪琴を操る高名な楽師。ヤール王に逆らい、風の塔に幽閉されたことで、王を恨んで呪いの歌を奏で続けている。ローランから託された土笛を吹くと、彼もまたヒースの演奏に満足して、風の竪琴を託して消える。



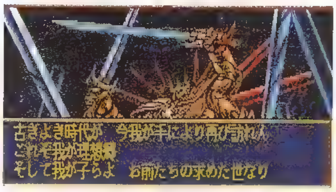
軍神

ダイナソア

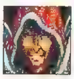
すべての争いと災いの元凶となった戦を司る神



その力は強大で、必ず災いを呼び、争いの絶えない世界を作り出すという戦の神。かつてダリウスが復活させたときは、フォルナ姫によって封印された。しかし、その封印は完全ではなく、時を経て再びダリウスが呼び起こしてしまう。だが、今度はフォルナ姫の意志を継いだアッシュ達が軍神に挑み、完全に消し去ることに成功する。



←「争いの絶えない世でこそ人は生きていけるのであり、ありのままの姿をさらすことのできる理想郷である」と語り、世界に災いを降り注ぎ、再び戦乱の世を作り出そうとする。



ダリウス

ダイナソア

軍神を復活させ、その力を得ようとする大魔道師



己が力を得るために王をそそのかし、軍神の復活の儀式を行った大魔道師。フォルナ姫により軍神が封印されたことで、その力を得ることはできなかったが、サークレットに意識を封印することで軍神の厄災から逃れていた。今度こそ力を手にしようと復活を果たす。



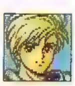
ウォーレン

ダイナソア

恋人を捨てて戦いのなかに生きた戦士



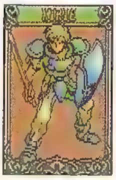
自らの中に流れる戦士の血が捨てられず、恋人であるティナを捨ててまで、大きな力を求めて旅に出た戦士。その結果、セラクによって体を奪われ、志半ばにして命を落としてしまう。彼が最後に語った言葉は、やはり深い後悔に満ちた言葉だった。



キリー

ダイナソア

部族の復興のため力を求めた若き剣士



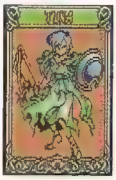
部族の復興を誓い、伝承の力を手に入れることを願う青年。自信過剰な言動を繰り返すが、結局どれも実行に移すことはできない。試練の塔の探索中、ようやく自分の力不足に気づいて国に帰ろうとしたが、何者かに操られた結果、アッシュに討たれた。



ティナ

ダイナソア

残酷な運命を救おうとする神託の伝道師



自分を捨てた恋人のウォーレンを捜す神託の伝道師。ウォーレンに凶星が出ていることを知り、その運命をなんとか変えようとするが、願いむなしくウォーレンは非業の死をとげる。ちなみに、キリーとも知り合いのはずだが、彼の話はまったくしない。



フォルナ

ダイナソア

悲しき運命を背負ったユーレイル国の姫。国を滅ぼされてヤール王と婚姻させられたあげく、軍神を封印するという使命まで課せられている。それでも彼女は前向きに、そして笑ってその運命を受け入れた。



リン

ダイナソア

主人であるフォルナ姫の身の回りの世話をしている赤毛の侍女。突然現れたアッシュ達に対しても、あわてずに礼儀正しく接してくれる。その物腰には落ち着きも感じられ、聡明な美女という印象を受ける。



カイル

ダイナソア

フォルナへの忠誠心が高く、その不幸な境遇に不満を募らせる少年。精神的に未成熟で、周囲に敵意を向けるという形で不満をまき散らす。フォルナの死を知りアッシュに襲いかかるが、あっさり斬り捨てられて死ぬ。



マウア

ダイナソア

かつてユーレイル国の緑の宰相を務めていた老人。軍神を封印するために必要となる、緑の魔法を司る緑水球を大切に管理していた。時の法を使うことができ、アッシュ達を過去から現世へと戻してくれる。



ラスムス

ダイナソア

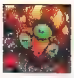
はるか昔にザムハンにいた魔道師。ダリウスとは兄弟弟子であり、終生のライバルでもあった。軍神の復活の危険性を知っていた数少ない人物だったためか、ダリウスの罠によって次元迷宮へと飛ばされた。



マイスター

ダイナソア

あらゆる知識が頭の中に詰まっているという老人。ダリウスとラスムスの師匠であり、2人で力を合わせればザムハンは栄え続けると考えていたが、ダリウスが己の力のみを欲したため、その希望は叶わなかった。



アナンシ

ダイナソア

元はトリニトラと同じ一族の人間だった大グモ。トリニトラに嫌われ、呪いをかけられてクモの姿にされる。それでもトリニトラに執着し、ともに冥府に旅立ちたいと、アッシュ達に彼女の殺害を頼んで死んでいく。



バラの精霊

ダイナソア

空中庭園に植えられたバラに宿った精霊。フォルナに似たエリスとの出会いを宿命と感じて、その力になるため黄金の実となる。なお、カイルも死んだ際に黄金の実になったことから、これらは同一の事象であるようだ。



ニーニャ

ダイナソア

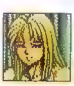
風の塔をさまよっている少女の霊。ユリウスと仲がよく、アッシュ達がユリウスをいじめにきたと勘違いして道を通してくれない。彼女の死体を地下祭壇で見つけて、そこにあるオルゴールをわたすと成仏する。



風の精霊

ダイナソア

風の塔にいる精霊で、兄と弟の2人兄弟。兄は人間を敵視して攻撃を加えようとし、弟はそれを忠告するためアッシュ達のもとに現れる。だが、忠告を聞かない一行は、結局どちらとも戦うことになってしまう。



セイレーン

ダイナソア

甘美な歌声で人から生気を奪い取る妖艶な魔物。城の一角を占拠して、アッシュ達の侵入を邪魔していた。風の竪琴によって化けの皮をはがされると、非常に醜い姿となってアッシュ達に襲いかかってくる。



偽アッシュ

ダイナソア

セラクがはりめぐらせていた幻術の1つ。攻撃をするとアッシュ自身がダメージ受けてしまうため、剣で倒すことはできない。だが、所詮は幻影であったため、真実を映し出すラスムスの鏡により、あっさりと消滅する。

GURUMIN ぐるみん



パリン

ぐるみん

オバケの救世主になった、ドリルを持つ少女

『ぐるみん』の主人公で12歳の女の子。お気に入りの小物はあひるのガーくんで、得意料理はベーコンエッグ。必殺技は、犬を撃退する「超・スーパープリティミサイルキック」。両親が不在の間、鉱山の街ティースに住む祖父ハイパボリックの家で生活することになった。大人びた口調で、大人相手でも物怖じしない性格だが、年相応の子供っぽさもある。口癖は「やるしかないわね」で、声優は大河内雅子が務めた。犬のプチに追われていたピノを助け、オバケと友達になる。伝説のドリルを武器にオバケを襲ったファントムと戦い、破壊竜トカロンを倒してオバケの世界に平和を取り戻す。だが、オバケと人間の世界をつなぐ通路が消えかかったため、最後はオバケに別れを告げた。



TOPICS

いろいろなコスチュームでパワーアップ！

『ぐるみん』には、たくさんのコスチューム（頭装備と衣装）が用意されており、2つを同じ系統のものにすると固有のセリフを戦闘中に聞けるようになる。また、入手が難しいものには、パリンを大幅にパワーアップさせる効果が付属したものも存在する。なお、実時間の1月1日～3日の間しか出現しないものもあり、すべてのコスチュームを見るのは非常に大変だった。



おさる
おさるの帽子と、おさる服の組み合わせ。おさるの帽子は、入手できるお金が増える効果がある。



ガスマスク
毒ガスをシャットアウトするガスマスク。ガスマスクのせいか、声がこもって聞こえるようになる。



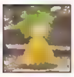
ピノ

ぐるみん

パリンを「姉たま」と慕う、かわいらしいオバケ

プクの妹で、いつも語尾に「～でしゅ」とつけてしゃべる女の子のオバケ。方向音痴でドジが多い。特に全力で走ろうとすると必ず前のめりに転んでしまう。ティースの街に遊びに来ていたところを番犬のプチに追われ、そこをパリンに助けられて友達になる。以後はパリンを「姉たま」と呼んで慕っている。非常に優しい性格で、プクが人間への復讐を持ちかけたときは、それを断って捕まってしまう。





プク

ぐるみん

ピノの頼れるお兄さんだが……

ピノの兄。丁寧な口調のオバケで、冷静でまじめなタイプ。そのため、能天気なオバケが多いオバケホームでは、実質的なリーダーとして頼られている。だが、実は人間に怨みを抱いており、王子(P.579)になりすまして、破壊竜トカロンの復活を狙っていた。トカロンをパリンに倒されたあとは罰せられることを望んだが、「ケンカしたら仲直りをするものよ」というパリンの言葉に改心して、握手を交わす。



TOPICS

みんなそろって
『イースvs.空の軌跡』に登場

『イースvs.空の軌跡』には、パリンとオバケホームの仲間が一緒になって「ぐるみんズ」として登場する。サポートキャラである彼らの力を借りると、オバケの力で一定時間透明になることができる。ちなみに、技名の「やるしかないわね」は、パリンの決めゼリフとなっている。



ポコ
ぐるみん

オバケ界のNo.1ダンサー

オバケホームの住人。愛用のラジカセから流れる音楽に合わせて、キレのあるダンスを披露するのが日課。ショートケーキが大好きで、人間の世界に来た際にはファンの店からケーキを盗んでいる。



ピエール
ぐるみん

上品でジェントルマンなオバケ

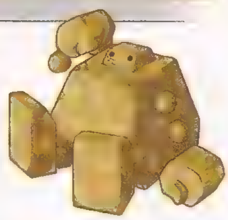
パリンのことをマドモアゼルと呼ぶオバケ。ジェントルマンとして、シルクハットとステッキは欠かさない。シルクハットの下は謎であり、ハトが飛び出すなど、何が隠されているかは不明だ。



イワオ
ぐるみん

見かけのわりに気弱な岩石オバケ

大きな外見に似合わず、押しに弱い気弱な性格のオバケ。食べるものは岩で、おいしく食べるための秘伝書が代々伝わっている。石像のジョセフィーヌを大切にしており、体の風化が悩みの種。



チャッキー
ぐるみん

遊ぶことが大好きなオバケの子供

オバケホームの住人のなかでは、まだまだ子供のオバケ。部屋には人形などのオモチャが置いてある。楽しいことを求めており、パリンがホッカーに誘ったときもおもしろければ問題なしとするほど。



ハイパボリック
ぐるみん

パリンの祖父で、とぼけた性格。子供時代に破壊竜トカロンを封印した人間の勇者で、伝説のドリルは彼の持ち物。エンディングではモトロ仕込みのオーバーヘッドキックを披露した。



ブレーン
ぐるみん

おせっかいな部分があるおばさん。福袋が大好きで、パリンが福袋を持っているとかわりに勝手に開けてしまう困った人。また、噂話も大好きで、いろいろな話をパリンに聞かせてくれる。



モグロウ
ぐるみん

モグレヌの兄。しばしばセリフに英語が混ざる。穴を掘ると夢中になって、本来の目的を忘れてしまうため、地中を移動すると目的地にたどり着けないこともある。



ファン
ぐるみん

ティースの街のケーキ屋の店員。ケーキをちょくちょくオバケに盗まれており、そのため泣く泣くケーキの値上げをしている。パリンにとっては優しいお姉さんといったところ。



プチ
ぐるみん

番犬として街をうろついている。パリンと同じくオバケが見えるため、ティースの街に来ていたピノを追いかけまわしていた。パリンに蹴られてからは、彼女を嫌っている。シリンダーが昔助けた子犬はプチのこと。



モグレヌ
ぐるみん

モグ道場に住むモグラオバケで、モグロウの弟。道をふさぐ大岩の破壊を頼むと、ドリルを持つパリンにライバル意識を燃やして、岩壊し対決を挑んでくる。



ディスク
ぐるみん

ディスカウントショップを経営しているお兄さん。パリンには親切で、初対面なのにゴーグルをプレゼントした。今流行の変身セットも売っており、パリンが購入を狙っている。



ポポン
ぐるみん

パリンに初めてできた人間の友達。なぜかドラゴンスレイヤーを持っており、それを武器に戦うこともある。パリンの前ではおとなしい少女のフリをしているが、1人だと「死にさらせ！」など物騒な言葉を使う。



ペケ
ぐるみん

スピナ洞窟の反対側にあるペケマンションに住む、お金持ちのオバケ。偏屈な性格で、オバケホーム復興のための資金を貸すかわりに、パリンにゲームを挑んでくる。



シリンダー
ぐるみん

鉱山で働く発破職人。子供のパリンまでデートに誘うほど女好き。優しい性格だがそそっかしく、崖から落ちそうな子犬を助けようとして火薬にたばこを落とし、爆発事故を起こす。



モトロ
ぐるみん

寂しがり屋だが、パリンの姿を見ると逃げ出すオバケ。それはいずれ別れる人間と仲よくなるのが怖いという気持ちからきている。破壊竜トカロンを封印したオバケの戦士でもある。



ドク
ぐるみん

ドクドッグに住む科学者オバケ。ピメントマウンテンのエレベータを直した。人間の勇者から機械のパーツをもらった経験があり、ドリルの改造にも手を貸す。





トカロン
ぐるみん

世界を渡り、災厄の伝説を各地に残した破壊竜

さまざまな世界に通じているグレート・ファングを行き来して、ファントムのいた世界やオバケホームのある世界に厄災をまき散らす破壊竜。パリンの祖父のハイパボリックとモトロによってエッグプラント大空洞に封印されていた。プクの計略で復活するが、パリンによって倒される。その後は、凶悪さもなくなり体もピノ以下の大きさとなったため、オバケホームで暮らすことになる。ピノに懐いているようで、エンディングで彼女達が仲よく遊ぶ姿が見られる。



通常時

アーマートカロン

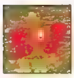


ボブー
ぐるみん

怪力自慢のファントム四天王

王子率いるファントム四天王の1人。その巨体からも想像できるように、圧倒的なパワーを持つ。また、愛用の鎧で身を守っており、守備も固い。王子の命令でオバケホームを襲うが、パリンに敗れてしまう。オバケと和解したあとは復興の手伝いで、そのパワーを生かしている。





モスビー
ぐるみん

謎の言葉を話すファントム四天王

記号で埋め尽くされた謎の言葉を話す蝶型のファントム。会話内容は不明だが、実はパソコンのキーボードと照らし合わせると把握することができる。なお、彼の言葉は王子すら把握しておらず、ラッシーが適当に翻訳した言葉を信じたり、自分の解釈で会話を進めたりしている。

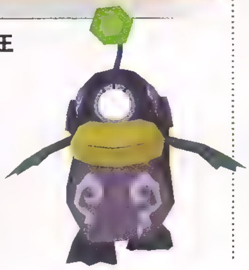




ラッシー
ぐるみん

おネエ言葉でしゃべるファントム四天王

おネエ言葉でしゃべり、水中戦を得意としている魚型ファントム。王子のことが大好きで、クリームとは恋のライバルといった感じでとても仲が悪い。ときには年増のオカマと馬鹿にされることもある。モスビーの言葉が唯一わかると言っているが、実は全部デタラメで適当に翻訳したもの。



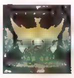


クリーム
ぐるみん

コギャルタイプのファントム四天王

非常に軽い口調で話す少女のファントムで、王子が大好き。変身能力があり、パリンの偽者に化けて街で悪さを働いた。だが、髪の色や服の色が紫、持っている武器がドリルでなくスコップなど、顔以外は全然別人で、まったく気がつかないオバケ達にも問題があったのではなかろうか。

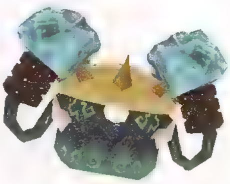


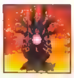


ロッキー
ぐるみん

最強最悪のファントム兵器

ファントム兵器と呼ばれており、王子の命令には絶対服従している強力なファントム。王子の乗り物&武器として働いた。パリンとの戦いでは、王子の指示に従い巨大な拳で攻撃する。トカロンが倒され平和が戻ると、本物の王子を捜しに向かうファントムを乗せて、空へと飛んで行った。





ブラックビーン
ぐるみん

オブリビオンアビスに住む、遊び相手を探す謎のオバケ

エッグプラント大空洞にあるオブリビオンアビスで遊び相手を探しており、パリンと遊ぼうとする。記憶喪失になっているようで、正体を聞いても、どこから来たのかすら覚えていない。実は行方不明になっているファントムの本当の王子で、第113代ブラックビーンその人だ。



↑「もう怒ったぞ」のセリフとともに強力な攻撃を繰り出してくる。



王子
ぐるみん

破壊竜トカロン復活を狙うファントムの王子(の偽者)

ファントムを統べている王子で、ハリセンやトランプを駆使して戦う。その正体はプクで、ファントムの王子が代々身に付ける、初代ファントム王に変身する黄金の腕輪を偶然拾って装備していた。プクの王子としての行動はすべて人間に復讐するためで、3年前に故郷の森を人間の爆発事故(シリンダーが原因)で失ったことが理由となっている。ちなみに、モスビーは王子の変化に気がついていたようで、「色白になった?」と聞く場面もあった。





恐るべき力を持つ黄金の腕輪の効果!

➡王子になりすまして、パリンと激闘を繰り広げるプク。彼が繰り出す数々の強力な攻撃は、初代ファントム王であるブラックボイルの能力を得られる黄金の腕輪の力によるところが大きい。決して、王子に化けているプク本人が強いわけではない。

イースvs.空の軌跡 オルタナティブ・サーガ

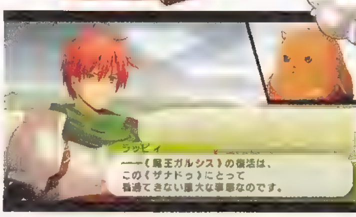
 ラッピィ

イースvs.空の軌跡

ザナドゥに召喚された戦士を導く謎の存在

ザナドゥの「理（ことわり）」によって呼び出された戦士達を導く生物。人語を操り、出会った戦士によって姿が変化する。作中では、「理」を正す術を駆使し、本来の「理」から外れて魔王の守護者となった戦士を救う。すべての戦士の「理」を正すと、本来の姿である大魔導師ミッシェル・ド・ラップ・ヘブンに戻る。





⬅「イース」シリーズのプレイヤーキャラクターを選んだ場合はピッカード、「空の軌跡」シリーズの場合はラッピィの姿で登場。ミッシェルのバンダナらしき布を巻いているのが特徴だ。



➡歪んだ「理」の影響を受け、魔獣の姿でザナドゥに召喚されたミッシェル。本人いわく、その姿が功を奏して、魔王や刺客の目をごまかせたらしい。まさに不幸中の幸いというべきだろう。

TOPICS

ファンが夢見た「もしも」の展開が満載！

作品名が示すとおり、本作最大の見どころは「イース」と「空の軌跡」を中心にした作品がクロスオーバーする演出となる。アドルとエステルによる主人公同士の戦いや、彼らと敵対したチェスターやレーヴェのようなライバル達との夢のコラボレーションにも注目だ。



⬅出会った瞬間からケンカ腰のガッシュとアガット。アイシャいわく、態度のデカさと口の悪さがそっくりらしい。似た者同士のため、案外いいコンビになるかもしれない。



➡本作では、オリジナル版では滅多に口を開かないアドルの貴重なセリフを聞くことができる。しかもその声を演じるのは、かつてOVAでアドル役を演じた草尾毅！

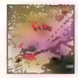
 ストレイダー

イースvs.空の軌跡

地と空から襲いかかる有翼の魔物

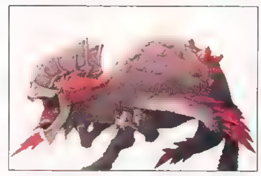


ストーリーモード前半の中ボス戦で登場する魔物。単体では出現せず、「理」から外れた戦士とともに現れる。右腕を使った斬りつけや飛行状態からの体当たり、ファイヤーボールなどの攻撃を使う。

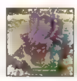
 ウァヴァーン

イースvs.空の軌跡

火球を操り、巨体を生かした攻撃を行う巨鳥

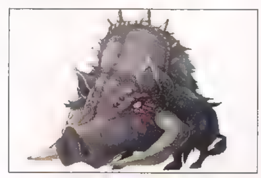


ハーレック遺跡で登場する巨大な鳥。垂直ジャンプで衝撃波を発生させたり、口から火球を吐き出したりする。作中では、アドルのストーリーモードでのみ登場するため、意外とレアな魔物といえる。

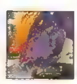
 ブーブリ

イースvs.空の軌跡

猪突猛進！ 巨牙で敵を吹き飛ばす毒イノシシ



エステルとガッシュのストーリーモードで登場する巨大なイノシシ。ハーレック遺跡の中ボスとして現れ、2本の巨大な牙で相手を圧倒する。突進や岩飛ばしのほか、接近時は毒霧を発生させる特殊な攻撃を行う。

 ウォーリオン

イースvs.空の軌跡

素早い動きと鋭い爪で敵を狩る獣

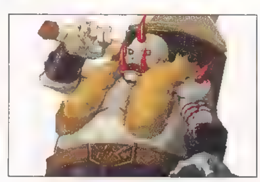


鋭い爪を持つ巨大な猛獣。クローゼとティータのストーリーモードで中ボスとして登場する。巨体にもかかわらず動きが素早いのが特徴で、両前足によるぶちかましは、衝撃波が発生するほどの威力を誇る。

 デカトン

イースvs.空の軌跡

巨大な槌を無慈悲に振り下ろす城の番人



ストーリーモードで、奇巌城の城門前の中ボスとして2体登場する巨人。ハンマーを振り回す、または振り下ろすほか、ジャンプして衝撃波を発する攻撃を行う。なお、アーケードモードでも敵として登場する。

TOPICS

『イースvs.空の軌跡 オルタナティブ・サーガ』に登場する他作品のキャラクター

本作に登場する他作品の人物は、プレイヤーが操作できるメインキャラクターが17人、物語のカギを握るキーキャラクターが6人、バトル中に特殊な効果で支援してくれるサポートキャラクターが24組。アドル、エステル、ガッシュ、クローゼ、ティータには専用のシナリオが用意されており、魔王ガルシスを倒すまでの熱き戦いが楽しめる。多くの登場人物による、お祭り騒ぎのようなかけ合いは必見だ。ちなみに開発段階では、アネラスと一緒にエステル達の先輩遊撃士であるクルツが、オルハと一緒にその妹のイーシャが登場予定だった。

メインキャラクター



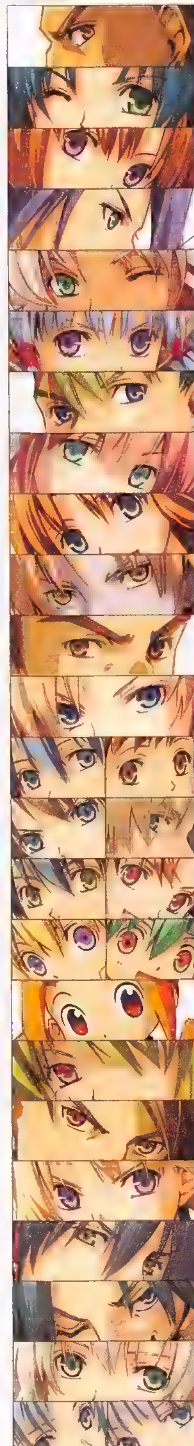
アドル=クリスティン イース[Ⅰ・ⅠⅡ・Ⅱ・ⅡE・Ⅲ・F・Ⅳ・Ⅴ・Ⅵ・7]	P.440
ドギ イース[Ⅰ・ⅠⅡ・Ⅲ・F・Ⅳ・Ⅵ・7]	P.445
ガッシュ イース[Ⅵ・7]	P.446
アイシャ イース[7]	P.453
エルク イース[7]	P.453
クルシェ イース[7]	P.453
マイシェラ イース[7]	P.453
チェスター イース[Ⅲ・F]	P.448
エステル・ブライト 空の軌跡[FC・SC・the 3rd]／零の軌跡[零・碧]	P.494
ヨシュア・ブライト 空の軌跡[FC・SC・the 3rd]／零の軌跡[零・碧]	P.495
クローゼ・リンツ 空の軌跡[FC・SC・the 3rd]／零の軌跡[碧]	P.497
オリビエ・レンハイム 空の軌跡[FC・SC・the 3rd]／零の軌跡[碧]	P.501
ティータ・ラッセル 空の軌跡[FC・SC・the 3rd]	P.499
アガット・クロスナー 空の軌跡[FC・SC・the 3rd]	P.498
レン 空の軌跡[FC・SC・the 3rd]／零の軌跡[零・碧]	P.504
レーヴェ(レオンハルト) 空の軌跡[FC・SC・the 3rd]	P.506
ロイド・バニングス 零の軌跡[零・碧]	P.508

キーキャラクター



ガルシス ザナドゥ[Ⅰ・Ⅱ・ネクスト]	P.518
ミッシェル・ド・ラップ・ヘブン ガガーブトリロジー[白き魔女・朱紅い雫・海の檻歌]	P.487
モナ モナークモナーク	P.595
ユエ イース[Ⅵ・7]	P.446
セラ イース[Ⅵ・7]	P.446
キサ イース[Ⅵ・7]	P.446

サポートキャラクター



ムスタファ イース[7]	P.453
ジョゼット・カプア 空の軌跡[FC・SC・the 3rd]	P.502
アネラス・エルフィード 空の軌跡[FC・SC・the 3rd]	P.502
シグルーン イース[7]	P.453
シェラザード・ハーヴェイ 空の軌跡[FC・SC・the 3rd]	P.496
オルハ イース[Ⅵ]	P.451
ケビン・グラハム 空の軌跡[SC・the 3rd]／零の軌跡[碧]	P.505
リース・アルジェント 空の軌跡[the 3rd]／零の軌跡[碧]	P.505
リリア イース[Ⅱ・ⅡE・Ⅳ]	P.444
ダルク=ファクト イース[Ⅰ・ⅠE]	P.456
ジン・ヴァセック 空の軌跡[FC・SC・the 3rd]	P.500
ドーラ ブランディッシュ[1・DR・2・3]	P.547
ティア&マヤ イース[7]	P.452
ユニカ&ユーゴ イース[オリジン]	P.454
ジュリオ&クリス ガガーブトリロジー[白き魔女]	P.478
ピピロ&ポックル ツヴァイ[Ⅰ・Ⅱ]	P.560
ぐるみんズ ぐるみん	P.577
カンパネルラ 空の軌跡[SC・the 3rd]／零の軌跡[碧]	P.506
カシウス・ブライト 空の軌跡[FC・SC・the 3rd]	P.494
エレナ イース[Ⅲ・F]	P.448
エルンスト イース[Ⅵ]	P.461
ギルバート 空の軌跡[FC・SC・the 3rd]	P.504
エリィ・マクダエル 零の軌跡[零・碧]	P.509
フィーナ&レア イース[Ⅰ・ⅠE・Ⅱ・ⅡE・オリジン]	P.442

記念イラスト&コメント
イラストギャラリー
広告ギャラリー
ゲーム回想録
キャラクター辞典
設定用語辞典

次世代機PS Vitaで『イース』シリーズの完全新作が発売！

全世界でシリーズ累計400万本セールスを誇る『イース』シリーズ待望の完全新作が、PS Vitaで発売決定。記憶喪失に陥った赤毛の冒険家アドル＝クリスティンが、『イースⅣ』の舞台にもなった未開の秘境セルセタの大地を大冒険することに。頼もしい仲間達とともに古の樹海や巨大なクレーターといった秘境の数々を探索し、さまざまな謎を解明しながら失った記憶を取り戻していく。シンプルで爽快な操作性はそのままに、フラッシュムーブや、PS Vitaならではの直接触れて解き明かす謎など、新要素が追加されたアクション面にも注目しよう。

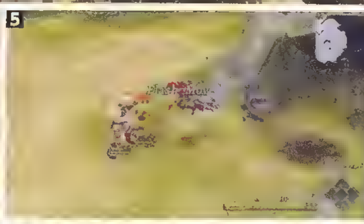
DATA

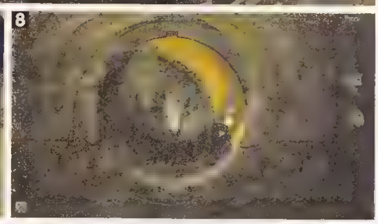
イース セルセタの樹海
- 発売日：2012年予定
- 機種：PS Vita
- ジャンル：A・RPG
- 価格：未定



1


2

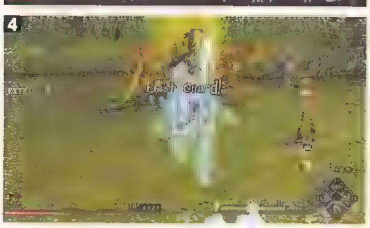

5


8


3


6


9


4


7


10


1 セルセタの全体図。東には広大な樹海や巨大なクレーターが広がる。樹海にある大樹にも何か意味がありそうだ。北方にある、まるで双子のような高い山も冒険の舞台となるのだろうか？

2 アドル以外に、仲間キャラクターだと思われる男女が攻撃を行っている。『イース7』のようなパーティプレイとなっているようだ。アドルが指示のようなものを出しているところを見ると、仲間に細かい作戦が提示できるのかも？

3 アドル達は多彩な必殺技を使うことができる。画面右下に表示されたスロットの数を見る限り、最大4つまで必殺技をセットできそうだ。

4『イース7』や『イースvs.空の軌跡』で重宝した「フラッシュガード」が使用可能。ちなみにこの技は、敵の攻撃が当たる直前に特定のボタンを押すことで、ほとんどの攻撃をノーダメージでガードできるうえ、成功後は一定時間クリティカルしか出なくなるという、上級者向けのアクションだ。

5 本作で新たに加わった回避アクション「フラッシュムーブ」。敵の攻撃が当たる位置にいるアドルが、すり抜けるように攻撃を避けている。

6 敵が落とした素材と思われるアイテムを拾っている。このことから、『イース7』で登場した武具やアイテムの合成は本作でも行えると思われる。

7 今までのシリーズは、水中でも歩く動作に近かったが、本作では泳ぐ動作を見せている。細かい変化だが、リアルへのこだわりがうかがえる。

8 PS Vitaのタッチ操作を生かした謎解き。複数のピースを回転&スライドさせて、所定の位置に納めるパズルのようだ。

9 かつてない大スケールの町並み。広大な町だがセルセタの活動拠点となるところなのだろうか？　さまざまな人々との出会いが待っていそうだ。

10 巨大な腕を持つモンスター。硬そうな甲殻に包まれており、その口もかなり大きい。

※：画面写真はすべて開発中のものです。



設定用語辞典

地名や組織、アイテムなどの世界観を表す設定を中心に、名ゼリフやユーザー間の造語といった小ネタまで、さまざまな用語を幅広くフォロー。項目数は2500以上！

「あ」から始まる単語……P.584
「い」から始まる単語……P.588
「う」から始まる単語……P.589
「え」から始まる単語……P.591
「お」から始まる単語……P.593
「か」から始まる単語……P.594
「き」から始まる単語……P.597
「く」から始まる単語……P.599
「け」から始まる単語……P.601
「こ」から始まる単語……P.602
「さ」から始まる単語……P.603
「し」から始まる単語……P.604
「す」から始まる単語……P.609
「せ」から始まる単語……P.610
「そ」から始まる単語……P.611
「た」から始まる単語……P.612
「ち」から始まる単語……P.613
「つ」から始まる単語……P.614
「て」から始まる単語……P.614
「と」から始まる単語……P.616
「な」から始まる単語……P.618
「に」から始まる単語……P.619
「ぬ」から始まる単語……P.620
「ね」から始まる単語……P.620
「の」から始まる単語……P.620
「は」から始まる単語……P.620
「ひ」から始まる単語……P.622
「ふ」から始まる単語……P.624
「へ」から始まる単語……P.627
「ほ」から始まる単語……P.627
「ま」から始まる単語……P.629
「み」から始まる単語……P.630
「む」から始まる単語……P.631
「め」から始まる単語……P.632
「も」から始まる単語……P.632
「や」から始まる単語……P.633
「ゆ」から始まる単語……P.633
「よ」から始まる単語……P.634
「ら」から始まる単語……P.634
「り」から始まる単語……P.635
「る」から始まる単語……P.636
「れ」から始まる単語……P.637
「ろ」から始まる単語……P.638
「わ」から始まる単語……P.639

※：データの見方は、P.016を参照してください。

ア行

あ〜あ〜あ〜幸せっ☆【あ〜あ〜あ〜しあわせっ】
風の伝説[Ⅱ]

メルティナの部屋に入り、ベッドに潜り込んだアリオスが言うセリフ。これを見たピュラーに「そのクセ、やめた方がいいよ。あたし、嫌いになっちゃうわよ…」と言われていることから、仲間達にも周知のクセであると思われるが、アリオスの普段の行動からは想像もつかない行為である。それにしても、2500以上もある設定用語のなかで、この言葉がトップに来てしまうとは、まさかアリオスも予想していなかっただろう……。



⬅第3章で大潮になった海岸で遺跡の扉を調べたあと、水竜亭2階の左下の部屋のここを調べるとメルティナの部屋のカギを入手。これで忍び込むと……。

アーガス【あーがす】
ガガーブトリロジー[海の檻歌]

シャヌーン一族のシタール奏者の青年。妹のカチュアとともに、リュトム島のオーディションに参加した。なお、戦士としても優秀な力を持つ(P.491)。

アーグ【あーぐ】
風の伝説[Ⅱ]

暗黒の島レグナス島の支配者である、邪悪な魔道師。破壊神を復活させるため、マーカストなどをだまして「7つの魂」を集めていた(P.527)。

アークウィンガー【あーくうぃんがー】
ドラスレファミリー

3つ目のクラウンを守る古代竜。古代の化石からよみがえったという設定で、翼竜のような外見(P.518)。

アークデーモン【あーくでーもん】
ソーサリアン[字(愛と悲しみのバンパイヤ)]

吸血鬼のジャレスの手先である悪魔。石化や一撃死の魔法を使ってくる超強敵(P.537)。

アークデーモン【あーくでーもん】
ソーサリアン[基2(呪われたクィーンマリー号)]

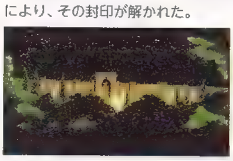
クィーンマリー号での事件の元凶である悪魔。青くて大きな顔だけの存在で、口から光線を放つ(P.531)。

アークトゥルス【あーくとぅるす】
アークトゥルス

災いの星アークトゥルスをめぐる正統派の大作RPGで2003年に発売。日本ファルコムが海外タイトルを日本向けにプロデュースした作品の1つ(P.415)。

アーケディア城【あーけでぃあじょう】
ダイナソア

ヤール王の居城で、とてつもなく広い。その城門は呪符で封印されていたが、ニーラ神殿の地下にあった護符により、その封印が解かれた。



⬅敷地内に塔が4つもあるなど、非常に広大な城。ゲーム中の半分以上は、この城で冒険する。

アーサー【あーさー】
ソーサリアン[ピ(魔の下僕ガッシュの陰謀)]

ミラルとローナが飼っている勇敢な飼い犬。手作りクッキーをあげると、動物の言葉が理解できるようになる銀の耳飾りをくれる(P.536)。

アースウォーム【あーすうぉーむ】
ソーサリアン[追1(ああ、ジョセフィーヌは今何処)]

暗黒魔道士のゲルフスの真の姿。巨大なミミズで体がちぎれても死なない(P.533)。

アーティファクト【あーてぃふぁくと】
空の軌跡[FC・SC・the 3rd]／零の軌跡[零・碧]

古代遺物(P.602)のこと。

アートス【あーとす】
イセルハーサ[Ⅰ・Ⅱ]

ソルディス王国の王で、ディーナの父。踊り子のシルフィのトリコとなってしまった(P.472)。

アーニャ【あーにゃ】
イース[F]

いつも暇を持て余しているデューイの娘。町に宝を隠すなどして遊んでいる(P.466)。

アーネスト・ライズ【あーねすとらいず】
零の軌跡[零・碧]

マクダエル市長の第一秘書兼護衛官。市長の暗殺を狙い、のちにグノーシスを服用して魔人化する(P.508)。

アイーダ【あいーだ】
イース[Ⅲ・F]

落盤事故で行方不明となったボブの祖母(P.467)。

アイーダ【あいーだ】
ガガーブトリロジー[海の檻歌]

人形職人ロゼットの孫娘で、いつもポジティブな元気少女。操り人形のペドロとともに、ヌメロス帝国に奪われたカプリという人形を探す(P.490)。

アイキャッチ【あいきゃっち】
ガガーブトリロジー[白き魔女]

章の合間に入る、その章での出来事をモチーフにしたコミカルなミニイベントのこと。海獣ガルガとの戦いを再現した際は、転んだジュリオがガルガに食べられて、それを見たクリスがずっこけるという内容だった。

アイシャ【あいしゃ】
イース[7]

アドルの冒険に強引に同行するアルタゴ公国の皇女。『7』におけるヒロイン的な存在の1人(P.453)。

アイシャ【あいしゃ】
風の伝説[Ⅰ]

ラマバードの都にいる砂漠の歌姫(P.526)。

アイナ・ホールデン【あいなほーるでん】
空の軌跡[FC・SC・the 3rd]

遊撃士協会ロレント支部の受付をしている女性。とにかく酒に強いうわばみで、その強さはシェラザード以上という噂すらある(P.496)。

アイナリアの胞子【あいなりあのほうし】
ダイナソア

クモを退治する効果を持つ胞子。城の2Fで行く手を阻むクモを撃退するために使う。

アイネアス【あいねあす】
風の伝説[Ⅰ]

アリオスの祖先で、千年前に邪竜ダルダンディスを倒した伝説の英雄。その後、人々に王として迎えられ、アステル王朝を興した。すでに姿は持たないが、ジードに追われるソフィアをアイネアスの霊所へ導き、アリオスに邪竜を倒すための助言を与えた。

IBC【あいびーしー】
零の軌跡[零・碧]

IBCとは略称で、正式名称はクロスベル国際銀行。地上16階から地下5階の全21階で構成された高層ビルで、実業家のディーター・クロイスが総帥を務めている。多額の貨幣やセピスを扱うため、セキュリティには重点を置いており、大陸では最も優れたセキュリティシステムを導入。教団事件の際はロイドら特務支援課が最終決戦時に立てこもり、反撃に転じた場所でもある。



⬅教団事件ではロイドら特務支援課が苦戦しているところにアリオス達が加勢に駆けつけた。

アイメル【あいめる】
ガガーブトリロジー[朱紅い雫]

アヴィンの生き別れの妹。『朱紅い雫(旧)』ではアヴィンと再会してすぐにマドラムに殺されてしまうが、『朱紅い雫(新)』ではドゥルガーの娘という設定となり、物語的に重要な役割を果たす(P.483)。

アイラ【あいら】
イース[ⅠⅡ]

港町バルバドの病院の看護師(P.464)。

アイラ【あいら】
ザナドゥ[ネクスト]

リーゼを尊敬している女性司祭。いつもハーレックの街の礼拝堂にいる(P.520)。

アイリス【あいりす】
イース[Ⅰ・ⅠⅡ・Ⅳ]

ゼピック村に住むルタ＝ジェンマの妻(P.464)。

アイン・セルナート【あいんせるなーと】
空の軌跡[the 3rd]

七耀教会の星杯騎士団の守護騎士第一位。ケビンやリフィナの上司にあたる(P.505)。

アヴィン【あゔぃん】
ガガーブトリロジー[朱紅い雫・海の檻歌]

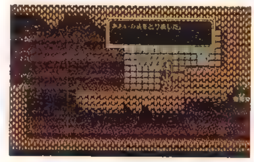
『朱紅い雫』の主人公である青年で、やや直情的な性格。生き別れとなった妹のアイメルを探すため、親友であるマイルとともに旅に出る(P.483)。

アヴォリオ【あゔぉりお】
ヴァンテージマスター[VM・VMP]

ギド・カーンへの復讐を狙う蛮人(P.555)。

青い玉【あおいたま】
ソーサリアン[基1(消えた王様の杖)]

「消えた王様の杖」で扉のカギとなるアイテム。マップ内には3つ存在しているが、そのうちの1つだけ、復活の効果があるRESURRECTの魔法がかかっている。どれかは判別がつかないので、ペンタウァへ帰還する前に、すべての青い玉を回収するといいだろう。



⬅キーアイテムとしてだけでなく、のちのちの冒険にも役立つ優れたアイテムだ。

青き葬送【あおきそうそう】
ガガーブトリロジー[海の檻歌]

デュオールがフルートで演奏する旋律。ビオラリュームを制御する効果を持つ。

青の民【あおのたみ】
ガガーブトリロジー[海の檻歌]

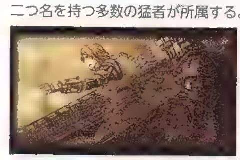
古代魔法文明を築いた民で、水底の民とも呼ばれる。その一部は異界へと入植した。

朱紅い雫【あかいしずく】
ガガーブトリロジー[朱紅い雫]

『朱紅い雫(新)』における精霊神ドゥルガーのセリフ。不可能を覆して奇跡をも起こしてしまう、人間の熱い情熱と思いを「朱紅い雫」にたとえたもの。神にすがって生きてきたとはいえ、人間は無力な存在ではないと認めた際に発した言葉となる。神の手を離れる人間へのエールになっているとともに、ゲームのタイトルにもなっている。ちなみに『朱紅い雫(旧)』では、ゲーム中にこの言葉が使われるシーンは存在しない。

赤い星座【あかいせいざ】
零の軌跡[碧]

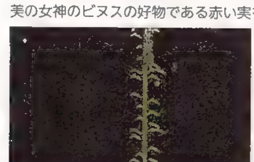
ゼムリア大陸西部で活動する最強クラスの猟兵団の1つ。猟兵団「西風の旅団」とは宿敵関係にあり、団長の「闘神」バルデルや副団長の「赤の戦鬼」シグムントを筆頭に、二つ名を持つ多数の猛者が所属する。



⬅最強レベルの強さを誇る猟兵団。かつてランディも所属しており、「闘神の息子」と恐れられた。

赤い種【あかいたね】
ソーサリアン[基3(天の神々たち)]

巨大なツルを生やす植物の種。ソーサリアンがふとした拍子に地面に落とし、そこに芽吹いてしまうことに。3回画面を切り替えるだけで、空に届くまで成長して、ツルを登ってはるか上空の神々の庭園まで行ける。また、美の女神のビヌスの好物である赤い実をつける。



⬅成長が非常に早い植物。なぜソーサリアンの荷物袋の中では成長しなかったのか。

赤毛じゃないアドル【あかげじゃないあどる】
イース[V]

フェルテの町の北東の家の裏に隠れている人に話すと、アドルの髪の色を変更できる。青や紫など、世にも珍しい赤毛じゃないアドルにすることが可能だ。

アカシック・ギルド【あかしっくぎるど】
ブランディッシュ[3]

バルカンが主宰となって立ち上げたギルドで、この地の伝承となっている3人の女神を崇拝している。バルカ

ン亡きあとは弟子のミレイユがその遺志を継ぎ、リーダーのメイソンを筆頭に多数のメンバーで構成されている。活動内容や目的は、主に砂岩板を集めてウルティン・テールムの力を使い、闇の力が蔓延した世に平安をもたらすこととなっている。

赤スライム【あかすらいむ】
イセルハーサ[Ⅱ]

突然、ウォンリーク公国中に繁殖した特異体質のスライム。みるみる分裂してしまうので、手の施しようがなく、国中が迷惑していた。これが大地震の前触れだったという噂もあったが、本当の原因はランドー親子による変身の魔法の実験の失敗で、ランドーが炎の魔法のフラムを使うと、赤スライムが出現するようになったという。これを使ってランドーは、スライムが苦手なジーナを脅かしたこともある。原因は不明だが、必ず出るわけではなく、たまに出るらしい。結局、この赤スライムは、白スライムによって淘汰された。白スライムはディームが氷の魔法の実験中に出現させてしまったもので、氷の魔法から生まれたスライムが炎の魔法から生まれたスライムを駆逐したという構図になっている。

アガット・クロスナー【あがっとくろすなー】
空の軌跡[FC・SC・the 3rd]

「重剣」という異名を持つ、赤毛でケンカっ早い正遊撃士。メインキャラクターの1人で、多くの場面でエステルやティータをサポートした(P.498)。

あかね【あかね】
ソーサリアン[戦(真田幸村の章)・戦(徳川家康の章)]

政四郎の部下であるくノー(P.535、536)。

アカネ【あかね】
ツヴァイ[Ⅱ]

星降りの里にいる妙齢のくのー(P.566)。

赤の部族【あかのぶぞく】
ガガーブトリロジー[白き魔女]

古代のエル・フィルディン東部で栄えた騎馬民族。ティラスイールへの侵攻を企てたが、ガガーブの出現で失敗する。のちに戦士ミリガンが統一して国を興した。

アガレス【あがれす】
イース[Ⅵ]

とにかく部下からの人望が低いロムン艦隊の提督。ラーナルーナというカエルの魔物を飼っている(P.461)。

アグ【あぐ】
イース[Ⅵ]

人間の町であるリモージュで生活するレダ族の青年。レダ族の間では変人扱いされている(P.470)。

アクダム【あくだむ】
イセルハーサ[Ⅰ]

ファーレーン王国の摂政。実はアスエル王を暗殺して、国を乗っとろうとした悪人(P.477)。

アグニージャ【あぐにーじゃ】
イセルハーサ[Ⅰ]

悪神や破壊神との異名を持つ巨大な竜。『Ⅰ』の最終ボスとして、セリオスと戦う(P.477)。

アグニヒューム【あぐにひゅーむ】
イース[Ⅴ]

炎をまとった竜。火の結晶を守っている(P.460)。

アクマ【あくま】
デーモンズリング

魔王の部屋を守る、扉と一体化した悪魔(P.567)。

アグリア【あぐりあ】
ブランディッシュ[4]

遺跡にある闇屋「ウパタマ商会」の主人(P.554)。

明智光秀【あけちみつひで】
ソーサリアン[戦(織田信長の章)]

織田信長の家臣。雷神にとりつかれてしまい、本能寺の変を起こしてしまった(P.535)。

アザール【あざーる】
ブランディッシュ[4]

碧の輝玉板を守る守護鬼神。三つ又の槍を持ち、水属性の魔法による攻撃を得意とする(P.552)。

アザック【あざっく】
風の伝説[Ⅰ]

リンゴ酒を名産とするポルダ村の村長(P.521)。

アザトート城【あざとーとじょう】
ソーサリアン[ギ(呪われた国ペンタウァの悲劇)]

シュメール国王のディンギルが住む城。シュメール神族のテクノロジーの結集でできており、強力なトラップで侵入者を迎撃するほか、空を飛ぶこともできる。



⬅空へ逃げた城を追うためには、墓場逆転の薬を使って、こちらも空を飛ぶしかない。

アジタカーハ【あじたかーは】
ブランディッシュ[1・DR]

プラネット・バスターを守護する三ツ首竜(P.550)。

足下注意【あしもとちゅうい】
イース[ⅠE]

バルバドとミネアの間にある立札に書かれた注意書き。おそらく『Ⅰ』のプロローグノベルにおいて、バルバドとミネア間の道は崖に面していて、足を踏み外すと10メライ下の岩が多数突き出た海に落ちてしまうという内容の記述があるため、それを意識したものだと推測できる。なお、特にイベントなどは存在しない。



⬅初期のファンでもわからないようなマニアックなネタ。日本ファルコムのゲームの作り込みの高さがうかがえる。

アシュナール【あしゅなーる】
風の伝説[Ⅱ]

『Ⅱ』の物語の舞台となる大陸で、イシュタリアの南西に存在する。クレーネ・ジュエルが消滅して結界が消えたことで、行き来が可能となった。魔法がないため、文化はイシュタルより未発達であるが、イシュタルでは見たこともない品物の宝庫である。破壊神ルーゴンが封じられている影響のせいか、砂漠の隣に森林地帯があるなど、自然がゆがめられている場所も多い。

阿修羅【あしゅら】
ソーサリアン[戦(武田信玄の章)]

武田信玄にとりついていた魔。暗黒神の五天王の1人に数えられる(P.534)。

アスエル【あすえる】
イセルハーサ[Ⅰ]

ファーレーン王国の王で、セリオスの父。セリオスが6歳のとき、モンスターに襲われて命を落とす(P.472)。

アスタル【あすたる】
イース[Ⅱ・ⅡE]

ランスの村付近で、村人がラスティーニの廃坑へ立ち入らないように見張る門番(P.465)。

アスタル【あすたる】
ソーサリアン[ピ(魔王ギルバレスの迷宮)]

ギルバレスの迷宮内に住む小人の村の村長(P.537)。

アステカ【あすてか】
アステカ

1984年に発売されたAVG。古代文明の謎を解き明かすため、パレンケの遺跡を探索することになる。『デーモンズリング』同様、グラフィックの描画速度の速さは当時のトップクラスだった(P.420)。



⬅自分で文字を入力して進むAVG。ローマ字入力にも対応となり、遊びやすくなった。

アステカ【あすてか】
アステカ

15〜16世紀前後に、中米のメキシコ高原周辺で栄えた高度文明。インカ、マヤとあわせて、中南米三大文明とも呼ばれている。そしてこれらの文明は、同じ時期にスペイン人によって滅ぼされてしまった。

アステル王朝【あすてるおうちょう】
風の伝説[Ⅰ]

アイネアスが邪竜ダルダンディスを倒したあとに興した王朝で、アイネアス一族による統治が400年続いた。その後、彼らは王都を離れて辺境の里へ移り住み、いつの日か訪れるであろう邪竜復活の日に備えて、ひっそりとアイネアスの血を守り続けていた。

アゾート【あぞーと】
イース[Ⅴ]

地の結晶を守る、醜い魔物の姿をした植物(P.460)。

アゾルバ王国【あぞるばおうこく】
ロマンシア/ソーサリアン[基2(ロマンシア)]

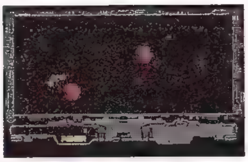
ロマンシア国王の弟クリフト4世が治める国。クリフト4世の変貌、魔物の大量出現、住民の神隠しによって滅亡しかけている。『ソーサリアン』にも登場。

アダリー【あだりー】
スタートレーダー

カインの愛機フェンリルに搭載された女性型AI。航行オペレーターを務める(P.569)。

当たり判定【あたりはんてい】
スタートレーダー

『スタートレーダー』の当たり判定は、自機よりもひと回り大きめに設定されている。当たり判定が自機よりも小さいのが主流の昨今のSTGに慣れたプレイヤーは、慣れるまで敵弾に当たりまくること請け合いだ。



⬅この位置では被弾して、ダメージを受けてしまう。余裕を持ってよけることが重要だ。

アッシュ【あっしゅ】
ダイナソア

「死神」と呼ばれる『ダイナソア』の主人公。彼が加勢した軍勢は必ず負けてしまうという(P.574)。

アッバス【あっばす】
零の軌跡[零・碧]

テスタメンツのナンバー2。スキンヘッドの巨漢で、プールバーを経営している(P.512)。

アップタイド【あっぷたいど】
ヴァンテージマスター[VM・VMP]

水位を上昇させる魔法。ダウンタイド(水位を下降させる魔法)を受けたらこれを唱えれば元に戻るのだが、そういうときに限って唱えるのに必要なMPがなかったりする。そして水から出られないユニットがどんどん弱っていき、ヤキモキさせられる。なお、『VM JAPAN』では「アマゴイ」と呼ばれる。

アップル【あっぷる】
ツヴァイ[Ⅱ]

アルッテの町に住む、トラブルメーカーの少女。とにかくホレっぽい(P.564)。

アップル【あっぷる】
ブランディッシュ[4]

街区にある道具屋「アップル」の女店主(P.554)。

アディティ【あでぃてぃ】
ブランディッシュ[4]

忘却の迷宮に封印されている武器の精霊。条件を満たすと、最強の武器をもらえる(P.553)。

アドニス【あどにす】
イース[Ⅲ・F]

職人気質なレドモントの町の武器屋(P.466)。

アドニス【あどにす】
ブランディッシュ[2]

はるか昔、人として生まれ、神として育てられた少年。力ばかりを求める人々に失望して自ら祠の花園に閉じこもり、長き眠りにつく。約千年が経った今、エレーヌの体を借りて現世に現れ、自分の嘆きの思念によってバドラーのような力の亡者を生み出してしまったことに気づく。最終的には、自分の罪滅ぼしをアレスに託し、魂が呪縛から解き放たれて天に召される(P.550)。

アトラス【あとらす】
イセルハーサ[Ⅱ]

『Ⅱ』の主人公。セリオスとディーナの間に生まれた、ファーレーン王国の王子。父と同じく、スライムいじめを趣味にしてわんぱくに育っている(P.473)。

アトラス洋【あとらすよう】
イース[Ⅵ]

エレシア大陸の西方に位置する大洋。その果てにはカナンの大渦と、その中心地にカナン諸島が存在する。

アトリ【あとり】
イース[Ⅵ]

ミルカとラクシェの祖母。レダ族の織物担当(P.469)。

アドルー【あどるー】
イース[Ⅱ・ⅡE]
テレパシーの魔法で聖獣ルーに変身したアドルのこと。ちょろりと生えた赤い前髪が特徴。

アドル＝クリスティン【あどるくりすてぃん】
イース[Ⅰ・ⅠE・Ⅱ・ⅡE・Ⅲ・F・Ⅳ・Ⅴ・Ⅵ・7]
『イース』シリーズの主人公である赤毛の冒険家。百余冊に及ぶ冒険日誌を後世に残す(P.440)。

アナンシ【あなんし】
ダイナソア
トリニトラにクモにされた男。歪んだ愛を持ち、トリニトラの殺害を頼んでくる(P.576)。

アニー【あにー】
アステカ
主人公とともに遺跡の調査へ向かう知的な美女。ウィルソン博士の娘にあたる(P.568)。

アニー【あにー】
イセルハーサ[Ⅱ]
ファエトの村長の娘。家に居候している記憶喪失の大男であるシンディとは、とても仲よし(P.476)。

アニエス【あにえす】
ザナドゥ[ネクスト]
宝を求めて遺跡を探索する女トレジャーハンター。その正体は、家出した貴族の娘らしい(P.519)。

アニス【あにす】
イース[Ⅵ]
漁師として生活を送る、サウドの孫娘(P.471)。

アニマ＝ムンディ【あにまむんでぃ】
空の軌跡[the 3rd]
複製されたケビンの聖痕で、影の王の正体でもある。『the 3rd』の最終ボスとしてケビンと戦う(P.507)。

アネット【あねっと】
ツヴァイ[Ⅱ]
アルッテの町で服飾雑貨店を営む女性(P.565)。

アネラス・エルフィード【あねらすえるふぃーど】
空の軌跡[FC・SC・the 3rd]
遊撃士協会ボース支部所属の若手遊撃士である女性。彼女の祖父は、カシウスの剣の師匠(P.502)。

アネリーナ【あねりーな】
ソーサリアン[追1(アマゾンの剣)]
女性だけの国であるヴァネルバ王国の女王。夫であるタルフが行方不明となったため、ソーサリアンに捜索を依頼する(P.533)。

アバターラハ【あばたーらは】
ザナドゥ[ネクスト]
多くの道理を知る「智」を司る導師(P.519)。

アバリエル【あばりえる】
イース[7]
遺跡島の奥地に棲みつく、タコのような魔物(P.462)。

アバリス【あばりす】
ガガーブトリロジー[朱紅い雫]
バルドゥス教会の大神官。とても腹黒い(P.488)。

アビス【あびす】
イース[Ⅴ]
リジェに従う三幹部の1人。スタンに不意を討たれて、あっさり倒される(P.460)。

アププ【あぷぷ】
ツヴァイ[Ⅰ]
天然ボケ気味のウェイトレス(P.562)。

アフロカ大陸【あふろかたいりく】
イース[Ⅴ・7]
海を挟む形でエレシア大陸の南方に位置する大陸。サンドリアやアルタゴ公国などがあり、錬金術で栄えたというケフィン王国の伝説や五大竜の伝承などが伝えられている。砂漠地帯やジャングルなど、ほかの地方では見られない独特な地形が存在する。

アペイロン【あぺいろん】
ブランディッシュ[3]
はるか昔に人の女神に封印された闇の神で、「黒き獣」とも呼ばれる。『3』の最終ボス(P.548)。

アマリエ【あまりえ】
風の伝説[Ⅱ]
グラウルの妻で、メルティナの母親(P.527)。

アラーナ【あらーな】
ザナドゥ[ネクスト]
子供が生まれたばかりの幸せそうな女性(P.520)。

嵐の結界【あらしのけっかい】
イース[Ⅰ・ⅠE]
エステリアへ出入りする船のことごとくを飲み込む、嵐が吹き荒れる危険海域。アドルがエステリアへ向かう半年ほど前から突如として発生した。

あらわしの鈴【あらわしのすず】
イセルハーサ[Ⅰ・Ⅱ]
『Ⅰ』において、フィールド上のモンスターが見えるようになるアイテム。これを使えば、ムダな戦闘を避けられるので便利だったが、『Ⅱ』ではアイテムを使わなくてもモンスターが見えるようになった。そのため、このアイテムがさっぱり売れなくなってしまい、マスクーンの道具屋が困っている。

アラン【あらん】
ソーサリアン[ピ(魔王ギルバレスの迷宮)]
ギルバレスの迷宮へフェリッサ姫を救出に来た傭兵。ギルバレスの部下ラドナーの息子でもある(P.537)。

アラン・リシャール【あらんりしゃーる】
空の軌跡[FC・SC・the 3rd]
元リベール王国軍情報部の大佐。愛国心の強さから、『FC』でクーデターをもくろむが失敗。のちに、エステル達とともに身喰らう蛇などと戦う(P.503)。

アリア【ありあ】
ガガーブトリロジー[海の檻歌]
歌で共鳴魔法が使える唯一の女性。アルトスの姉で、のちにパルマンと相思相愛となる(P.491)。

アリア【ありあ】
ソーサリアン[宇(食虫植物の森)]
チュルリの森の毒素の影響で下半身が植物化してしまった少女。弟と一緒に暮らしている(P.538)。

アリアの弟【ありあのおとうと】
ソーサリアン[宇(食虫植物の森)]
チェリルの実の存在を教えてくれる(P.538)。

アリアンロード【ありあんろーど】
零の軌跡[碧]
身喰らう蛇の使徒の第七柱。屈強な鎧と巨大な槍を持つ女性で、「鋼の聖女」と呼ばれる(P.514)。

アリーセ【ありーせ】
イース[F]
マクガイアとエリザベータの娘。弟のクリストフとは正反対の性格で、とても気が強い(P.467)。

アリーナ【ありーな】
ソーサリアン[ピ(魔王ギルバレスの迷宮)]
ネリスの姉でフェリッサ姫の教育係。ギルバレスの迷宮に軟禁されている(P.537)。

アリエル【ありえる】
ダイナソア
ヤール王への謀反を企む西の守護者。物語後半において、なぜか過去の世界にも姿を現す(P.575)。

アリオス【ありおす】
風の伝説[Ⅰ・Ⅱ]
伝説の英雄アイネアスの末裔で、シリーズの主人公となる青年。本名は、アネモス・アイネアデス(P.521)。

アリオスなんて、大ッきらい!!
【ありおすなんてだいっきらい】
風の伝説[Ⅰ・Ⅱ]
自分の気持ちをわかってくれないアリオスに対するピュラーの一言。『Ⅰ』では大賢者エナスのあとを追おうとして止められたとき、『Ⅱ』では再会時に自分だと気づいてくれなかったときと、船酔いで苦しんでいたときに飛び出した。ある意味、ピュラーの決めゼリフだ。



⬅もちろん本心ではない。自分の想いがうまく届かないもどかしさが、このようなセリフとなって出てしまうのだろう。いわゆる、愛情の裏返しである。

アリオス・マクレイン【ありおすまくれいん】
零の軌跡[零・碧]
『風の剣聖』とも呼ばれる遊撃士協会クロスベル支部所属のA級遊撃士で、クロスベル市民にとっては英雄的な存在。シズクの父で、ガイの元相棒(P.510)。

アリシア【ありしあ】
風の伝説[Ⅰ]
イノーナの弟子である見習いシスター(P.524)。

アリシア・フォン・アウスレーゼ
【ありしあふぉんあうすれーぜ】
空の軌跡[FC・SC・the 3rd]
リベール王国第26代女王で、敏腕な外交手腕を持つ。クローゼの祖母にあたる(P.497)。

アルウェン・ド・ムーンブリア
【あるうぇんどむーんぶりあ】
ツヴァイ[Ⅱ]
『Ⅱ』の主人公で吸血鬼の真祖。ラグナの力を見込んで、彼を自分の血の戦士にする(P.561)。

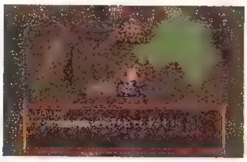
アルガ【あるが】
イース[Ⅴ]
盗賊家族イプール家の女ボス。海賊のラドックが夫であり、テラなどの母親にあたる(P.447)。

アルカザール城【あるかざーるじょう】
ぽっぷるメイル[PC・SFC]
魔神の居城。以前は、ガイストレイスをはじめとする数多の神々が、この城に住んでいた。

アルカンシェル【あるかんしぇる】
零の軌跡[零・碧]
クロスベル市の歓楽街に専用の劇場を持つ劇団。炎の舞姫イリアや魅惑の歌姫プリエなど、多くのスターを抱えている。新作公演「金の太陽、銀の月」では、新人リーシャを起用し、大成功を収めている。

アルギロス【あるぎろす】
ヴァンテージマスター[VM・VMP]
野望のため強くなろうとする若き公爵(P.555)。

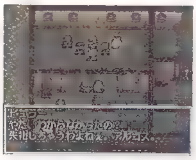
アルグレス【あるぐれす】
ガガーブトリロジー[白き魔女]
20年前に絶滅したといわれている聖獣。だが白き魔女の力で迷いの森で保護されていた。その角はカジムの呪いを解くための薬の材料に用いられた。



⬅水牛のような姿の聖獣。ジュリオの言葉に反応を示して、その角を譲ってくれる。

アルゴス【あるごす】
風の伝説[Ⅰ]
ボラース山に住むイエティのメス。凶暴化したところをアリオスに助けられて、仲間になる(P.523)。

アルゴスは女の子よ！【あるごすはおんなのこよ】
風の伝説[Ⅰ]
女性しか入れない聖地へピュラーとアルゴスがついていくと聞き、「男がダメで、オスならいいなんてワケ、ないでしょーが」と言うリュコスに対して、ピュラーが言い放った衝撃の一言。これを聞いたアリオスらは「ええええぇっ!!?」と驚愕するが、多くのプレイヤーが同じ思いを抱いたことだろう。ある意味、作中で最も意表をつく衝撃的な事実といっても過言ではないかもしれない。



⬅さも当然というピュラーの口ぶりだが、その鳴き声から誰もがオスだと思っていたはず。逆にピュラーはなぜメスだと気づいたのか聞いてみたい。

アルコン【あるこん】
風の伝説[Ⅰ]
マクリア王直轄地を治める王(P.523)。

アル・ザマーン【あるざまーん】
風の伝説[Ⅰ]
ラマバードの太守であるイブンの息子(P.526)。

アルジェス【あるじぇす】
ツヴァイ[Ⅰ]
グランヴァレンの辺境に位置する小さな浮遊島で、ピピロ達が住むプック村がある。平和な田舎ではあるが、それだけに豊かな自然や遺跡が残っており、トレジャーハンターや冒険家が訪れることもある。ちなみに、定期便は半年に1回となかなり不便。

アルセイユ【あるせいゆ】
空の軌跡[FC・SC・the 3rd]
王室親衛隊所属の高速巡洋艦。全長42アージュ、最高速度は時速3200セルジュにも達するリベール王国最新

鋭の飛行艇。影の国では高威力と低反動を誇る主砲を撃ち、影の王が待ち受ける星層の外へ突入した。



⬅「XG−02」という新型導力機関を搭載しており、その速度は『軌跡』シリーズ中でもトップクラス。

アルタゴ公国【あるたごこうこく】
イース[7]

カイマール公王が治める交易で潤う国で、アフロカ大陸のやや西側にある。少数精鋭の竜騎士団を配し、軍事面にも優れる。ただ、中心地のアルタゴ市では富裕層と貧民層の格差が広がり、各地では数多くの巨獣の出現やイスカ熱の拡大が見られるなど、情勢に不安を抱える。

アルタゴ公国竜騎士団
【あるたごこうこくりゅうきしだん】
イース[7]

アルタゴ公国が誇る少数精鋭部隊。神速とうたわれる素早い攻めで、アルタゴに侵攻してきたロムン艦隊をまたたく間に攻め落とすなど、実力は折り紙つき。将軍、千竜長、百竜長といった階級が存在する。階級は基本的に実力重視なようで、将軍のドライゼン、千竜長のサイアスとラウド、百竜長のシグルーンは、いずれも常人とは一線を画する実力を持つ。



⬅エリートと言われる竜騎士団だが、その力は日々の鍛練による。ドライゼンの演習は特に厳しい。

アルチェム【あるちぇむ】
ガガーブトリロジー[朱紅い雫]

自然を愛する少女で、聖獣ミーファと会話ができる。アヴィン達の冒険に力を貸した(P.485)。

アルトス【あるとす】
ガガーブトリロジー[海の檻歌]

パン屋の息子であり、天才バイオリニストでもある少年。行方不明となった姉のアリアを捜している(P.490)。

アルトスの父【あるとすのちち】
ガガーブトリロジー[海の檻歌]

パン屋を営むアルトスの父(P.492)。

アルトスの母【あるとすのはは】
ガガーブトリロジー[海の檻歌]

アルトスとアリアの母(P.492)。

アルノー【あるのー】
イセルハーサ[Ⅱ]

シリカに住む、魔法の研究家(P.474)。

アルバ【あるば】
ソーサリアン[セ4(妖夢幻伝説)]

エマリア村の伝承を話してくれる老婆(P.544)。

アルバ【あるば】
空の軌跡[FC]

ワイスマンが変装していた教授(P.507)。

アルバート・ラッセル【あるばーとらっせる】
空の軌跡[FC・SC・the 3rd]

導力革命をもたらした天才科学者。ティータの祖父で、ラッセル博士と呼ばれている(P.499)。

アル・ハッハム【あるはっはむ】
風の伝説[Ⅰ]

ミッヒムの師匠にあたる、高名な天文学者(P.526)。

アルフレッド【あるふれっど】
ガガーブトリロジー[白き魔女]

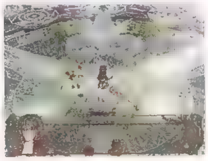
アンビッシュ国の国王(P.480)。

アルベール【あるべーる】
ツヴァイ[Ⅱ]

ロアルタ村の農夫。堅物そうに見えて、実は美人歌手セフィーラのファン(P.566)。

アルマ【あるま】
イース[Ⅵ]

レダ族から精霊神として崇められている存在。その正体は有翼人で、アトラス大陸の水面上昇を止めるため、カナン諸島にナピシュテムの匣を建造した人物。ナピシュテムの匣の制御キーである黒鍵アルマリオンを持つ。匣の建造後は、カナン諸島に留まり、島に流れ着いたレダ族と人間にエメラス技術を伝授して、文化を築いていく。あるとき、有翼人しか製造できない黒エメラスや白エメラスを製造しようとする人間達に、黒鍵アルマリオンとナピシュテムの匣を奪取されたため、これらを取り返そうと3本のエメラス剣を作って、人間達に制裁を与えた。匣は取り返すが、人間達の制御ミスにより、ナピシュテムの匣が暴走したため、自らが昇華した姿(白エメラスの像)を要石として、匣を水中深くに封印した。その肉体は、今もゼメスの聖地に残っている。



⬅暴走するナピシュテムの匣の封印の要石となったアルマ。エルンストによって砕かれたことで、匣は復活してしまう。

アルマス【あるます】
ヴァンテージマスター[VM・VMP]

竪琴と歌で人々を勇気づける吟遊詩人(P.555)。

アルミオン【あるみおん】
ヴァンテージマスター[VM・VMP]

槍の技を極めた紳士的な老騎士(P.555)。

アルモス【あるもす】
ソーサリアン[基3(メデューサの首)・セ5(それゆけ! ドトーのトライアスロン)]

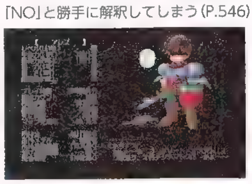
カレンの師匠のメデューサハンター。「それゆけ! ドトーのトライアスロン」では、彼のがっかりな性癖が明らかになってしまう(P.531、545)。

アルモリカ村【あるもりかむら】
零の軌跡[零・碧]

クロスベル自治州北東に位置する小さな村で、農業や牧畜、養蜂が盛ん。特に蜂蜜の「アルモリカハニー」は芳醇な甘味が特徴で、名産品として貿易商の買いつけや各地に出荷するほど人気がある。また、豊かな水や広大な花畑など、都会の喧騒に疲れた観光客からも人気が高い。ただ、自治州の中心であるクロスベル市からは離れており、導力バスの運行も2時間に1便程度と少ない。

アレス・トラーノス【あれすとらーのす】
ブランディッシュ[1・DR・2・3]

『1』〜『3』までの主人公を務めた男性剣士。非常に無口で、ドーラに師匠の仇として追われている。無口な性格どころか一言もしゃべらないため、会話は常に一方通行である。何かを問われても終始無言で、相手側も答えは「NO」と勝手に解釈してしまう(P.546)。



⬅エンディングの最後に表示されるコメントですら、ドーラやカラスが代弁する。

アレックス・ダドリー【あれっくすだどりー】
零の軌跡[零・碧]

クロスベル警察の捜査一課に所属するエリート捜査官。警察官としての正義に誇りを持っている(P.509)。

アロン【あろん】
イセルハーサ[Ⅰ・Ⅱ]

ライアスの兄で、ソニアの祖父。『Ⅰ』ではクルスの村のレジスタンスのリーダーを務めた(P.474)。

アンカーギア【あんかーぎあ】
ツヴァイ[Ⅱ]

ラグナが使う特殊な武器。剣として切ったり、フックショットとして撃ったり、果てにはミニ飛行機に変身して空まで飛べたりする不思議な機械。



⬅かなりクセがある武器。本来は武器というより工具に近く、使いこなせる人は少ない。

アングーバール【あんぐばーる】
イース[7]

「活力」を司る五大竜。焔竜の異名を持つ(P.471)。

暗黒の島【あんこくのしま】
風の伝説[Ⅱ]

アーグが支配しているレグナス島。破壊神ルーゴンが落ちたという終末の玉座と呼ばれる縦穴があり、その底には複雑に入り組んだ不気味な城が建っている。

アンジェラ【あんじぇら】
ブランディッシュ[4]

クレール編における闘技場のチャンピオン(P.554)。

アンジュレーション【あんじゅれーしょん】
ガガーブトリロジー[白き魔女]

いわゆる高さの概念のこと。多くの作品の広告で使われた言葉ではあるが、特に『白き魔女』のときには大きくアピールされていた。

アンセルム【あんせるむ】
風の伝説[Ⅱ]

マーカストが乗る飛竜。マーカストが死んだあとは、アリオス達に力を貸した(P.527)。

あんですって—!?【あんですって—!?】
空の軌跡[FC・SC・the 3rd]／零の軌跡[零]

エステルが驚いたときの口癖。言葉の前に「あ」をつけて「あ、あんですって—!?」という場合が多い。語尾の「—」が「〜」になる場合など、細かい違いもある。

アントニオ【あんとにお】
イース[F]

レドモントの町に交易に来たロムン帝国の商人。彼のためにラパール鉱を集めてあげるというサブイベントが用意されている(P.467)。

アンドリュー・モリッツ【あんどりゅーもりっつ】
ソーサリアン[基2(呪われたクィーンマリー号)]

クィーンマリー号の船員。まるで疑ってくださいと言わんばかりに、怪しい行動を多数とる(P.531)。

アンドレ【あんどれ】
イース[F]

バレスタイン城の城門を守る衛士(P.468)。

アントワーヌ【あんとわーぬ】
空の軌跡[FC・SC・the 3rd]

ツァイス中央工房に住みつくネコ。脇役ではあるが、いろいろと存在感が強い(P.499)。

アントン【あんとん】
空の軌跡[FC・SC]／零の軌跡[零]

ひと目ボレと失恋を繰り返す男。『零の軌跡』シリーズで、まさかの再登場を果たした(P.507)。

アンナ【あんな】
ソーサリアン[基3(天の神々たち)・追1(アマゾンの剣)]

吟遊詩人の少女で、「天の神々たち」では銀の竪琴の演奏を披露。別のシナリオでは、年月が経った彼女と再会することになる(P.531、534)。

アンナ【あんな】
ツヴァイ[Ⅱ]

フィオナに仕えるメイド。よく仕事をサボっては、同僚であるヘレナをからかってばかりいる(P.565)。

あんなポーズでカッコ悪いったら、ありゃしねぇ
【あんなぽーずでかっこわるいったらありゃしねぇ】
ザナドゥ[ネクスト]

両腕をだらんとたらして、何かを見上げるような格好で石化していたガンダルチュアのセリフ。彼の話によると、七導師やフローレットがさまざまな場所で石化していたのは、500年前の戦いの最中に黒き花嫁に術をかけられたからだという。あまりに突然に術をかけられてしまい、自分的に納得のいくポーズをとれなかったことが、よっぽど不満だったのだろう。



⬅これが石化していたときのガンダルチュア。そこまでかっこ悪くはないように見えるが……。意外とナルシストなのかも?

アンバー・ガルシア【あんばーがるしあ】
ブランディッシュ[2・3]

『3』の主人公の1人。女性格闘家で、『2』でアレスに負けて闘技場のチャンピオンの座を奪われて以来、そのリベンジマッチに燃えている(P.546)。

あんびり〜ばぼ〜っっ【あんびり〜ばぼ〜っっ】
ダイナソア リザレクション

リメイク作である『ダイナソア リザレクション』の広告で使われたもので、その豪華特典に魔物が驚いて、この言葉を発している。いろいろな意味で信じられない!?

アンヘルワイスマン【あんへるわいすまん】
空の軌跡[SC]

ワイスマンと輝く環が融合した姿。『SC』の最終ボスであり、エステル達に倒された(P.507)。

アンリ【あんり】
零の軌跡[零・碧]

リュウとサニータの友人である少年(P.513)。

イアン・グリムウッド【いあんぐりむうっど】
零の軌跡[零・碧]

グリムウッド法律事務所の所長。「熊ヒゲ先生」というあだ名で親しまれている(P.508)。

イーグ【いーぐ】
風の伝説[Ⅰ]

国王の悪口を言って投獄された囚人(P.522)。

イーシャ【いーしゃ】
イース[Ⅵ]

オルハの妹で、優れた予知能力を持つレダ族の少女。『Ⅵ』のヒロイン的な存在の1人(P.451)。

E・シンバ【いーしんば】
ブランディッシュ[3]

闘技場の女戦士。女豹のごとく俊敏(P.550)。

イースvs.空の軌跡 オルタナティブ・サーガ【いーすゔぁーさすそらのきせきおるたなてぃぶさーが】
イースvs.空の軌跡

2010年に発売された対戦型のACT。「イース」と「空の軌跡」という日本ファルコムの看板タイトルに登場する人気キャラクター達が対戦するという、夢のクロスオーバーが実現されている(P.436)。

イースエターナル【いーすえたーなる】
イース[ⅠE]

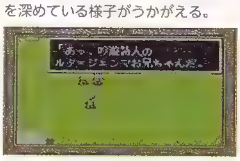
1998年に発売されたA・RPGで、「イースⅠ」を日本ファルコム自らが当時の最新技術で大幅にリメイクしたもの。のちに、「完全版」や「クロニクルズ」などが発売され、さらにバージョンがアップした(P.280)。

イース Ancient Ys Vanished Omen【いーすえんしぇんといーすばにっしゅどおーめん】
イース[Ⅰ]

赤毛の冒険家であるアドルを主人公とする「イース」シリーズの記念すべき第1作。1987年に発売され、今なお続く人気シリーズとなっている。エステリアを舞台に6冊のイースの本をめぐる物語が展開する(P.278)。

イース王国【いーすおうこく】
イース[Ⅱ・ⅡE・Ⅳ・オリジン]

天空に浮かぶ古代王国。700年以上前は地上にあり、2人の女神と六神官が統治するきらびやかな国だったが、魔物の襲来で天空へと逃れることとなった。以来、空を飛んでいたが、「Ⅱ」や「ⅡE」でイースは再び地上に降りることとなり、「Ⅳ」では、エステリアの人々と交流を深めている様子がうかがえる。



←「Ⅳ」では平和になったエステリアがゲーム中に登場。懐かしい人物達と再会できる。

イース・オリジン【いーすおりじん】
イース[オリジン]

2006年に発売された「イース」シリーズの外伝的作品。約700年前のイース王国を舞台に物語が展開する。主人公はアドルではなく、騎士見習いの少女のユニカ、天才的な青年魔道師のユーゴ、謎の鍵爪の男(トール)の3人それぞれにシナリオが用意されている(P.299)。

Ys開発室【いーすかいはつしつ】
イース[ⅠE]

本編クリア後、草原のピッカードに倒されてゲームオーバー画面になった際、YとSキーを押しながらEnterキーを押すと、おまけマップとなるYs開発室に行ける。ちなみに、これは「エターナル」のみの要素で、「完全版」「クロニクルズ」では行えない。

イースⅥ ナピシュテムの匣【いーすしっくすなぴしゅてむのはこ】
イース[Ⅵ]

前作から約8年ぶりの発売となった「イース」シリーズの6作目。世界の果てと呼ばれるカナン諸島を舞台に、有翼人文明の謎の一端が明かされることに。3Dグラフィックの採用によって、ゲームシステムが大きく進化したことでも好評を得た(P.294)。

イースⅢ【いーすすりー】
イース[Ⅲ]

「ワンダラーズ フロム イース」のこと(P.286)。

イース7【いーすせぶん】
イース[7]

2009年に発売された「イース」シリーズの7作目で、アルタゴの五大竜をめぐる物語が展開する。システム的には、仲間2人を率いる3人パーティでのバトルが導入されて話題を呼んだ(P.296)。

イース セルセタの樹海【いーすせるせたのじゅかい】
イース[セルセタ]

2012年発売予定となっている「イース」シリーズ最新作で、対応ハードはPS Vita。詳細は不明だが、「イースⅣ」で描かれたセルセタを舞台にした物語が展開することになる(P.582)。

イースⅡエターナル【いーすつーえたーなる】
イース[ⅡE]

「イースⅡ」を大幅にリメイクしたもので、2000年に発売。グラフィックの進化だけでなく、多数のサブイベントや隠し要素も追加された(P.284)。

イースⅡ Ancient Ys Vanished The Final Chapter【いーすつーえんしぇんといーすばにっしゅどざふぁいなるちゃぷたー】
イース[Ⅱ]

1988年に発売された、「イース」シリーズ第2弾。「Ⅰ」のエンディング直後から物語が始まり、天空に浮かぶイース王国での冒険が描かれる(P.282)。

イースの本【いーすのほん】
イース[Ⅰ・ⅠE・Ⅱ・ⅡE・オリジン]

トール＝ファクトがイースの神官達とともに書いた、黒真珠とクレリアが織りなすイース王国の栄光と衰退の歴史をつづる書物。イース王国の力が封じられており、6冊の本を集めた者を、平和を導く指導者として天空のイース王国へと送る力を有していた。

イースⅤ 失われた砂の都ケフィン【いーすふぁいぶうしなわれたすなのみやこけふぃん】
イース[Ⅴ]

1995年に発売されたA・RPG。アフロカ大陸を舞台に、かつて錬金術によって栄えた幻の都ケフィンをめぐる物語が展開する。日本ファルコムがSFCで発売する最初で最後の「イース」となった(P.292)。

イース フェルガナの誓い【いーすふぇるがなのちかい】
イース[F]

「イースⅢ」を大幅にリメイクした2005年の作品で、当時のシリーズ最新作であった「Ⅵ」のシステムをベースにしている。新キャラクターも追加され、ストーリーも大きく進化した(P.288)。

イースⅣ MASK OF THE SUN【いーすふぉーますくおぶざさん】
イース[Ⅳ]

1993年に発売された「イース」シリーズの4作目。セルセタの樹海を舞台に、有翼人であるエルディールに関する物語が展開する。当時、日本ファルコムは「イースⅣ」のシナリオ原案などには協力したものの、実際のゲーム開発はしていない。2つのメーカーに対してライセンスを許諾した形で、SFC版はトンキンハウス、PCエンジンスーパーCD-ROM^{2}版はハドソンから発売されて、それぞれストーリーもシステムも異なる。なお、本書ではSFC版を主体として紹介している(P.290)。

イース魔法【いーすまほう】
イース[Ⅱ・ⅡE・オリジン]

黒真珠から力を引き出すもので、2人の女神によって広められ、イース王国では日常的に使用されていたという。女神達が黒真珠を封印した際に魔法を行使する力は失われ、アドルがイース王国に導かれた頃には伝承のなかだけのものとなっていたが、ダームが復活したため、しかるべき手順を踏めば魔法を使える状態にあった。レグスから魔法の使用方法を聞いたアドルは、魔力を消費することで、かつて神官が使っていた6種類の魔法を行使することができるようになった。

イートン【いーとん】
ガガーブトリロジー[海の檻歌]

ペニソラ公国の名士(P.492)。

イェーガー【いぇーがー】
空の軌跡[FC・SC・the 3rd]／零の軌跡[零・碧]

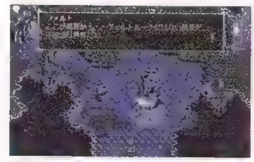
猟兵団(P.636)のこと。

イエティの長老【いえてぃのちょうろう】
風の伝説[Ⅰ]

ボラース山にあるイエティの村の長老。普通のイエティと違い、人間の言葉をしゃべれる(P.524)。

異界【いかい】
ガガーブトリロジー[海の檻歌]

ラウアールの波を放逐した世界。青の民の一部が入植して、波が封印された異界の月を監視した。のちに、異界の月の影響で光の射さない「常世の地」となる。



←薄暗いなかに、不思議な光景が広がる異界。ヴェルトルーナでは見られない光景だ。

五十左衛門【いがざえもん】
ソーサリアン[戦(織田信長の章)]

開発スタッフを模した隠しキャラ(P.535)。

生き写しの鏡【いきうつしのかがみ】
イースvs.空の軌跡

イーグリット山の山頂付近に設置された鏡の魔道具。姿を映した相手と同じ姿の人間を作り出し、本物になるために襲いかかってくる。生き写しであるため、その者が抱える悩みや心情を理解しており、核心を突いた言葉を投げかけるシーンも見られた。



←兄の幻影を追い続けるガッシュに対して、この鏡は自分の道を歩けとアドバイスを与えた。

イグゼストルーガー【いぐぜすとるーがー】
イース[7]

処刑の儀で戦う、凄まじい力を持つ大型獣(P.462)。

イケイケGO！GO！作戦【いけいけごーごーさくせん】
ガガーブトリロジー[白き魔女]

PC-9801版に同梱されていた「巡礼の旅Question&Answers」に書いてあるオススメ作戦名の名前。ユニークなものが多く、「あうんの呼吸がピッタリでしょ作戦」、「あとはクリスにまかせたよ作戦」などがある。

いけにえの泉【いけにえのいずみ】
太陽の神殿

かつて人々が雨乞いや豊作を願うため、いけにえや財宝を投げたといわれている聖なる泉。カスティーリョの仕掛けを作動させることで水が引いていき、泉の底にある扉を発見することができる。



←スタート地点から西へ2画面、北へ5画面進めば、いけにえの泉にたどり着ける。

イザック【いざっく】
イース[Ⅵ]

港町リモージュの酒場のマスター(P.470)。

イザック【いざっく】
ガガーブトリロジー[朱紅い雫]

ウルト村でトラブルに見舞われた冒険者。ビギナーなのに、いろいろとアンラッキーな人物(P.487)。

イザベラ【いざべら】
ツヴァイ[Ⅱ]

アルッテの町の不良シスター。かなりのヘビースモーカーで、いろいろと怪しい噂がある(P.565)。

イザベル【いざべる】
ガガーブトリロジー[白き魔女・海の檻歌]

フォルティア国の王妃で、異界から来た女性。「白き魔女」の最終ボスであり、故郷である異界を救うためにティラスイールを滅ぼそうとした(P.482、492)。

イサミ【いさみ】
ヴァンテージマスター[JAPAN・富嶽]

出雲神殿の警ら隊長を務める志士(P.558)。

イシオス【いしおす】
イース[Ⅴ]

古代錬金術で作られた究極の金属。「Ⅴ」における最強の装備品の材料となっている。

イシオスたわし【いしおすたわし】
イース[Ⅴ]

スタンが捕らわれていた牢屋内で入手できる、古代錬

金術を用いて作られた最強のたわし。使い道は特にない。本当にただのネタ系アイテムである。

異次元箱【いじげんばこ】
ブランディッシュ[1・2・3]
箱の中が異次元空間という設定で、アイテムを12個まで収納できる。『DR』では「異次元宝箱」という名前で登場し、『4』では似たような性能の「封入石」が登場する。

医者【いしゃ】
ソーサリアン[セ3(呪われた遺跡)]
村で医者をする男。薬剤の知識を持っており、いろいろと頼りになる(P.543)。

イシュタリア【いしゅたりあ】
風の伝説[Ⅰ・Ⅱ]
『Ⅰ』の物語の舞台となる大陸。王都イシュタリアを中心に、いくつかの国々が存在する。この大陸の人々は、王城に供えられているクレーネ・ジュエルの力により、光が届かない辺境の地を除いて、特別な修行を必要とせずに魔法を使うことができる。なおクレーネ・ジュエルは、イシュタリアの周囲に結界を張りめぐらせて外界から孤立させていたが、アリオスがクレーネを消滅させたことで結界が消え、外界へ出られるようになった。

イシュタリア王【いしゅたりあおう】
風の伝説[Ⅰ]
イシュタリアの王。復活した邪竜ダルダンディスに城を奪われ、命を落とす(P.524)。

イシュタル【いしゅたる】
風の伝説[Ⅰ・Ⅱ]
創造と平和を司る女神。破壊神ルーゴンとは対極の存在であり、どちらかが倒れると双方ともに消滅するという運命にある(P.526)。

イシュタルの石【いしゅたるのいし】
風の伝説[Ⅰ・Ⅱ]
ドラゴンスレイヤーを覚醒させるために必要となる、女神の力を秘めた宝玉。幾多の虚空よりも長く、はるかなる時の果てより受け継がれた力だという。

イスカ熱【いすかねつ】
イース[7]
マヤやクルシェをはじめ、アルタゴに住む大多数の人々が発症した風土病。高熱と咳に見舞われ、ときに発作を起こすこともある。不治の病といわれ、緋晶石を材料に作られる特効薬だけが症状を抑制できた。しかし、真の原因はアルタゴの調和が乱れたことで滅びと再生の道をたどろうとした太古の理ルル＝エンデにあり、勝利することで病から解放された。

イスターシバ【いすたーしば】
イース[Ⅲ・F]
ティグレーの採石場の奥で戦うことになる鉱物生命体。岩を飛ばすなどして攻撃してくる(P.458)。

泉の精【いずみのせい】
ツヴァイ[Ⅰ]
500年以上居眠りしていた泉の精霊。泉に物を投げるとアイテムをくれる(P.563)。

出雲屋政吉【いずもやまさきち】
ソーサリアン[戦(豊臣秀吉の章)]
呉服問屋の主人で隠れキリシタン(P.535)。

イセルハーサ【いせるはーさ】
イセルハーサ[Ⅰ・Ⅱ]
『英雄伝説』シリーズの『Ⅰ』と『Ⅱ』の舞台となる世界。マニュアルなどでは「はるかなる昔。いや、もしかしたら遠い未来のことかも知れない。青く美しい海にかこまれたイセルハーサと呼ばれる世界があった。」と描写されている。太古より竜のアグニージャが自然を管理してきた一方で、古代の人間もマザーコンピュータのフレイアや人工衛星のヨシュアを作って、文明を発展させてきた。

イセルハーサシリーズ【いせるはーさしりーず】
イセルハーサ[Ⅰ・Ⅱ]
『英雄伝説』の『Ⅰ』と『Ⅱ』のこと。名前の由来は、その舞台である「イセルハーサ」という世界の名前。ファーレーンの王子であるセリオスとアトラスと、親子二代の物語が展開する(P.305)。

いつか自分もああなるんですねぇ【いつかじぶんもああなるんですねぇ】
太陽の神殿
高僧の墓に置かれている石棺の中の白骨体を見ると表示されるメッセージ。トラップにかかれば、すぐにでもこうなる可能性があるのに、妙に冷静である。

井戸【いど】
ロマンシア
ロマンシア王国にある、温泉に通じる井戸。ゲーム開始時は濁っていて飲めないが、寿齢の薬を井戸に投入することで水を浄化できる。その後は、温泉で体力が回復できるようになる。

イドゥン【いどぅん】
ガガーブトリロジー[朱紅い雫]
風を司る四精霊(P.488)。

井戸の老人【いどのろうじん】
ソーサリアン[宇(食虫植物の森)]
死んだライルの知りあいで、井戸の底に住む。家の奥にはマンモスが冷凍保存されている(P.538)。

糸巻【いとまき】
ダイナソア
あらかじめ糸を設置しておいた場所に、瞬時に戻れる便利な魔法の糸巻。何度使ってもなくならないが、記憶しておける場所は1カ所まで。同じ場所を行ったりきたりすることが多いこのゲームにおいて、非常に重宝する。冒険の必需品といっても過言ではない。

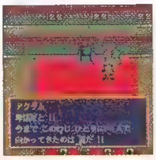
イノーナ【いのーな】
風の伝説[Ⅰ]
カトゼス港の教会にいる大シスター(P.524)。

祈りの経典【いのりのきょうてん】
ロマンシア
ロマンシア王国の神父からもらえる経典で、仙人の衣をもらうために必要となるアイテム。なぜか呪いがかけられており、アゾルバ王国の洞窟内にいる妖精に呪いを解いてもらうことが必要となる。MPを消費して敵を吹き飛ばす効果がある。

イブン・ハッサーシ【いぶんはっさーし】
風の伝説[Ⅰ]
ラマバードの都の太守(P.526)。

イボーヌ【いぼーぬ】
ロマンシア／ソーサリアン[基2(ロマンシア)]
アゾルバ城の地下に出没する、角を持ったナマコの怪物。剣と盾を持ち、背中のイボには強い毒が入っている。

今までこのわしひとりに4人で向かってきたのは誰だ!!【いままでこのわしひとりによにんでむかってきたのはだれだ】
イセルハーサ[Ⅰ]
バズヌーンの城でシルフィを倒して、いよいよアクダムを追い詰めたとき、アクダムはディーナ姫を人質にとる。それを卑怯だと怒るセリオスに対して、アクダムが返したのがこの言葉。たしかにRPGにおいて、ボス敵1人に複数名の主人公パーティが挑むことはよくあることだが、それを面と向かって指摘することは珍しい。というか、ある意味ではタブーの話題。ゲームの歴史上でもまれな例だと思われる。


⬅ちなみにこのあと、アクダムは2人の部下を引き連れて、3人でセリオス1人を襲うが、返り討ちにあって命を落とした。

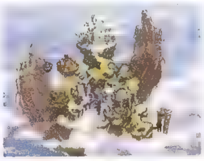
イメルダ【いめるだ】
零の軌跡[零・碧]
アンティーク屋「イメルダ」を営む老婆(P.513)。

イリア・プラティエ【いりあぷらてぃえ】
零の軌跡[零・碧]
劇団アルカンシェルのトップスター。「炎の舞姫」と呼ばれ、大陸全土に大勢のファンを持つ(P.513)。

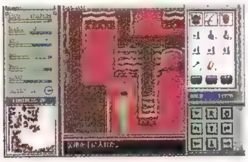
イリスの塔【いりすのとう】
イース[Ⅳ]
白銀の神殿内にある非常に高い塔。ダームの塔に似たつくりをしている。最上階には、ちょうど古代都市の真上に位置していた、ガゾックが住む湖畔の館がある。


⬅鏡をくぐる仕掛けや外回廊のつくりなどはダームの塔と酷似。関係があるのだろうか？

イルバード【いるばーど】
ツヴァイ[Ⅱ]
グランヴァレンの北西にある浮遊島。グランヴァレン中央とのアクセスが悪くないため、週に1回のペースで定期便が運航しており、商売や観光のために訪れる人も少なくない。島の各地には多くの古代遺跡があり、魔王や吸血鬼の伝承が残されている。


⬅イルバードの全体マップを示すイメージイラスト。空に浮いているため、雲も多い。

イレーズアイ【いれーずあい】
ブランディッシュ[1・DR・2・3]
移動しながらマップを消していく、シリーズ史上最も嫌われている魔物。壁をすり抜けて移動するうえに、攻撃力も地味に高いため非常にやっかい。マップの完全踏破を目指すプレイヤーの天敵といえる。


⬅雲のような姿で1つ目の魔物。シリーズの経験者なら、イヤな思い出があるはず。

イワオ【いわお】
ぐるみん
体が岩でできたオバケ。非常に大人しい(P.578)。

銀【いん】
零の軌跡[零・碧]
伝説の凶手として恐れられる暗殺者。その正体は劇団アルカンシェルのリーシャ・マオ(P.514)。

インビジブルストーカー【いんびじぶるすとーかー】
ソーサリアン[セ2(灼熱のワナ)]
ホホホの手先。透明という設定だが、微妙に見えているのが切ない(P.542)。

インフェルノ【いんふぇるの】
イース[F]
ナイトメアを凌駕する、「イース」シリーズにおける最高の難易度となるモード。現状、『フェルガナの誓い』でのみ存在が確認されている。

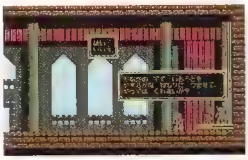
ヴァート【ゔぁーと】
ブランディッシュ[4]
翠の輝玉板を守る守護鬼神(P.552)。

ヴァイデス【ゔぁいです】
ロマンシア／ソーサリアン[基2(ロマンシア)]
アゾルバ王国の地下に封印されている邪竜。『ソーサリアン』にも登場する(P.516、530)。

ヴァヴァーン【ゔぁゔぁーん】
イースvs.空の軌跡
火球を吐く巨大な鳥の魔物(P.580)。

ヴァジュリオン【ゔぁじゅりおん】
イース[Ⅰ・ⅠE・オリジン]
コウモリのような魔物(P.456)。

ヴァネルバ王国【ゔぁねるばおうこく】
ソーサリアン[追1(アマゾンの剣)]
男王と女王の2人によって政治を行う双君主制の国。その理由は、片方の王になんらかの不幸があっても、人々に不安がないようにするため。しかし、国に住む男は男王のみ……。どうやって国民が増えるのか。そして国民は、ハーレム状態の男王に不安はないのだろうか。


⬅「アマゾンの剣」で起こった事件は、男王タルフの過去の過ちによるものだった。

ヴァムリー【ゔぁむりー】
ソーサリアン[セ1(美しき花嫁)]
ソーサリアンの花嫁候補の1人(P.541)。

ヴァリサルティ【ゔぁりさるてぃ】
イース[7]
地下水道を支配する、カニを思わせる魔物(P.462)。

ヴァルクド【ゔぁるくど】
ガガーブトリロジー[朱紅い雫]
バルドゥス教の総本山である聖都で、屈強な僧兵団によって守られている。このヴァルクドに大聖堂ができるまでは、カテドラールが聖都と呼ばれていた。

アンリ〜ヴァルクド

ヴァルター【ゔぁるたー】
空の軌跡[SC・the 3rd]
「痩せ狼」と呼ばれる武術の達人で、身喰らう蛇の執行者No.Ⅷ。ジンの兄弟子で、師匠の娘のキリカとはかつて恋人関係にあった(P.500)。

ヴァルテモス【ゔぁるてもす】
イース[V]
光の結晶を守護する魔獣(P.460)。

ヴァルド・ヴァレス【ゔぁるどゔぁれす】
零の軌跡[零・碧]
不良グループであるサーベルバイパーのリーダー。血の気が多い、粗野な性格(P.512)。

ヴァン＝クロス【ゔぁんくろす】
スタートレーダー
星系を二分するといわれる、ヴォクトが首領を務める宇宙海賊。ヴォクトが巨神の封印を解いたことでヒューギと全面戦争となったが、まったく歯が立たずに敗北。ヴォクトを残して壊滅してしまった。

ヴァン・ジョー【ゔぁんじょー】
イースvs.空の軌跡
ドラマCDのオリジナルキャラクターである怪人物。声はもちろん、銀河万丈が担当している。

ヴァンテージマスター【ゔぁんてーじますたー】
ヴァンテージマスター[VM]
1997年に発売されたS・RPG。プレイヤーはネイティアル(精霊)を召喚できるマスターという設定で、将棋などに似た、戦術性が高い戦いを楽しめる(P.403)。

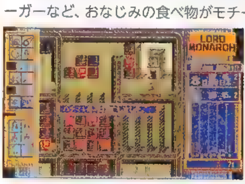
ヴァンテージマスターポータブル
【ゔぁんてーじますたーぽーたぶる】
ヴァンテージマスター[VMP]
2008年に発売されたS・RPGで、かつて発売された『ヴァンテージマスター』をPSP用に大幅にリメイクしたもの。グラフィックやストーリーなどが強化されているほか、『空の軌跡』のキャラクターが登場し、専用シナリオまで用意されたことも話題に(P.404)。

ヴァンマス【ゔぁんます】
ヴァンテージマスター
『ヴァンテージマスター』の略称だが、「VM」と略されることも多い。なお、廉価版では『みんなのヴァンマス』というタイトルが使われている。

ヴィオラ【ゔぃおら】
ブランディッシュ[4]
街区にある武器屋「ガントレッツ」の店長(P.554)。

ウィズ【うぃず】
ソーサリアン[ギ(二混のナルキッソス)]
ウィザード小学校の女教師(P.539)。

ウィバーガー【うぃばーがー】
ロードモナーク
フーズパニックで選べる勢力名で、王様は「W」のマークが付いた帽子をかぶっている。兵士はポテトやハンバーガーなど、おなじみの食べ物がモチーフとなる。



⬅フーズパニックでは、フードチェーン店同士の生き残りをかけた戦いが描かれる。

ウイリー【ういりー】
イース[V]
冒険家に憧れるフォレスタ村の少年(P.468)。

ウィルソン博士【うぃるそんはかせ】
アステカ
マヤ文明の古文書を発見した考古学博士で、新聞に載っている。アニーの父にあたる(P.568)。

ウイング【ういんぐ】
イース[I・IE・Ⅱ・ⅡE・Ⅳ]
特定の場所へと瞬時に転移できるマジックアイテム。黒真珠の消失とともにイース魔法に関連するほとんどのマジックアイテムは効力を失ったが、ウイングだけは力を保ち続けていることから、イース魔法とは異なる魔法が付与されたものだと思われる。多くの作品では消耗品だが、『Ⅳ』だけは何度でも使用することができる。

ウーティス【うーてぃす】
ダイナソア
龍の一族のなれの果てで、その長はグリム。呪いによって異形の姿に変えられている。

ウーナ【うーな】
ガガーブトリロジー[海の檻歌]
「フォルちゃん」ことフォルトのことが大好きな女の子。旅立つフォルトと離れたくなかったため、一緒にマクベイン一座に入る(P.489)。

ウーナの父【うーなのちち】
ガガーブトリロジー[海の檻歌]
ウーナの父。ウーナいわく、結構な頑固者(P.490)。

ウーナの母【うーなのはは】
ガガーブトリロジー[海の檻歌]
ウーナの母で、夫と同じく頑固者(P.490)。

ウェステル【うぇすてる】
ソーサリアン[追1(悪魔に魅いられた花)]
鉱山の西の村にある教会の神父(P.533)。

ヴェスパー【ゔぇすぱー】
ツヴァイ[I]
アルジェスの地に封じられた六魔王の1人。『I』の最終ボスとして、ピピロ達と戦う(P.565)。

ウェヌカ【うぇぬか】
イース[Ⅵ]
どこにいっても失敗ばかりのレダ族の女性。ここまで来ると、呪われているレベルかも(P.469)。

ウェミック【うぇみっく】
ツヴァイ[I]
ジョードの孫でリーザッハの弟(P.561)。

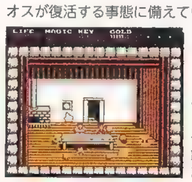
ヴェルクレア【ゔぇるくれあ】
イース[7]
始まりの祠に棲みつく、亀を思わせる巨獣(P.462)。

ヴェルトルーナ【ゔぇるとるーな】
ガガーブトリロジー[海の檻歌]
『ガガーブトリロジー』の世界の南に位置する地方。芸術に関する文化が非常に発展しており、とりわけ音楽への傾斜が大きい。旅芸人も多く、各地で演奏や店の宣伝などで路銀を稼いでいる。

ウェンディ【うぇんでぃ】
ガガーブトリロジー[海の檻歌]
カヴァロ国際劇場の歌姫(P.492)。

ウェンディ【うぇんでぃ】
零の軌跡[零・碧]
オーバルストア「ゲンテン」で働く女性技術士。ロイドとは幼なじみの関係(P.511)。

ウォーゼン家の先代【うぉーぜんけのせんだい】
ドラスレファミリー
その昔、北の国から1人の魔法使いがやってきて、この地で暴れ回るディルギオスを壁画に封じ込め、地中深くに埋めた。その人物こそが、ウォーゼン一家の先代で、ロイアスやリムルのひいおじいさんにあたる。ウォーゼン一家が木こりを生業にしてこの地にとどまっていたのは、おそらく、ドウエルやジーラの計らいで、ディルギオスが復活する事態に備えていたためだと思われる。



⬅ディルギオスを封印したとされる先代の写真は、ウォーゼン家の壁にひっそりと飾られている。ヒゲを生やした老人のように見える。

ウォーリオン【うぉーりおん】
イースvs.空の軌跡
鋭い爪を持つ巨大な魔物(P.580)。

ヴォルフ【ゔぉるふ】
風の伝説[I]
ミゼール村で働くヤギ飼いの青年。実はリュコスが変装している姿である(P.522)。

ウォーレン【うぉーれん】
ダイナソア
ザムハンに導かれた勇敢な戦士。恋人であるティナを捨てて、戦いに身を投じた(P.576)。

ヴォクト【ゔぉくと】
スタートレーダー
宇宙海賊ヴァン＝クロスの首領。秘宝リガシアの秘密に迫るが、そのせいで組織を壊滅させられる(P.569)。

ヴォルカン【ゔぉるかん】
ツヴァイ[I]
火の精霊のサラマンダーの長(P.563)。

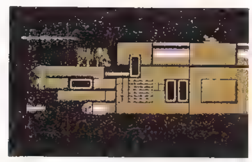
ウォルトス【うぉるとす】
ソーサリアン[追1(魔性の島)]
はるか西の国からやってきた僧侶。ロックデーモンに石化されてしまった(P.532)。

ウォンリーク公国【うぉんりーくこうこく】
イセルハーサ[I・Ⅱ]
ジェストンが大公を務める国で、シンボルマークは経典。首都はリーゼルとなる。なお、山脈の北側はジャグリと呼ばれる無法地帯となっており、流刑囚や犯罪者が独自の勢力圏を築いて暮らしている。

受付嬢【うけつけじょう】
ソーサリアン[セ5(それゆけ! ドトーのトライアスロン)]
トライアスロンの受付をしている女性(P.544)。

詩うRPG【うたうろーるぷれいんぐげーむ】
ガガーブトリロジー[白き魔女]
『白き魔女』の広告で使われたキャッチコピー。その際は「済んだ心で大地を踏みしめ、熱い想いを伝えたい。流れる雲を追うようなホントの旅をしてみたい。」とも書かれており、「詩」とは、「感動を一定の形式にあてはめた文」と解説されている。

宇宙船【うちゅうせん】
ソーサリアン[宇(未知なるものへ)]
メラ星系惑星の双子星であるCOS・ARCからやってきたCO.FUN号のこと。太陽系の知的生命体の調査に来ていたが、動力トラブルで地球に墜落し、その際、地球に黒く光る石を飛散させてしまった。


⬅宇宙船の外装。敵に襲われているのか、なぜか前方にビームを撃ち続けている。

ウッドゴーレム【うっどごーれむ】
ぽっぷるメイル[PC・SFC]
マテリアルが作り上げた木製のゴーレム(P.573)。

ウド【うど】
ぽっぷるメイル[SFC]
ドワーフ族をまとめるリーダー。孤児だったマーベラを拾い、ドワーフの村で育てた人物(P.572)。

ウド＝メイユ【うどめいゆ】
イース[Ⅵ]
ゼメスの遺跡へつながる通路付近で戦うことになる、四脚歩行する機械のような魔物(P.461)。

裏シナリオ【うらしなりお】
ダイナソア
森の南西の回廊で、バターになるぐらいぐるぐる回っているとプレイできる隠しシナリオ。とにかく口の悪い仲間が大勢いることで知られている。

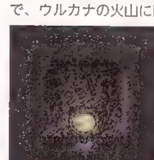
占い師【うらないし】
アステカ
赤いローブを身にまとった怪しげな占い師(P.568)。

ウル【うる】
イース[Ⅵ]
ラーバの弟子で、レダ族の族長オードの息子(P.469)。

ウルギット【うるぎっと】
ガガーブトリロジー[白き魔女]
ギドナの国を実質的に支配する豪商。実はレバスに操られていた被害者だった(P.482)。

ウルザ【うるざ】
イース[7]
アルタゴ市の闘技場の支配人(P.470)。

ウルティン・テールム【うるてぃんてーるむ】
ブランディッシュ[4]
闇の神に対極する力を持つアカシック・ギルドの神宝で、ウルカナの火山に眠っている。4つの元素とアカーシャによって真の力を発揮することができ、その姿は究極の武器へと変化する。


⬅真の力を解放させると、アレスなら剣、ドーラなら杖といったように、使用者に適応した強力な武器の形になる。

ウロボロス【うろぼろす】
空の軌跡[FC・SC・the 3rd]／零の軌跡[零・碧]
身喰らう蛇(P.630)のこと。

雲海 【うんかい】
ソーサリアン[戦(武田信玄の章)・戦(織田信長の章)]

法力でソーサリアンを助ける謎の男。その正体は、徳川の隠密である政四郎(P.534)。

ウンディーネランド 【うんでぃーねらんど】
ツヴァイ[Ⅰ]

ウンディーネが建設したレジャーランドで、パールいわく略称は「AUL」(アルジェス・ウンディーネ・ランド)。先代からあとを継いだ100年前に建設されたが、ダンジョン内という場所柄と宣伝不足がたたり、ピピロ達が来るまで客はゼロだったらしい。



⬅100年間、客はゼロだったとか。ピピロ達のおかげで、少しは客が増えたようだ。

エアダッシュ 【えあだっしゅ】
イースvs.空の軌跡

空中で任意の方向キーと⊗ボタンを押すことでダッシュ移動できる技。障害物を気にせずに、敵との間合いを変更できることがメリット。

英伝 【えいでん】
英雄伝説

『英雄伝説』シリーズの略称。

エイドス 【えいどす】
空の軌跡[FC・SC・the 3rd]/零の軌跡[零・碧]

空の女神(P.612)のこと。

英雄伝説 碧の軌跡 【えいゆうでんせつあおのきせき】
零の軌跡[碧]

2011年に発売された『零の軌跡』シリーズの最新作。前作の数カ月後のクロスベル市を舞台に、捜査官のロイド達の新たな戦いが描かれる(P.346)。

英雄伝説Ⅲ 白き魔女
【えいゆうでんせつすりーしろきまじょ】
ガガーブトリロジー[白き魔女]

前2作から世界観を一新した『英雄伝説』の3作目となるRPGで、のちに『ガガーブトリロジー』と呼ばれる新シリーズの1作目となる。成人の儀式として巡礼の旅に出た少年のジュリオと少女のクリスを主人公に、その成長劇が描かれる(P.312)。

英雄伝説 零の軌跡 【えいゆうでんせつぜろのきせき】
零の軌跡[零]

2010年に発売されたRPGで、「空の軌跡」シリーズの世界観を次いだ『零の軌跡』シリーズの開幕作となる。主人公はクロスベル警察の捜査官のロイドへと変わって、平和を守る特務支援課として謎の教団などと戦うことになる(P.342)。

英雄伝説 空の軌跡the 3rd
【えいゆうでんせつそらのきせきざさーど】
空の軌跡[the 3rd]

2007年に発売された『空の軌跡』シリーズの3作目。主人公は星杯騎士団のケビンで、影の国と呼ばれる異世界での冒険が展開する。『軌跡』シリーズ中で最多のキャラクターが仲間となり、ミニゲームも多数用意されている、お祭的な作品となる(P.338)。

英雄伝説 空の軌跡SC
【えいゆうでんせつそらのきせきせかんどちゃぷたー】
空の軌跡[SC]

『空の軌跡FC』の続編となる2006年に発売されたRPGで、前作で残された多くの謎が明かされた。当初はPCで発売されて人気を集め、のちにPSPへと移植されて、さらなる大ブレイクを果たした。なお、『SC』はSecond Chapterの略である(P.332)。

英雄伝説 空の軌跡FC
【えいゆうでんせつそらのきせきふぁーすとちゃぷたー】
空の軌跡[FC]

2004年に発売された『英雄伝説』シリーズの第6作。前作までとシステムや世界観が一新され、ここから『空の軌跡』、ひいては『軌跡』シリーズが始まった。主人公は遊撃士を目指す少女エステルで、彼女の成長劇やほのかな恋愛物語、秘密結社との戦いなどが展開していく。なお、発売当初のタイトルは『英雄伝説Ⅵ 空の軌跡』だったが、のちに改題され、「Ⅵ」がなくなり、『FC(First Chapter)』の言葉が追加された(P.328)。

英雄伝説Ⅴ 海の檻歌
【えいゆうでんせつふぁいぶうみのおりうた】
ガガーブトリロジー[海の檻歌]

『英雄伝説』の5作目にして、『ガガーブトリロジー』の完結編となるRPG。「水底のメロディー」という失われた音楽を探す旅回りの音楽一座であるマクベインー座を主軸に、3部作の終わりを飾るにふさわしい壮大な物語が展開する(P.322)。

英雄伝説Ⅳ 朱紅い雫
【えいゆうでんせつふぉーあかいしずく】
ガガーブトリロジー[朱紅い雫]

『英雄伝説』の4作目であり、『ガガーブトリロジー』の2作目となるRPG。エル・フィルディンを舞台に、アヴィンとアイメルという兄妹の物語が展開する。『朱紅い雫(旧)』(P.315)は1996年に、そして『朱紅い雫(新)』(P.318)は2000年に発売された。

英雄の剣 【えいゆうのけん】
イース[Ⅳ]

英雄レファンス公の剣で、炎の山の洞窟の奥地に眠っていた。峠の山道の山頂で金の台座にこの剣を突き刺すことが、セルセタの古代文明復活のカギとなる。

エイリアン 【えいりあん】
ソーサリアン[宇(未知なるものへ)]

地球へ黒く光る石を探しにやってきた宇宙人。青い体で不気味な目をしている(P.538)。

エイル 【えいる】
ツヴァイ[Ⅰ]

リップルのお目つけ役らしいシルフ(P.563)。

エヴァム 【えゔぁむ】
ソーサリアン[ギ(復讐の黒き勇者)]

ヨシュアの父親。機械の魔人を造らされた鍛冶屋なので、その弱点も熟知している(P.540)。

エヴァン 【えゔぁん】
ソーサリアン[追1(アマゾンの剣)]

ヴァネルバ王国で交易商をする女性。黒い十字架を握ったまま、自宅で殺されてしまう(P.534)。

エウロペ地方 【えうろぺちほう】
イース[Ⅰ・ⅠE・Ⅲ・F・Ⅳ]

強大な軍事力を誇るロムン帝国があり、エレシア大陸の中でも中心的な地方といえる。また、アドルの故郷もこの地方にある。北部にはフェルガナ地方が存在する。

AI 【えーあい】
ガガーブトリロジー[白き魔女]

『白き魔女』はAIによるセミオート戦闘が採用されており、倒す敵を正確に選べないというジレンマがあった。事前の行動設定もさることながら、AIのがんばりも勝利には欠かせなかった。

A・クロウリー 【えーくろうりー】
デーモンズリング

エレミア国を治めていた王で、デュムリンの父親。マニュアル内のプロローグでのみ、その名前が登場する。

エーフェ 【えーふぇ】
ツヴァイ[Ⅰ]

ブリックの妻。2歳年上の姉さん女房(P.562)。

エオリア 【えおりあ】
イース[オリジン]

捜索隊の連絡役担当。サルモン神殿の祭司(P.455)。

エカイユ 【えかいゆ】
ヴァンテージマスター[VM・VMP]

長く美しい髪をなびかせる可憐な精霊(P.556)。

疫病 【えきびょう】
ロマンシア

ロマンシア王国に蔓延している謎の疫病で、多くの人が苦しんでいる。教会の神父がくれる寿齢の薬を、フレディ王子が住民に与えたことで、病は沈静化した。

エキム 【えきむ】
ソーサリアン[基3(氷の洞窟)]

ソクラムの手によって召喚された魔物。風の魔神で、氷の洞窟に閉じ込められていた(P.531)。

エグール 【えぐーる】
ガガーブトリロジー[海の檻歌]

ペニソラ公国の貴族で、ペニソラ公爵の友人(P.491)。

エクスマキナ 【えくすまきな】
ツヴァイ[Ⅱ]

モンブランの部下で、自分を人形と呼ぶ少女。いつもフードを深くかぶっている(P.566)。

エスガリオン 【えすがりおん】
イース[7]

シャヌアの森を縄張りとする巨大イノシシ(P.462)。

エスター 【えすたー】
ソーサリアン

ペンタウァ城下町の魔法の館の主人。アイテムを預けることで魔法を宿らせてくれる(P.528)。

エスターナ 【えすたーな】
ヴァンテージマスター[VM・VMP]

ギド・カーンを追う女性格闘家(P.555)。

エステリア 【えすてりあ】
イース[Ⅰ・ⅠE・Ⅳ]

アドルが初めて大規模な冒険を行った国で、エステリア本島とトゥテップ島の2つからなる。船を沈める嵐の結界や、2000メライはあろうかという巨大な穴(バギュ=バデット)、天高くそびえる悪魔の塔(ダームの塔)があるため、呪われた島と噂されていた。

エステル・ブライト 【えすてるぶらいと】
空の軌跡[FC・SC・the 3rd]/零の軌跡[零・碧]

『空の軌跡FC』『空の軌跡SC』の主人公である、女性の遊撃士。いつも元気で前向きで、太陽のような女性だと称される。のちの作品で主役の座は譲るが、依然として主役級の活躍を見せる(P.494)。

エスペランサー 【えすぺらんさー】
ガガーブトリロジー[朱紅い雫]

神殺しの剣であるエリュシオンのこと。『朱紅い雫(旧)』では最高導師エスペリウスの名前をとって、『朱紅い雫(新)』ではミッシェルが古代語で「希望を拓くもの」という意味の単語から命名した。

エスペリウス 【えすぺりうす】
ガガーブトリロジー[朱紅い雫]

バルドゥス教の最高導師。物語冒頭で、オクトゥムの使徒の襲撃によって命を落としてしまう(P.484)。

エターナ 【えたーな】
ブランディッシュ[4]

遺跡にある秘術商「ステラ・エランス」の主人で、エキゾチックな女性。占いの修行中らしい(P.554)。

エティス 【えてぃす】
ソーサリアン

ペンタウァの偉大な魔法使い。「ユーティリティーディスク」でのみ顔を見られる(P.528)。

エドガー 【えどがー】
イース[Ⅲ・F]

レドモントの町を交易で潤す有能な町長。孤児となったチェスターとエレナの引き取り主(P.466)。

エドガー 【えどがー】
ガガーブトリロジー[海の檻歌]

有名なパン屋のエドガーズ・ベーカリーの店主。マシューの弟子で、アルトスの父の兄弟子にあたる(P.492)。

エナジーバースト 【えなじーばーすと】
イースvs.空の軌跡

戦闘中に◎、⊗、⊚、◎ボタンを同時に押すことで発動する技。最大HPを20%消費して、周囲の敵を吹き飛ばし、さらに全状態異常を回復できる。

エナス 【えなす】
風の伝説[Ⅰ・Ⅱ]

ピュラーの師匠である大賢者。邪竜に備えて準備していたほか、ジードの野望を防ごうと尽力したが、残念ながらあまり結果には結びつかなかった(P.525)。

エニグマ 【えにぐま】
零の軌跡[零・碧]

エプスタイン財団が開発した第5世代戦術オーブメント。通信機能が搭載されており小型の通信端末としても活用できる。『碧の軌跡』では、マスタークオーツを装着できる、バージョンアップしたエニグマⅡが登場する。

NPC 【えぬぴーしー】
その他

ノンプレイヤーキャラクターの略称。プレイヤーが操作できないキャラクター全般を指す。

エネトン 【えねとん】
ガガーブトリロジー[白き魔女]

北フュエンテの王様で、優柔不断(P.481)。

エピメテウス 【えぴめてうす】
ソーサリアン[セ2(パンドラの箱)]

兄のプロメテウスから禁断の箱を預かった男。その箱を開けた妻のパンドラの退治を依頼してくる(P.542)。

エビルシャーマン【えびるしゃーまん】
ソーサリアン[追3(天の神々たち)・セ5(それゆけ！ ドトーのトライアスロン)]
神々の力を狙っていたシャーマンが神の腕輪の力で巨大化した姿。「それゆけ！ ドトーのトライアスロン」で、まさかの再登場を果たす(P.531、545)。

エフィ【えふぃ】
イース[V]
漂流するアドルを助けたフェルテの町の少女。気立てがよく、町一番の人気者。初期プロットでは、ドギの恋人となる予定だった(P.450)。

エフィーナ【えふぃーな】
ブランディッシュ[DR・4]
カジノで遊べるカードゲームのディーラーを務めている女性(P.550)。

エプスタイン財団【えぷすたいんざいだん】
空の軌跡[FC・SC・the 3rd]／零の軌跡[零・碧]
戦術オーブメントを開発しているメーカー。導力器を発明したC・エプスタイン博士の遺志を受けて立ち上げられた。ティオが席を置いており、かつてヨナもシステムエンジニアとして英才教育を受けていた。

F・ノバルティス【えふのばるてぃす】
零の軌跡[碧]
身喰らう蛇の使徒の第六柱である男性の老人。パテル＝マテルなどを造った十三工房の統括責任者(P.514)。

エポナ【えぽな】
イース[オリジン]
闇の一族でありながら愛嬌がある女戦士で、キシュガルの妹。ユーゴにほのかな想いを寄せる(P.463)。

エマ【えま】
零の軌跡[零・碧]
クロスベル警察の捜査一課所属の女性捜査官。ダドリー捜査官と行動をともにすることが多い(P.512)。

エミス【えみす】
ソーサリアン[セ1(美しき花嫁)]
ソーサリアンの花嫁候補の1人(P.541)。

エミリア【えみりあ】
ソーサリアン[セ1(銀の灯が消えた街)]
国を救った僧侶であるマークの血を引く占い師。のちにルーミスと結ばれる(P.541)。

エミリオ【えみりお】
イース[VI]
ピッカードの世話をしているパスラム商会員。美女に目がない、夢見がちで幸せな青年(P.471)。

MWL【えむだぶりゅーえる】
零の軌跡[零・碧]
ミシュラム・ワンダーランド(P.631)のこと。

MPへらず【えむぴーへらず】
イース[V]
ケフィンの南の塔で入手できる隠しアイテム。MP消費なしで魔法を使うことができる。


⬅このアイテムを入手できるのは、この画面写真の場所。壁から体が半分出るくらいの場所で、その位置はシビアだ。

エメラス【えめらす】
イース[VI]
エルディーン文明において有翼人が生み出した強靭な構造を持つ結晶質の繊維。エメルを精製することで作れる。基本的に無色だが、精製の仕方で青、赤、黄、白、黒に変化し、色ごとに特殊な力が備わるようだ。有翼人達はエメラスの精製や加工技術をレダの民や人間に伝えたが、白と黒のエメラスに関してはその力の大きさを危惧して、伝えなかった。そのため、人間達は白と黒のエメラスを独自に作り出そうとするが、粗悪な灰色のエメラスしか生み出せず、現在、その製法を知る者はいない。なお、黒エメラスはナピシュテムの匣や黒鍵アルマリオンが該当するほか、初期設定ではフィーナとレアが持つ黒真珠(P.601)も黒エメラスだとされている。白エメラスは、有翼人の翼や彼らが昇華した姿が該当する。

エメル【えめる】
イース[VI]
エメラスのもととなるガラスのような鉱石で、どんな金属よりも硬い。レダ族はこの鉱石を武器として使っており、槍の穂先や矢じりにつけている。


⬅エメル製の矢で、はぐれ竜を攻撃するレダ族。アドルに弱らされていたとはいえ、一撃でトドメを刺すほどの力を持つ。

エメル【えめる】
ツヴァイ[I]
ウンディーネランドのお土産屋(P.564)。

エラルダ【えらるだ】
零の軌跡[零・碧]
クロスベル大聖堂の大司教(P.513)。

エラン【えらん】
風の伝説[II]
ゴートランド騎士団の副官(P.527)。

エリーサ【えりーさ】
イセルハーサ[II]
イズーの町でゲイル1世に仕える女性の使用人。仕事はできるが、せっかちなのが短所(P.476)。

エリーゼ【えりーぜ】
ガガーブトリロジー[海の檻歌]
リッシュのもとで働く受付嬢。リュトム島をリッシュに売った父を憎んでいる(P.492)。

エリィ・マクダエル【えりぃまくだえる】
零の軌跡[零・碧]
マクダエル市長の孫娘で、特務支援課の一員。ロイドのパートナーとして活躍する(P.509)。

エリオン【えりおん】
イセルハーサ[I・II]
ラヌーラの王族であるリュナンの本名。「II」では本名であるエリオンのみを名乗り、偽名であったリュナンという名前は登場しない(P.474)。

エリカ・ラッセル【えりからっせる】
空の軌跡[the 3rd]
ツァイス中央工房の技師でティータの母。愛娘であるティータを溺愛しており、娘に近づくアガットをとにかく毛嫌いしている(P.499)。

エリク【えりく】
ぽっぷるメイル[PC]
人民解放軍を仕切る頭目。「お頭」や「エリク伯爵」などと呼ばれているが、本名は「ラーテンブルグ領領主・リーツェンブルグ・クロイツェル・バートランド・フォン・エリク・ラッツェルン・4世」(P.572)。

エリクサー【えりくさー】
ぽっぷるメイル[PC・SFC]
力尽きても体力が最大まで回復してその場で生き返れるという、非常にありがたいアイテム。ただし、穴に落ちた場合は効果を発揮しない。

エリザベータ【えりざべーた】
イース[F]
ロムン帝国の貴族令嬢で、マクガイアの妻。夫との間に息子と娘をもうけている(P.466)。

エリザベス【えりざべす】
イース[VI]
ロムン艦隊の提督であるアガレスがジャングルの奥地で発見した、ラーナルーナと呼ばれるカエルのような魔物のニックネーム。ピッカードが好物で、1回の食事で10匹は食べるそうな。

エリス【えりす】
ダイナソア
表シナリオでアッシュの仲間になる、精霊を求めて旅する美しい精霊使いの女性。物語中に失明の危機に陥るなど、ヒロインらしい役回りを見せる(P.574)。

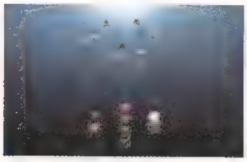
エリック【えりっく】
イセルハーサ[I・II]
リーゼルに住んでいるフォルスの弟(P.475)。

エリック【えりっく】
ザナドゥ[ネクスト]
リーゼを信じて補佐する男性司祭(P.520)。

エリック【えりっく】
ソーサリアン[ピ(嘆きの神殿)]
魔王ギルバレスに捕まり、神殿の建造をさせられていた男。不老不死を見抜くことができる数少ないキャラクターとしても知られている(P.536)。

エリヤ【えりや】
ツヴァイ[I]
放蕩者を気どるユーディトの息子。実際は、妻のポリーをちゃんと愛している(P.561)。

エリュシオン【えりゅしおん】
ガガーブトリロジー[朱紅い雫]
バルドゥスの力を宿した神殺しの剣。神剣とも呼ばれる。アヴィンがオクトゥムを倒す際に使われ、そのあとバルドゥスの力は消えたが、エスペランサーと名前を変えて各作品の主人公が手にした。


⬅『朱紅い雫(新)』ではレアメタルソードに神宝の力が宿り、エリュシオンが誕生する。

エリン【えりん】
ソーサリアン[追1(魔性の島)]
キッドの母親である老婆。行方不明となった息子を捜してほしいとソーサリアンに依頼する(P.532)。

エルウッド【えるうっど】
ソーサリアン[ピ(心を失った姫君)]
姫の心を取り戻そうと奮闘する老兵(P.536)。

エルク【えるく】
イース[7]
いたずら好きなシャヌアの里の里長の孫。身のこなしが軽く、双刃の剣の使い手でもある(P.453)。

エルザ・コクラン【えるざこくらん】
空の軌跡[SC・the 3rd]
カルバード大使館の駐在大使である女性。エレボニア帝国大使のダヴィルとは犬猿の仲(P.500)。

エルディール【えるでぃーる】
イース[IV]
最後の生き残りだと言われる有翼人で、『IV』の最終ボス。グルーダにそそのかされ、世界を支配するための力を欲する(P.459)。

エルディーン文明【えるでぃーんぶんめい】
イース[VI]
アトラス大陸において有翼人が築いた、イース王国やセルセタ王朝の源流となる先史文明。エメラスを作り出して栄華を極めたが、ナピシュテムの匣の暴走によって海面が上昇し、大陸は海に沈んでしまった。

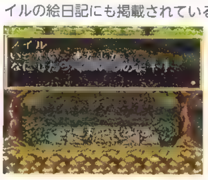
エルナン【えるなん】
空の軌跡[FC・SC・the 3rd]
遊撃士協会グランセル支部の受付(P.500)。

エルフ【えるふ】
ぽっぷるメイル[PC・SFC]
高貴で自己中心的な種族であり、耳が尖っているのが特徴。メイル、ブラッキィ、ナモなどが該当する。高貴かどうかはともかく、自己中心的な人物は多い。

エル・フィルディン【えるふぃるでぃん】
ガガーブトリロジー[朱紅い雫]
『ガガーブトリロジー』の世界の西に位置する。海で東と西に分断されており、定期船を使って行き来する。エル・フィルディン王家によって統治されている。

エルフェール【えるふぇーる】
イース[III・F]
ティグレーの採石場で戦う女性型の彫像の魔物。「III」では落日、「F」では星月の彫像を守る(P.458)。

エルフ鍋【えるふなべ】
ぽっぷるメイル[PC・SFC]
タヌキ族が好物とする鍋料理。お金に目がないというメイルの弱点を知ったタヌキ族が、森の中でお金をエサに罠を張って、メイルを捕まえてエルフ鍋にしようとする。当たり前のように罠にかかってしまい、あっさりとタヌキ族に捕まったメイルだが、その後はなんとか自力で脱出する。なお、この内容は、PC版のマニュアルのメイルの絵日記にも掲載されている。


⬅PC版と違い、SFC版では実際にメイルがタヌキ族の罠にかかるイベントが発生。その際は、ナモに助けられる。

エルンスト【えるんすと】
イース[Ⅵ]

3人の人造妖精を引き連れ、ナピシュテム匣の奪取を狙うロムン艦隊の副官。黒鍵アルマリオンという武器を持つ。ガッシュの兄でもある(P.461)。

エレーニ【えれーに】
風の伝説[Ⅰ]

マクリアの王であるアルコンの妻(P.523)。

エレーヌ【えれーぬ】
ブランディッシュ[2]

バドラーの側近で、カールに想いを寄せている女性。かつて神と呼ばれたアドニスという存在の体の器でもあり、バドラーを倒すためにアレスを助ける(P.549)。

エレナ＝ストダート【えれなすとだーと】
イース[Ⅲ・F]

レドモントの町に住む金髪の女性でドギの幼なじみ。『Ⅲ』のヒロインとして、多くの場面で活躍する。ガルバランを封印したジェノスの子孫でもある(P.448)。

エレノア【えれのあ】
ガガーブトリロジー[朱紅い雫]

アヴィンの仲間となる女性の精霊使い。『朱紅い雫(旧)』と『朱紅い雫(新)』では年齢や職業が違い、後者ではラエルが通う魔法大学校の教師として登場(P.486)。

エレボーン【えれぼーん】
ドラスレファミリー

悪霊の親玉。2つ目のクラウンを守護する(P.518)。

エレボニア帝国【えれぼにあていこく】
空の軌跡[FC・SC・the 3rd]／零の軌跡[零・碧]

皇帝ユーゲント・ライゼ・アルノールが治める強大な軍事大国。鉄血宰相ことギリアス・オズボーンにより、周辺国や自治州の吸収や合併が進められている。

エレミア【えれみあ】
デーモンズリング

デュムリンの父であるA・クロウリーが治めていた国。幸せや活気にあふれた理想郷とも呼ぶべき国だったが、約20年前に魔王サローンに滅ぼされてしまった。

エンジュ【えんじゅ】
ツヴァイ[Ⅱ]

フィオナの屋敷のメイド長(P.565)。

エンプルフ【えんぷるふ】
ツヴァイ[Ⅰ]

風の妖精であるシルフの長(P.563)。

エンベロープ【えんべろーぷ】
その他

フロッピーディスクを保管する封筒のこと。初期のPCゲームには、キャラクターやイラストがデザインされたエンベロープが同梱されることが多かった。

黄金の神殿【おうごんのしんでん】
イース[Ⅳ]

3つの仮面と対応する瞳をセットすることで、黒真珠を精製できるという古代文明の封印を解くことができる場所。エルディールとの最終決戦の地でもある。どんな高さから落ちても無傷でいられる勇気の翼を持ち、イリスの塔の最上階から飛び降りれば到達できる。

黄金の実【おうごんのみ】
ダイナソア

龍の穴で仲間が地下に落ちた際、この種を植えるとバラが生えてきて、仲間を助けることができる。ちなみに、カイルが死んで自然に帰ったときの姿でもある。

王様の長話？【おうさまのながばなし】
ロマンシア

ファネッサ3世に何度も話しかけると、長話のせいか、愚痴めいた言葉とともにタイムが1500になる。ゲーム開始時のタイムは3000なのでタイムが大きく減少するように感じるが、タイムが1500以下の際は1500まで戻ることになる。ちょっぴり不思議な現象だ。

王子【おうじ】
ぐるみん

パリンやオバケと敵対する、ファントムの王子。だが、その正体はプクが変身した偽者(P.579)。

王女の首飾り【おうじょのくびかざり】
ロマンシア／ソーサリアン[基2(ロマンシア)]

なぜか溶岩城で見つかる、セリナ姫の首飾り。使うと、どこにいてもロマンシア王国へ一瞬で戻ることができる。天上界に行った状態で使用すると、天使のままロマンシア王国に戻れるという裏技が存在した。

オーウェル【おーうぇる】
イース[Ⅴ]

悪政を行うジャビルに抵抗するため、地下組織パルチザンを立ち上げた人物(P.468)。

オーエン【おーえん】
イセルハーサ[Ⅱ]

ジェストンの側近である老人(P.473)。

オーガスト【おーがすと】
イース[Ⅵ]

港町リモージュの吟遊詩人。伝承に詳しく、古代文字で書かれたタブラスを読むことができる(P.470)。

オオカミ【おおかみ】
デーモンズリング

不用意に近づくとゲームオーバーとなる狼。この狼と会わなくても問題なくクリアできる(P.567)。

オーサー【おーさー】
ソーサリアン[基2(暗黒の魔道士)・セ5(それゆけ！ ドトーのトライアスロン)]

ペンタウァの魔法使いである老人。ライバル関係にあるゲディスを倒しに向かったが、返り討ちに合って監禁されてしまった(P.530、544)。

オージュガン【おーじゅがん】
イース[Ⅵ]

緑水洞の洞窟湖で戦う、超大型の岩の魔物(P.461)。

オード【おーど】
イース[Ⅵ]

力と知恵をあわせ持つレダ族の族長で、ウルの父親。アドルを認めて、エメラス剣を託した(P.469)。

オーブメント【おーぶめんと】
空の軌跡[FC・SC・the 3rd]／零の軌跡[零・碧]

導力器(P.617)のこと。

オーマン【おーまん】
イース[Ⅰ・ⅠE・Ⅳ]

ミネアの町の酒場のマスター(P.464)。

オーリーオール【おーりおーる】
空の軌跡[FC・SC・the 3rd]

輝く環(P.595)のこと。

女将【おかみ】
アステカ

マリーズホテルの女将(P.568)。

オクトゥム【おくとぅむ】
ガガーブトリロジー[朱紅い雫]

『朱紅い雫』の最終ボスである闇の神(P.488)。

オクトゥムの使徒【おくとぅむのしと】
ガガーブトリロジー[朱紅い雫]

オクトゥム神を信奉する信者集団。実際はテロリストに近く、破壊を司るというオクトゥムの一面だけを具現化したかのように、非道を行う人間が多い。



⬅下っぱのモラルはともかく、オクトゥムの使徒を率いるベリアス卿自身の理想は高い。そのため、暴力だけの人間に対しては、同士であろうと容赦がない。

オジー【おじー】
風の伝説[Ⅰ]

ドクサの町で働く水夫の男性(P.521)。

オスカー【おすかー】
ガガーブトリロジー[朱紅い雫]

砂金を採る巨大船スコティア号の船員(P.487)。

オスカー【おすかー】
零の軌跡[零・碧]

ベーカリーカフェで働くパン職人の青年。ロイドの幼なじみでもある(P.511)。

オスカー【おすかー】
空の軌跡[FC]

学園祭でクローゼが演じた役柄で、別名は「蒼騎士」。そのライバルとなる紅騎士ユリウスには、クローゼの剣技についていける技量を持つエステルが抜擢された。

オセ【おせ】
イセルハーサ[Ⅰ・Ⅱ]

オセロが好きな賢者で、ミリカの村長(P.474)。

織田信長【おだのぶなが】
ソーサリアン[戦(織田信長の章)]

天下統一を目前に謀反にあった男。風神にとりつかれて、本能寺にこもり続けていた(P.535)。

オデッサ【おでっさ】
ガガーブトリロジー[海の檻歌]

砂漠に住むシャヌーン一族の族長。集落の奥で、闇の太陽を守り続けていた(P.491)。

オデッサ【おでっさ】
ツヴァイ[Ⅱ]

「餓狼狩り」の異名を持つ賞金稼ぎの女性。人狼族という亜人で、同族であり祖父であるダイガルドを追っている。愛機はベイオウルフ号(P.562)。

落とし穴【おとしあな】
ブランディッシュ[1・DR・2・3・4]

シリーズを代表するトラップで、落ちると大ダメージを受けたり、下の階層に落下したりする。また、ドーラのための退場口でもあり、ドーラが威勢よく登場したときは、だいたい落とし穴に落下する。



⬅落とし穴に落ちるドーラ。多くの罠に引っかかるドーラだが、特に落とし穴は苦手。

オニ【おに】
デーモンズリング

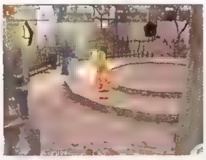
下手に近づくとゲームオーバーとなる鬼(P.567)。

オニーアバン【おにーあばん】
ブランディッシュ[4]

キエン編における闘技場のチャンピオン(P.554)。

オバケホーム【おばけほーむ】
ぐるみん

オバケ達の街。人間の世界にあるティースの街とつながっている。中央の謎の出っ張りには、トカロンを倒したという伝説の武器が埋め込まれている。



⬅オバケホームはしっかりした石造りの街並み。出口は2つあり、片方は人間の世界のティースの街とつながっている。

オビア【おびあ】
ソーサリアン[セ3(呪われた遺跡)]

殺人事件の生き残りであるベーラという女性の父親。古代文字を読むことができる(P.543)。

オビス4【おびすふぉー】
イセルハーサ[Ⅰ]

高確率で対象を気絶させ、戦闘不能にする凶悪な魔法。敵専用の魔法で、主にアクダムが使うことで有名。最終ボスのアグニージャも、この魔法を使ってくる。

オ＝ベイロン【おべいろん】
イース[7]

海竜とも呼ばれる、「繁栄」を司る五大竜(P.471)。

汚名挽回【おめいばんかい】
ソーサリアン[戦(真田幸村の章)]

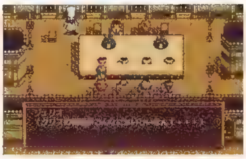
『戦国ソーサリアン』の「真田幸村の章」で登場したキャラクターの小助が、名誉挽回をかけて真田忍軍に挑み、返り討ちに合ったときにソーサリアンへ言ったセリフ。残念ながら、汚名返上とはならなかったようだ。

オリビエ・レンハイム【おりびえれんはいむ】
空の軌跡[FC・SC・the 3rd]／零の軌跡[碧]

吟遊詩人を自称して、エステル達の旅に同行した変人。導力銃の名手であり、とぼけたようで時折鋭い考察を見せる。その正体はエレボニア帝国の皇子で、本名はオリヴァルト・ライゼ・アルノール(P.501)。

お料理コンテスト【おりょうりこんてすと】
ガガーブトリロジー[白き魔女]

海獣ガルガを倒したお祝いとしてアルフレッドが開催した。審査員にはジュリオも参加する。クリスが飛び入り参加し、作成する料理によっては優勝も狙える。



⬅クリスの料理の正体は厨房に侵入したグースの手作り。そのうまさにみんなビックリ。

オルアラ【おるあら】
ソーサリアン[基1(呪われたオアシス)]

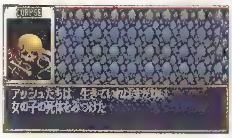
ルアンの城に住む飯炊きの老婆(P.529)。

オルグイユ【おるぐいゆ】
空の軌跡[SC]

リベール王国の情報部が独自に開発していた導力戦車で、作中ではカノーネが運用する場面があった。非常に性能は高いが、それを動かす高出力のエンジンがなかったため、完成が遅れていた。

オルゴール【おるごーる】
ダイナソア

地下祭壇にあるニーニャらしき白骨死体の近くに落ちている。霊のニーニャにわたすと、成仏させられる。



←この白骨死体からオルゴールを探し出すアッシュ達。どうやらニーニャの亡骸のようだ。

オルコット【おるこっと】
ザナドゥ[ネクスト]

主人公とシャルが泊まっている、ハーレックの街の宿酒場の主人である男性(P.520)。

オルソード国王【おるそーどこくおう】
ソーサリアン[セ1(銀の灯が消えた街)]

銀の採掘を禁じたオルソード国の王。実は、これまで銀の力によって封じられていた悪魔のゴルディアスにとりつかれている(P.541)。

オルテガ【おるてが】
ガガーブトリロジー[白き魔女]

魔法都市オルドスを作った大魔法使い。カンド魔法とチャッペル魔法を分類したことでも知られる(P.480)。

オルハ【おるは】
イース[Ⅵ]

漂流するアドルを助けたレダ族の巫女。『Ⅵ』におけるヒロイン的な存在の1人(P.451)。

オルバス【おるばす】
イース[7]

外交や貿易に力を入れるアルタゴ公国の宰相。竜騎士団の千竜長であるラウドの父親にあたる(P.470)。

オルム・ラーズ【おるむらーず】
ソーサリアン[基1(盗賊たちの塔)]

塔のエレベータを管理している男(P.529)。

オルリック【おるりっく】
ダイナソア

神への信仰に疑問を抱く修道士。表シナリオでアッシュの仲間になる(P.574)。

オレア【おれあ】
イセルハーサ[Ⅰ・Ⅱ]

『Ⅰ』で、なぜか彼1人だけ名前がついていた賢者。だが、特に特殊なイベントなどは存在しない。ちなみに『Ⅰ』ではウォンリーク公国に住んでいた(P.474)。

オレシア【おれしあ】
ガガーブトリロジー[朱紅い雫]

アヴィン兄妹の養育係だった女性。「朱紅い雫(新)」ではマドラムとドミニクの友人という設定(P.483)。

おれは、そんな考えには従わない
【おれはそんなかんがえにはしたがわない】
風の伝説[Ⅰ]

汚れた人の世を粛清し、この世界を白紙に戻して、理想の世界を作り上げようとするジードに力を貸すべきだというソフィアの偽者に対して、アリオスが怒りをあらわにして言ったセリフ。普段は自分のことを「私」と言うアリオスが「おれ」と言う珍しいシーンである。



←ジードと対面したときにも「おれ」と言う。残念ながら、これらのシーンにはボイス演出がないため、アリオスの「おれ」を音声で聞くことはできない。

女神官【おんなしんかん】
ソーサリアン[追1(いけにえの神殿)]

村にいけにえを要求する神官。名前はないが、実はペンタウァが誕生するより前に生まれ、自らかけた魔法で復活したという恐るべき力の持ち主(P.532)。

女の子?【おんなのこ】
ソーサリアン[宇(未知なるものへ)]

人間の女の子のような姿をしている何か。ナマコルドになって襲ってくる(P.538)。

カ行

ガーディアン【がーでぃあん】
ザナドゥ[ネクスト]

ジュリデン王の時代以降に、ザナドゥに繁栄をもたらしたという守護精霊。もともとは自然界に存在する精霊で、そういった精霊を人間の肉体に宿す術は、封印の巫女と七導師達が考案したものである。

ガードナー【がーどなー】
イース[Ⅲ・F]

レドモントの町の入口を見張る門番(P.467)。

ガードマン【がーどまん】
アステカ

パレンケ遺跡の入口に立っているガードマンの男性。遺跡の関係者であるアニーを連れていかないと、遺跡の中に通してもらえない(P.568)。

カーナ【かーな】
イース[Ⅳ]

風の村コモドの女戦士で行動派の美少女。『Ⅳ』のヒロイン的な存在の1人(P.449)。

カーネル【かーねる】
イース[Ⅱ・ⅡE・Ⅳ]

アドルにラスティー二の探索許可を出してくれる、ランスの村の村長(P.465)。

ガービィ【がーびぃ】
イセルハーサ[Ⅱ]

レイシアの父親である、非常に勇敢なレジスタンスの戦士。帝国によってモンスターに改造されたが、太陽の聖剣の力で人間の姿をとり戻す(P.473)。

ガーランド【がーらんど】
イース[Ⅲ・F]

ガルバランの腹心の魔物。マクガイアを言葉巧みに操り、ガルバラン復活をもくろむ(P.458)。

カーリー【かーりー】
ガガーブトリロジー[白き魔女]

キャラック王の妃で、のんきな性格(P.482)。

カール【かーる】
風の伝説[Ⅰ]

東アイマ村の漁師。アリオスのために、いろいろな場所に船を出してくれる(P.523)。

カール・キャレス【かーるきゃれす】
ブランディッシュ[2]

バドラーの指揮下にある傭兵参謀。アレスとは傭兵時代に面識があり、ライバル視している(P.549)。

カーン【かーん】
ガガーブトリロジー[朱紅い雫]

ディナーケンの飼い犬(P.484)。

カイ【かい】
ツヴァイ[Ⅱ]

星降りの里の警備を取り仕切る青年。スバルの兄貴分のような存在でもある(P.567)。

ガイ【がい】
風の伝説[Ⅱ]

エクトラの町の酒場にいる冒険家の男性。ドラゴンスゲイヤーとドラゴンツレイヤーの2本と交換で、強力な武器であるインサニティウェポンをくれる(P.527)。

海王騎士【かいおうきし】
イセルハーサ[Ⅱ]

バイオラのマスターが作り出したモンスター。一応はボス敵だが、のちにザコ敵としても出現(P.477)。

ガイギナ【がいぎな】
ソーサリアン[セ1(美しき花嫁)]

ディオンヌ村の長老(P.541)。

怪傑ワイルドキャット団
【かいけつわいるどきゃっとだん】
ガガーブトリロジー[白き魔女]

フュエンテで出会った山賊を加えて、シャーラが結成した盗賊団。フュエンテのカーリー王妃救出に成り行きで協力し、彼女からは義賊と認識されている。

ガイコツ【がいこつ】
デーモンズリング

骸骨剣士。隙を見せるとゲームオーバー(P.567)。

怪獣【かいじゅう】
ぽっぷるメイル[PC・SFC]

古くから洞窟で暮らしている友好的な種族。洞窟の奥に眠るゴルアデスを恐れており、ブラッキィが起こしてしまったことで大騒ぎになる。なお、作中ではガウ、シャチオ、ルティなどがこの種族に該当する。

害周波【がいしゅうは】
ガガーブトリロジー[海の檻歌]

共鳴魔法を使うと発生する、魔法を使う人間の負の想念から生まれた波動。これが時間をかけて大きな集合体となると、世界を滅ぼすラウアールの波のような強力な災厄へと姿を変えてしまう。

ガイストレイス【がいすとれいす】
ぽっぷるメイル[PC・SFC]

魔神の頂点に立つ存在。最終ボスとして、メイルと最終決戦を行う。なお、PC版のガイストレイス戦は非常に難易度が高く、穴に落とされてやられてしまうパターンが多い。敵が放つ魔法弾は、ダメージ+床が1ブロック分なくなる効果があり、後半になるとほとんど足場がなくなる。加えて、ステージ上を行き来する謎の物体がメイルを押して邪魔をしてくるため、どちらかというと体力が尽きてやられることのほうが珍しい(P.573)。



←魔法弾をうまく誘導しないと、自分がいる床だけが孤立して行き場がなくなることも。

ガイストレイスとルシーナ【がいすとれいすとるしーな】
ぽっぷるメイル[SFC]

神々の頂点に立ったガイストレイスは、同時に心の奥底に眠る邪悪な力に魅せられていた。強い力、不死、理想郷……運命を操ることができれば、この地上世界を破壊してルシーナと2人で新しい世界を創ることができると……。しかし、妻のルシーナはそれを望まなかった。ガイストレイスによって地上が炎に包まれたとき、力では遠く及ばないはずのルシーナの光はガイストレイスを封じ込めた。力を超えたもの……それはルシーナのガイストレイスに対する想いだった。これは、SFC版オリジナルの伝承で、物語の終盤に語られるものとなる。なお、ガイストレイスを封じたルシーナの光は聖剣ライトセーバーに受け継がれている。

カイト【かいと】
ツヴァイ[Ⅰ]

元トレジャーハンターの男(P.561)。

ガイ・バニングス【がいばにんぐす】
零の軌跡[零・碧]

ロイドの亡き兄で、元捜査一課の捜査官(P.508)。

カイマール【かいまーる】
イース[7]

アイシャの父親で、イスカ熱を患うアルタゴ公国の公王。のちに暗殺される(P.453)。

カイル【かいる】
ダイナソア

フォルナ姫に仕える熱血少年。姫の死にショックを受けて、錯乱してしまう(P.576)。

カイン【かいん】
スタートレーダー

『スタートレーダー』の主人公である凄腕スタートレーダーの男。プレイヤーが選ぶ選択肢で異なる性格を見せるが、基本的にはノリが軽い(P.569)。

カイン=ファクト【かいんふぁくと】
イース[オリジン]

トールやユーゴの父で、『オリジン』の最終ボス。ファクトの血を引く六神官の1人でありながら、ダレスらを操る悪の元凶でもある。のちに黒真珠と融合することでダームへと変貌してしまう(P.463)。

ガウ【がう】
ぽっぷるメイル[PC・SFC]

魔獣ゴルアデスに立ち向かう、勇敢な怪獣。『ぽっぷるメイル』の主人公の1人(P.571)。

ガウアー【がうあー】
ブランディッシュ[3]

ギゼールⅠ世を利用して、闇の神アペイロンの力を手に入れようとした魔道師(P.548)。

カヴァケロス【かゔぁけろす】
イース[7]
瘴気の影響で暴走する巨鳥(P.462)。

ガウェイン【がうぇいん】
ガガーブトリロジー[朱紅い雫]
力の賢者と呼ばれる英雄で、マドラムの師匠。アヴィンの仲間として、多くの冒険に参加した(P.484)。

華緒数忘打【かおすおーだー】
ヴァンテージマスター[JAPAN・書類]
タイトル画面から選択できるミニゲーム。ルールはリバーシと同じで、石はハニワの形をしている。対戦相手は幻魔使いで、次のステージに進むには単純に勝つだけではなく、あえて負けなければならないこともある。


⬅クリアすると、対戦した相手のマスコットを入手することが可能。メニュー画面で閲覧できる。

ガガーブ【ががーぶ】
ガガーブトリロジー[白き魔女・朱紅い雫・海の檻歌]
世界を南北に走る巨大な亀裂。かつて、ラウアールの波が起こした大災害によってできた地割れで、世界を3つに分断している。その周囲の海域は常に乱れ、上空には乱気流が発生しているため、ガガーブを越える手段はなく、後世の人々はガガーブを「世界の果て」だと認識していた。なお、人類で初めてガガーブを越えたのは、大魔法使いのミッシェルだと言われている。ちなみにのちには、トーマスのプラネトスⅡ世が海のガガーブを越えることに成功している。

ガガーブトリロジーシリーズ
【ががーぶとりろじーしりーず】
ガガーブトリロジー[白き魔女・朱紅い雫・海の檻歌]
『英雄伝説』の「Ⅲ」から「Ⅴ」までが該当する3部作(トリロジー)のことを示す。ガガーブと呼ばれる大きな地割れで3つに分断された世界を舞台にして、壮大な歴史物語が展開していく(P.310)。

ガガーブ歴【ががーぶれき】
ガガーブトリロジー[白き魔女・朱紅い雫・海の檻歌]
ガガーブが誕生した年を元年とする、シリーズ中で共通の年号。『朱紅い雫(新)』が937年、『海の檻歌』が943年、『白き魔女』が992年の出来事となる。

輝く環【かがやくわ】
空の軌跡[FC・SC・the 3rd]
七の至宝と呼ばれる古代遺物の1つで、空を司る至宝。オーリオールとも呼ばれている。人間の願望を無限に叶えると言われているが、その詳細は不明。自立的に思考して判断を行う機能を備えており、異物や敵対者に対しては即刻排除を行う。


⬅最終的にワイスマンは輝く環と融合を果たして、アンヘルワイスマンとしてエステル達と戦う。

鉤爪の男【かぎづめのおとこ】
イース[オリジン]
ダレスに魔の因子を埋められたトール＝ファクト。鉤爪による神速の攻撃を行う(P.463)。

カギの番人【かぎのばんにん】
ソーサリアン[基1(盗賊たちの塔)]
塔で鍵の番をしている男。酒に弱く、すぐに酔いつぶれてしまう(P.529)。

学者【がくしゃ】
ソーサリアン[宇(食虫植物の森)]
森の周辺にある石を調査している学者(P.538)。

影の王【かげのおう】
空の軌跡[the 3rd]
影の国を支配する人物。ケビンの聖痕が具現化した存在で、ルフィナの人格や外見を備える(P.507)。

影の国【かげのくに】
空の軌跡[the 3rd]
輝く環に関連するシステムによって作られた異世界で、人の願いや記憶を再現する力がある。別名はファンタズマ。星層と呼ばれるいくつかのフロアで構成されており、星層の外にある広大な荒野の中に幻影城と呼ばれる城が存在する。影の王という謎の人物にメインシステムを乗っとられ、ケビンやリース達をとり込んだ。

かげろうの町【かげろうのまち】
風の伝説[Ⅰ]
砂漠の国エレミアの上空を漂っている町。四風神が暮らす場所であり、アイネアスやソフィアの生まれ故郷でもある。この町で四風神がドラゴンスレイヤーを覚醒させる作業を行い、ソフィアの宿命が明らかになる。

カザズーム【かざずーむ】
イセルハーサ[Ⅱ]
氷の壁で身を守る帝国の兵士。キュペラ地方とウィル地方との間の抜け道を守っている(P.477)。

カシウス・ブライト【かしうすぶらいと】
空の軌跡[FC・SC・the 3rd]
かつて剣聖と呼ばれたエステルの父。世界にもほとんどいないS級の遊撃士(P.494)。

カジノ【かじの】
ブランディッシュ[1・DR・3・4]
メダルで遊べる、シリーズおなじみの娯楽施設。スロットやカードゲームのプレードとポーカーのほか、『4』ではモグラ叩き仕様のハンマースライム、タイニールーレットが追加されている。

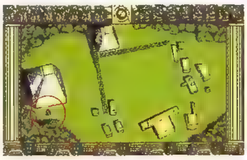

⬅カードを破壊したり、修復したりと、特殊な要素が満載のプレード。とにかくかけ引きが熱い。

カジム【かじむ】
ガガーブトリロジー[白き魔女]
レバスに仕える非道な幻術師。海獣ガルガを凶暴化させたほか、クリスやグースに呪いをかけた(P.482)。

カジム【かじむ】
風の伝説[Ⅰ]
幼い外見をした森の精霊(P.522)。

ガシュレー【がしゅれー】
ツヴァイ[Ⅱ]
アルッテ郊外にある工房の親方。さまざまなガジェットを開発したり、アンカーギアを強化したりと、ラグナとアルウェンをサポートする(P.565)。

カスティーリョ【かすてぃーりょ】
太陽の神殿
別名ククルカンの神殿とも呼ばれるピラミッド。中には特に何もないが、奥の壁のくぼみにモザイクタイルをはめ込むことで秘密の財宝室へ進むことができ、さまざまなアイテムを入手可能。また、入口の床のくぼみに青いブロックをはめ込むと、地下室へ進むことができる。ちなみにカスティーリョとは、スペイン語で城の意味。


⬅スタート地点から東へ1画面、北へ2画面進んだ場所にある大きなピラミッドだ。

ガスの仮面【がすのかめん】
ぐるみん
『ぐるみん』で手に入る壁紙「しょうじょマンガ」に書かれているマンガ。採掘を煙幕で妨害されたヒロインがガスマスクで乗り切るという物語。超有名な少女マンガをモチーフにしている。ガスとガラスがかかってる？


⬅ガスマスクを付けたヒロインはポリンで、彼女の憧れの人がコージ君。とてもシュールなマンガだが、続きが気になる。

風ザナ【かぜざな】
風の伝説
『風の伝説ザナドゥ』の略称。『風伝』と略す人もいる。

風伝【かぜでん】
風の伝説
『風の伝説ザナドゥ』の略称。『風ザナ』と略す人もいるが、どちらが主流かは不明。

風の精霊【かぜのせいれい】
ダイナソア
風の塔に棲む精霊で、兄と弟の2人兄弟。どちらもアッシュ達に倒される(P.576)。

風の竪琴【かぜのたてごと】
ダイナソア
風の塔でユリウスから譲り受ける竪琴。セイレーンを撃退するために必要となる。

風の伝説ザナドゥ【かぜのでんせつざなどぅ】
風の伝説[Ⅰ]
日本ファルコムのPCエンジン参入第一弾タイトルとなるA・RPGで、1994年に発売された。『ザナドゥ』シリーズの流れを汲むとともに、『ドラゴンスレイヤー』シリーズの8作目という位置づけにもなっている。勇者の末裔であるアリオスと、クレーネ・ジュエルという宝石を持つ邪竜ダルダンディスとの戦いが描かれる(P.359)。

風の伝説ザナドゥⅡ【かぜのでんせつざなどぅつー】
風の伝説[Ⅱ]
1995年に発売された『風の伝説』シリーズの完結作。新大陸を舞台に、アリオスと破壊神ルーゴンの戦いが描かれる。なお本作は、『ドラゴンスレイヤー』シリーズの最終作ともなっている(P.362)。

風の村の長老【かぜのむらのちょうろう】
イース[Ⅳ]
風の村コモドの長老(P.467)。

ガゼル【がぜる】
イース[Ⅵ]
リモージュに住む、元ロムン帝国の剣闘士(P.471)。

ガゾック【がぞっく】
イース[Ⅳ]
古代文明の研究に勤しむ湖畔の館の主(P.467)。

ガゾックの妻【がぞっくのつま】
イース[Ⅳ]
湖畔の館に住む老婦人。重い病を患っている(P.467)。

花壇の番人【かだんのばんにん】
ソーサリアン[セ4(闇に消えた女神)]
闇の王の城にある花壇を守っている。ちなみに、性格はなかなか凶暴(P.544)。

カチュア【かちゅあ】
ガガーブトリロジー[海の檻歌]
アーガスの妹で、剣舞を得意とする(P.491)。

ガッシュ【がっしゅ】
イース[Ⅵ・7]
アドルのライバル。エルンストの弟で「黒の傭兵」の異名を持つ。ハルバードと符術の使い手(P.446)。

ガッシュ【がっしゅ】
ソーサリアン[ピ(魔の下僕ガッシュの陰謀)]
巨大な城をまかされている魔王の部下(P.536)。

カッセル【かっせる】
ガガーブトリロジー[朱紅い雫]
ギアの町の工場長(P.485)。

カットナー【かっとなー】
スタートレーダー
凶悪犯や海賊を追う星系ポリスの一員(P.569)。

カッパ【かっぱ】
ツヴァイ[Ⅱ]
星降りの里の井戸に住むカッパ(P.567)。

カッヘル【かっへる】
風の伝説[Ⅰ]
ゼナ将軍の部下である隊長(P.522)。

ガディ【がでぃ】
ブランディッシュ[1・DR・2]
塔からの脱出を試みる戦士。のちにゲイラと結婚して、子供をもうける(P.548)。

ガディス【がでぃす】
イース[Ⅳ]
エルディール配下の魔道師3人組の1人である筋肉質な戦士。粗野で好戦的だが、実力は高い(P.459)。

カデナ【かでな】
イース[オリジン]
女神捜索隊の魔道師で呪術が得意(P.454)。

ガド化【がどか】
ブランディッシュ[1・DR・2]
「全てを制する力の源」により、ガドという化物になってしまうこと。作中では「1」のピスタルと「2」のバドラーがガド化した。

ガドバドラー【がどばどらー】
ブランディッシュ[2]

バドラーのガド化した姿。『2』の最終ボス(P.548)。

ガドビスタル【がどびすたる】
ブランディッシュ[1・DR・2]

ガド化したビスタル王で、『1』の最終ボス。『2』では地下研究所で培養されて登場する(P.548)。

ガドルガン【がどるがん】
ソーサリアン[ピ(心を失った姫君)]

魔王ギルバレスの手で作り出された魔物。ほとんど動かないが、石化弾や火炎弾を撃ってくる(P.536)。

悲しき蒼穹を翔ける【かなしきそうきゅうをかける】
ぐるみん

『ぐるみん』の人気曲で、最終ボスであるトカロンとの戦いにおいて流れるもの。それまでのポップで明るい雰囲気から一転して、非常にシリアスな曲調となるところがたまらないと絶賛するファンも多い。

金縛りの魔法【かなしばりのまほう】
風の伝説[Ⅰ]

ジードがたびたび使用する、非常に強力で反則的な魔法。相手の動きを封じるだけでなく、全身を細い針金で締めつけるような苦痛をも与えるという。ピュラーによると、とても残酷な外道魔法らしい。

金物屋【かなものや】
ソーサリアン[セ5(それゆけ！ ドトーのトライアスロン)]

ソーサリアンにバケツをくれる(P.545)。

カナン諸島【かなんしょとう】
イース[Ⅵ]

アトラス洋の最果てにあるカナンの大渦の中心に位置する、外界との交流から切り離された諸島で、カナン島、クアテラ島、ゼメス島の3島で構成されている。そもそも古の時代は3島が陸続きだったが、ナピシュテムの匣の暴走で水位が上昇して、現在の形となった。大渦で多数の船が沈められているため、魔の海域と恐れられているが、島には財宝が眠っているとも噂されている。

カノーネ・アマルティア【かのーねあまるてぃあ】
空の軌跡[FC・SC・the 3rd]

リシャールを慕う元リベール王国軍情報部の大尉。非常に気が強い女性(P.503)。

カプア空賊団【かぷあくうぞくだん】
空の軌跡[FC・SC・the 3rd]

元帝国貴族のカプア3兄妹を筆頭にした空賊団。飛行艇「山猫号」を利用して、リベール王国で暴れていた。輝く環事件後は空賊家業から足を洗い、「カプア特急便」として宅配便事業を立ち上げている。



⬅クロスベル空港にいるエリィの後ろに山猫号らしき姿が。大陸の各地で活動しているようだ。

カプリ【かぷり】
ガガーブトリロジー[海の檻歌]

アイーダが作った人形(P.490)。

壁紙【かべがみ】
ぐるみん

『ぐるみん』のおまけ要素。PC版では手に入れた壁紙をデスクトップに表示可能だった。また、集めた壁紙の頭文字は隠しモードである「ボスラッシュ」をオープンするための合言葉になっている。

壁壊し【かべこわし】
イース[Ⅰ・ⅠE・Ⅲ・F・Ⅳ・Ⅵ・7]

ドギの得意技であり、見せ場でもある。『Ⅰ』のダームの塔で、牢屋に閉じ込められたアドルを助けるのに使われて以来、さまざまな場面で使用されてきた。



⬅壁を壊すのはドギの特技。『F』の氷穴では、これだけは負けるわけにはいかないと豪語した。

カペル【かぺる】
空の軌跡[FC・SC・the 3rd]

ツァイスの中央工房の演算室に設置されている導力演算器。エプスタイン博士が基礎理論を組み立て、その弟子であるラッセル博士が完成させた。世界最高レベルの情報処理速度を持つといわれており、正体不明のゴスペルの解析にも役立った。

カマラ【かまら】
イース[Ⅵ]

海賊船トレス＝マリス号の右舷砲手(P.471)。

神々の庭園【かみがみのていえん】
ソーサリアン[基3(天の神々たち)]

ペンタウァのはずれに位置する山岳地帯の空高くにある神々の住む場所。飛び交う流れ星に当たるとダメージを受けてしまうなど、名前のわりに危険な場所。

神の塔【かみのとう】
ブランディッシュ[4]

その昔、神の力を具現化して人々に誇示しようとギリアスが設計した建造物で、4元素の力を融合させる巨大な炉として機能する。しかし、完成した力は世に破滅をもたらす危険な代物だったため、守護鬼神達はギリアスを塔に封印する。それからかなりの年月が経つと現代人が塔を発見し、隠された英知を我が物にしようと、ヌビアール教やカルア砂漠の自治区の面々が調査に乗り出す。本編は、塔の発見から10年後の物語になる。

カメロン・リチャード【かめろんりちゃーど】
ソーサリアン[基1(盗賊たちの塔)]

盗賊団「青い風」の頭領(P.529)。

仮面【かめん】
イース[Ⅳ]

セルセタの各地の神殿に納められている特殊な仮面。太陽の仮面、月の仮面、大地の仮面の3つがあり、古代文明の封印を解く鍵となっている。

ガモン【がもん】
ヴァンテージマスター[JAPAN・富嶽]

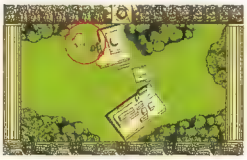
野心家で腹黒い尾張藩の大名(P.558)。

カラール【からーる】
ヴァンテージマスター[VM・VMP]

強い決意を胸に秘めて、旅を続けるシスター。不思議な力で闇を感じとり、孤独な戦いを続ける(P.556)。

カラコル【からこる】
太陽の神殿

天文台として使われていたらしい、ドーム状の建物。床の中央に高さ50cm程度の石でできた円形の台座がある。壁の小窓からは千柱の間が見え、はるか先に戦士の神殿がある。ちなみに、カラコルとは巻貝の意味。



⬅スタート地点のすぐそばにある。仕掛けを解くと、千柱の間でアイテムを入手できる。

カラス【からす】
ツヴァイ[Ⅱ]

アルッテやロアルタに出没する薬売り(P.567)。

カラバ【からば】
ガガーブトリロジー[朱紅い雫]

アルチェムの祖父(P.485)。

ガラハッド【がらはっど】
ブランディッシュ[4]

クリア後に追加される隠し主人公で、誠実な考古学者。巨体に似合わず、気は小さい(P.551)。

ガラム【がらむ】
イース[Ⅴ]

セーベの遺跡にこもっている老人(P.468)。

カラムロ・カラムス【からむろからむす】
ガガーブトリロジー[朱紅い雫]

小説「女剣士サフィー」の作者(P.487)。

ガリアンソード【がりあんそーど】
ブランディッシュ[4]

闘技場の戦士。復活した古代の魔人(P.554)。

カリオン【かりおん】
イース[Ⅴ]

リジェに従う三幹部のリーダー的存在(P.460)。

カリン・アストレイ【かりんあすとれい】
空の軌跡[SC・the 3rd]

ヨシュアの亡き姉で、レーヴェの恋人(P.506)。

ガルヴァ＝ロア【がるゔぁろあ】
イース[Ⅵ]

ナピシュテムの匣の復活とともに目覚めた、龍神兵の究極形態である異形の存在(P.461)。

ガルガ【がるが】
ガガーブトリロジー[白き魔女]

寄生生物に操られて村を襲った巨大な海獣(P.482)。

カルコス【かるこす】
ヴァンテージマスター[VM・VMP]

赤いバンダナを巻いた盗賊の青年(P.555)。

ガルシア・ロッシ【がるしあろっし】
零の軌跡[零・碧]

ルバーチェ商会の若頭(P.512)。

ガルシス【がるしす】
ザナドゥ[Ⅰ・Ⅱ・ネクスト]

世界に破壊と混乱をもたらすキングドラゴン。『ザナドゥ』シリーズの最終ボスとなる(P.518)。



⬅キングドラゴンことガルシス。最終ボスらしく、主人公よりも大きくて威圧感がある。

カルディナ【かるでぃな】
ツヴァイ[Ⅱ]

ギルドの受付と観光案内を兼任する美女(P.565)。

カルド＝キン【かるどきん】
ブランディッシュ[4]

闘技場の戦士。格闘の申し子(P.554)。

カルナ【かるな】
空の軌跡[FC・SC・the 3rd]

遊撃士協会ルーアン支部所属の正遊撃士。気風がいい姉御肌の女性で、導力銃の使い手(P.502)。

カルニコス【かるにこす】
ガガーブトリロジー[海の檻歌]

闇の太陽の力で誕生した化物(P.493)。

カルバード共和国【かるばーどきょうわこく】
空の軌跡[FC・SC・the 3rd]／零の軌跡[零・碧]

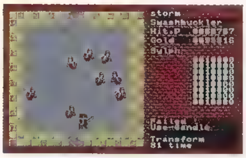
百年ほど前に民主化を成しとげた民主国家で、エレボニア帝国と対立関係にある。東方からの移民を受け入れており、国内には東方の人々が暮らす東方人街がある。

ガルバラン【がるばらん】
イース[Ⅲ・F]

『Ⅲ』や『F』の最終ボスとなる存在で、フェルガナ地方に災厄をまき散らした異形の存在。勇者ジェノスに封印されたものの、時を経て復活した(P.458)。

カルマ【かるま】
ザナドゥ[Ⅰ・Ⅱ]

主人公の罪深さを表す数値。カルマモンスターを倒したり、ゴールドが足りない状態でセーブしたりすると増え、1でもあると寺院でレベルアップできなくなる。ブラックポイズン(毒薬)を飲むと5減らせる。



⬅妖精や幽霊のようなカルマモンスターを倒すと、カルマが増える。無視して進もう。

KRM【かるま】
ソーサリアン

ソーサリアンの善の行いを表している数値。この数値が低いとEVIL、高いとGOODという状態になり、街の物価や、アイテムに魔法をかける時間などに影響をおよぼす。この数値が高いキャラクターは死ぬと神の国へ行き、教会で無料で生き返らせることができる。ちなみに、EVILとGOODのキャラクターは同じパーティに組み込むことができない。

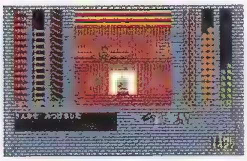


⬅KRMが高いと、街の人達の顔は穏やかになる。逆に低いとしかめっ面になる。

カルマ減らし【かるまへらし】
ロマンシア

本作では、カルマが溜まった状態でクリフト4世と話

すとブタに変えられてしまうので、事前にカルマを減らしてゼロにする必要がある。小作人の家の2階でヘソクリを盗むという方法が一番てっとり早い。



⬅金貨を1枚盗むたびにカルマが1減少。何枚でも盗めるので簡単にカルマを減らせる。

カルマン【かるまん】
イース[Ⅵ]
酒場でやさぐれている、ロムン帝国の商人(P.470)。

カルロス【かるろす】
ソーサリアン[戦(織田信長の章)・戦(豊臣秀吉の章)]
日本に来たキリスト教の宣教師。豊臣秀吉の反感を買ってしまい、投獄されてしまう(P.534、535)。

ガレオス【がれおす】
風の伝説[Ⅰ]
囚人のリーダー格である男性(P.525)。

ガレオン【がれおん】
イース[オリジン]
女神を守護する神殿騎士団の副長。同じく副長であったトールとは親交が深かった(P.454)。

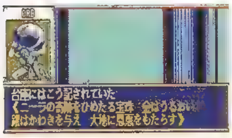
カレン【かれん】
イース[Ⅱ・ⅡE]
魔物に捕らわれた娘のマリアを気遣う母親(P.466)。

カレン【かれん】
ソーサリアン[基3(メデューサの首)・セ5(それゆけ! ドトーのトライアスロン)]
メデューサハンターを名乗る女戦士。アルモスの弟子でもある(P.532、544)。

ガレンノ【がれんの】
ガガーブトリロジー[海の檻歌]
プロデイン王国の大使(P.491)。

かわいさ余って、難しさ100%
【かわいさあまってむずかしさひゃくぱーせんと】
ロマンシア
『ロマンシア』のキャッチコピー。ポップなイラストとは裏腹に、極悪的な難易度を誇ることから名づけられた。ヒントのない謎や、ちょっと手順を間違えただけで最初からやり直しとなるハマリの数々は、ある意味で多くのユーザーにトラウマを残した。

渇きの玉【かわきのたま】
ダイナソア
ニーラ神殿の中に納められており、その台座には「ニーラの奇跡をひめたる宝珠。金はうるおい銀はかわきを与え、大地に恩恵をもたらす」と書かれている。森でグリムのいた沼を干上がらせるために使う。



⬅ゴーレムによって守られていた青い宝珠。大地母神であるニーラの力が秘められている。

看守【かんしゅ】
ソーサリアン[セ5(封印)]
凶悪犯を捕らえている刑務所の看守(P.545)。

看守【かんしゅ】
ブランディッシュ[4]
神の塔の地下にある牢獄の巨漢の看守。居眠りばかりしており、鍵を奪われて脱獄されることも(P.553)。

カンダタ【かんだた】
ガガーブトリロジー[白き魔女]
ウルギットの腰巾着のような商人(P.482)。

ガンダルチュア【がんだるちゅあ】
ザナドゥ[ネクスト]
ザナドゥ・ラビリンスを守護している存在。「功」を司る導師でもある(P.519)。

ガンツ【がんつ】
零の軌跡[零・碧]
鉱山町マインツの鉱夫。グノーシスを服用することで、クロスベル市のカジノで大勝ちしていた(P.513)。

ガンテス【がんてす】
ブランディッシュ[3]
ギゼールⅡ世に仕える近衛隊長。ゾールの謀反により、城の地下に幽閉される(P.550)。

カンドとチャッペル【かんどとちゃっぺる】
ガガーブトリロジー[白き魔女]
魔法の種類。カンドは攻撃に用いられる術が多く、チャッペルは人を癒す力に長けている。魔法は各地にいる導師から教えてもらうことができる。

カンニバル【かんにばる】
ソーサリアン[ギ(白夜に消えた村人)]
イヴァラードの森に呪いをかけた悪の錬金術師。人間や魔物を解剖して、別の生命体を生み出す(P.540)。

カンパネルラ【かんぱねるら】
空の軌跡[SC・the 3rd]/零の軌跡[碧]
「道化師」と呼ばれる、身喰らう蛇の執行者No.0。少年のまま容姿が変わらない特異体質(P.506)。

乾物屋【かんぶつや】
ソーサリアン[セ5(それゆけ! ドトーのトライアスロン)]
干物を扱う店の主人(P.545)。

キアラ【きあら】
ソーサリアン[基1(呪われたオアシス)・セ5(それゆけ! ドトーのトライアスロン)]
ルワンに捕らえられている少女。聖水と塩酸を見分けることができる(P.529、544)。

キー【きー】
ザナドゥ[Ⅰ・Ⅱ・ネクスト]
扉を開けることができる鍵。全作品で消耗品となっており、扉を1つ開けるたびに1つ消費する。『Ⅰ』では主人公のレベルが上がるたびにキーの価格が高くなるため、なるべくレベルが低いうちに買いだめしておくことが重要となる。『ネクスト』では1つ20ゴールドで、買うたびに価格が高くなるが、骨を売れば20ゴールドに戻る。

キーア【きーあ】
零の軌跡[零・碧]
ロイド達に保護された謎の少女。ヨアヒムからは特殊な存在だと敬われている(P.508)。

キース=ファクト【きーすふぁくと】
イース[Ⅱ・ⅡE・Ⅳ]
魔物の姿に変えられてしまったラミアの村の青年。多くの場所でアドルを助ける(P.465)。

ギーナ【ぎーな】
ブランディッシュ[4]
言霊使いの龍人。リューナの姉(P.554)。

キール・カプア【きーるかぷあ】
空の軌跡[FC・SC・the 3rd]
カプア一家の次男で元空賊団の操縦役(P.502)。

キエン【きえん】
ブランディッシュ[4]
すべての記憶を失った謎の魔法剣士で、『4』の主人公の1人。元々は『VT』の隠し主人公だった(P.551)。

ギオノ・レオン【ぎおのれおん】
ソーサリアン[基2(呪われたクィーンマリー号)]
クィーンマリー号の船長(P.531)。

奇岩城【きがんじょう】
ザナドゥ[ネクスト]
オーウェル湖に霧がかかると突如湖面に姿を現す、謎の古城。城自体は湖底に沈んでおり、半透明の緑色の障壁によって覆われていた。沈んでいた城の像が障壁と霧で屈折して、湖上に映し出されたらしい。



⬅オーウェル湖に沈む大きな城。周囲を牙のような奇怪な形状の岩に取り囲まれていることから、奇岩城と呼ばれている。

輝玉板【きぎょくばん】
ブランディッシュ[4]
神の塔の力を制御および、起動するための魔法のアイテム。4元素に対応する、緋(火)、碧(水)、翠(地)、黒(風)の4種類が存在し、それぞれ守護鬼神に守られている。

キクカ【きくか】
ヴァンテージマスター[JAPAN・冥獄]
薙刀を巧みに操る、水戸藩主の娘(P.557)。

キサ=リヴァルト【きさりゔぁると】
イース[Ⅵ・7]
エルンストが造り出した青い肌の人造妖精(P.446)。

騎士戦争【きしせんそう】
ザナドゥ[ネクスト]
3年前、軍制改革をめぐって北海騎士団を中心としたレイランドの騎士達が起こした反乱。しかし、火器と魔術を主軸とした傭兵団の前に、騎士連合軍は全面敗北を喫する。王国の栄光を支えてきた騎士達は、この戦争をきっかけにその威信と勢力を急速に失ってしまう。

キシュガル【きしゅがる】
イース[オリジン]
闇の一族の1人で、エポナの兄。ただひたすらに強さのみを求める戦士(P.463)。

ギスカール・ド・ムーンブリア
【ぎすかーるどむーんぶりあ】
ツヴァイ[Ⅱ]
アルウェンの父である吸血鬼。かつて人間と協力して魔王ルシアンと戦った(P.567)。



⬅力は失ったが、名を変えて生きていたようだ。その素顔は終盤で一度だけ見られる。

ギゼールⅠ世【ぎぜーるいっせい】
ブランディッシュ[3]
闇の神と誓約を交わしたフィベリアの元国王。なお、息子のⅡ世はゾールに権力を奪われている(P.550)。

ギゼールⅡ世【ぎぜーるにせい】
ブランディッシュ[3]
ゾールの謀反によって、城の地下に幽閉されてしまったフィベリアの国王(P.550)。

軌跡シリーズ【きせきしりーず】
空の軌跡[FC・SC・the 3rd]/零の軌跡[零・碧]
『英雄伝説』の『Ⅵ』と『Ⅶ』のこと。作品により主人公は異なるが、同じ世界のほぼ同じ時代を舞台に、大陸間の国家問題や謎の秘密結社との戦いなどが描かれている。『Ⅵ』は『空の軌跡』シリーズとして『FC』『SC』『the 3rd』の3作品、『Ⅶ』は『零の軌跡』シリーズとして『零の軌跡』と『碧の軌跡』の2作品が発売されている(P.326)。

北風【きたかぜ】
風の伝説[Ⅰ]
かげろうの町でアリオス達を待つ、ドラゴンスレイヤーの覚醒を担う四風神の長兄(P.525)。

北の村の村長【きたのむらのそんちょう】
ソーサリアン[セ2(灼熱のワナ)]
火山の北にある村の村長(P.542)。

吉蔵【きちぞう】
ソーサリアン[戦(織田信長の章)]
安土城の城下町で鍛冶屋を営む男。1日がかりで、とても質のよいノミを作ってくれる(P.535)。

キット【きっと】
ツヴァイ[Ⅰ]
わんぱくなノームの子供(P.564)。

キッド【きっど】
ソーサリアン[追1(魔性の島)]
エリンの息子で、魔性の島の住人のリーダー的存在。あるとき、行方不明になってしまう(P.532)。

ギド【ぎど】
イース[Ⅱ・ⅡE・Ⅳ]
鉄鉱石の不足に嘆く、ランスの村の武器防具屋。『ⅡE』では、ラスティーニ廃坑で入手できる鉄鉱石を3000ゴールドで買い取ってくれるが、すぐにわたさず、あとで売りに行くと、鉄鉱石が値上がりしていて6000ゴールドで買い取ってくれる(P.465)。

ギド・カーン【ぎどかーん】
ヴァンテージマスター[VM・VMP]
数年前の大戦で世界を手にした、かつての英雄。基本的に最終ボスとして主人公に立ちはだかる(P.556)。

ギドナの遺跡【ぎどなのいせき】
ガガーブトリロジー[白き魔女]
ティラスイールでも最古の部類に入る遺跡。ガガーブ歴以前のもので、中には竜の石像など、かつての文化のなごりを示す遺物が眠っている。のちにハックが調査に訪れ、ラウアールの波の真実を解き明かした。

キノコたちの挽歌【きのこたちのばんか】
ツヴァイ[Ⅰ・Ⅱ]
キノコを愛するジョードが書いた本。さっぱり売れなかったが、『Ⅰ』のプラムの愛読書で、『Ⅱ』のシェスターも読んでいる。知る人ぞ知る名著なのかも？

希望の光【きぼうのひかり】
イースvs.空の軌跡

魔王ガルシスを討つ唯一の武器であるドラゴンスレイヤーが放つ光。なお、ドラゴンスレイヤーとは剣ではなく、集まった戦士達の希望のことを指す。魔王ガルシスとの最終決戦ではドラゴンスレイヤーの力がそれぞれの戦士に宿り、魔王の野望を討った。


←一度は絶望に追い込まれたものの、ロイドの助言によって、聖剣は希望の光を再び灯した。

ギムノス強制収容所【ぎむのすきょうせいしゅうようじょ】
風の伝説[Ⅰ]

雪と氷に閉ざされた地にある収容所で、イシュタリア中から罪人が送り込まれ、銀を掘らされている。ただし、囚人達の多くは一部の権力者にとって邪魔だった存在で、ぬれぎぬを着せられて、ここに送り込まれている。

鬼面の扉【きめんのとびら】
イース[Ⅰ・ⅠE・オリジン]

ラドの塔にある鬼の面が彫られた扉。強大な呪いにより、魔に属する者しか開けられない。『Ⅰ』『ⅠE』ではレアが、『オリジン』ではフィーナが敵に捕まり、内部に閉じ込められていた。強力な瘴気を放つエビルリングと、魔の力を中和する力を持つブルーネックレスを同時に装備することで、人間でも扉を開けることができる。

ギャノア【ぎゃのあ】
イセルハーサ[Ⅱ]

竜の卵を守るためにアトラスと戦った、帝国の兵士であるボス敵。炎を操るのが得意(P.477)。

ギャラクティックウォーズ【ぎゃらくてぃっくうぉーず】
ギャラクティックウォーズ

日本ファルコムが初めて発売したPC用のSLG。1982年に発売された。宇宙戦争をモチーフにしたゲームで、その懐かしの広告はP.269に掲載している。

キャラック【きゃらっく】
ガガーブトリロジー[白き魔女]

南フュエンテの国王で、エネトン王の弟(P.482)。

ギャランドゥ【ぎゃらんどぅ】
ツヴァイ[Ⅱ]

闘技場のオーナーである覆面をかぶった筋肉男。声を演じるのは若本規夫で、その演技が光る(P.564)。

ギャリー【ぎゃりー】
イセルハーサ[Ⅱ]

セリスに住むお祭が好きな老人(P.474)。

ギャルバ【ぎゃるば】
イース[Ⅲ・F]

イルバーンズの遺跡にいる翼竜(P.458)。

ギャレック【ぎゃれっく】
イース[Ⅰ・ⅠE・Ⅳ]

盗賊狩りを依頼されている戦士。古くからのファンにとっては、ミネアの町の酒場にいる筋肉質の男というほうがピンとくるかもしれない(P.464)。

キャンベル【きゃんべる】
ブランディッシュ[4]

胎内にある闇屋「sマート」の主人(P.554)。

球戯場【きゅうぎじょう】
太陽の神殿

全長150mもある、中南米にある遺跡のなかで最大規模の球戯場。入ったところの右側の壁にある入口から、地下へ降りられる。また、地上にある首がない戦士の像に金の首を置くと、隠された入口が出現する。ちなみにマヤの球戯は、豊作を願って行われる儀式であり、バスケットボールに似たものだったらしい。

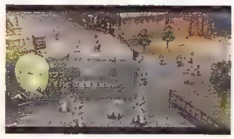

←スタート地点から北へ2画面進んだ場所にある。隠された入口の先に太陽の鍵がある。

吸血鬼の真祖【きゅうけつきのしんそ】
ツヴァイ[Ⅱ]

六魔王亡き今、数多の魔族の頂点に君臨するともいえる一族。後天的な吸血鬼とは違い、純粋な血筋によって受け継がれた直系であり、血の契約によって戦士を誕生させ、自らの護衛とすることができる。悪魔とは異なり、闇と月の女神エスピナを崇拝して、地水火風の森羅万象を操る。アルウェンを含める、ムーンブリアー族は、この真祖にあたる。

旧市街【きゅうしがい】
零の軌跡[零・碧]

クロスベル市の都市開発から取り残された寂れた区画。ほかの区画に比べると華やかさはなく、正規には流れてこないような裏物を取り扱う交換屋や、武器の改造を請け負う改造工房など、違法な店が点在。また、サーベルバイパーとテスタメンツという不良グループが対立を続けており、クロスベル警察も手を焼いている。


←普段は対立している不良少年達だが、教団事件では手を取り合い協力する姿も見られた。

キューリア【きゅーりあ】
ブランディッシュ[4]

庭園にたたずむエルフの吟遊詩人。不思議なメロディを奏でて、加護を与えてくれる(P.554)。

ギュールズ【ぎゅーるず】
ブランディッシュ[4]

緋の輝玉板を守る守護鬼神(P.552)。

キュリア・ベル【きゅりあべる】
ヴァンテージマスター[VM・VMP]

天の属性を持つネイティアル。大神の使いといわれている戦乙女で、召喚には「怒りの紋章」という召喚具が必要。移動時は飛行でき、攻撃範囲の広いサンダーの魔法を使えるので、オールマイティに活躍する。

ギュリゲス【ぎゅりげす】
イセルハーサ[Ⅰ]

フラート王を人質にしたモンスター。セリオスにギルモアの星をぶつけられた相手としても有名(P.477)。

ギュンター【ぎゅんたー】
ザナドゥ[ネクスト]

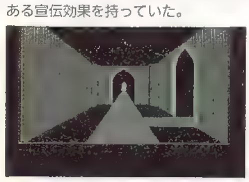
ハーレックの街の入口に立つ門番(P.520)。

ギュンダー【ぎゅんだー】
スタートレーダー

マーシュを捜す星系軍の中将。秘宝リガシアの力を得ようとするが、ヒューギに気づかれてしまう(P.569)。

驚異の瞬間画面表示【きょういのしゅんかんがめんひょうじ】
デーモンズリング

次の画面に切り替わるまでのグラフィックの表示速度が約1秒前後という『デーモンズリング』のセールスポイント。今となっては当たり前だが、当時では革命的な出来事であり、新聞や広告で話題になるほどインパクトのある宣伝効果を持っていた。


←オープニングを見て、当時のユーザーはその画面表示の滑らかさに度肝を抜かれた。

教団事件【きょうだんじけん】
零の軌跡[零・碧]

D∴G教団の幹部司祭ヨアヒムがクロスベルで引き起こした事件のこと。グノーシスと呼ばれる薬物を用いてクロスベルに混乱を招いたが、ロイドを中心とする特務支援課、警察、遊撃士の活躍により事件を解決に導いた。


←ヨアヒムは医科大学の准教授という立場を利用して、特定の人物にグノーシスを処方していた。

共鳴石【きょうめいせき】
ガガーブトリロジー[海の檻歌]

名前にちなんだ共鳴魔法が封じられた石。すべて集めると水底のメロディーとなる。すべてが終わったあとはミッシェルに託され銀の短剣に生まれ変わった。その種類は、禊、心眼、水、生命、大地、子守歌、忍耐、技、束縛、的、光、行進、力、闇、風、精霊、炎、戸惑い、泥寧、鏡、愛、刻、隠者、誕生の24種類。

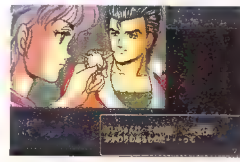

←共鳴石はレオーネの手で各地に封じられ、その位置を知る手段が、魔法の地図となる。

ギヨーム【ぎよーむ】
零の軌跡[零・碧]

改造屋「ギヨーム工房」の技術職人(P.514)。

巨神の封印【きょしんのふういん】
スタートレーダー

古代文明の科学力をもって初めて可能となる、夢の次元航行システムであるリガシアと、それを守護する巨神ヒューギのことを示す古代文献の一節。ちなみに、過去に多くの者が文献の謎を解いてきたが、そういった存在はヒューギによって人知れず抹殺されていた。


←神話の謎を追っていたマーシュは孫娘のレフィに巨神に関連する宝石を託していた。

キラ【きら】
ブランディッシュ[4]

ニナの姉で、城塞の秘術商「ミスティック・キラ」の女主人。人体実験マニアで、拷問器具を多数持つ(P.554)。

キラーボーン【きらーぼーん】
ソーサリアン[セ3(時の神殿)]

グラバリス伯爵にとりつく悪霊。水晶の力を借りて、不死身の存在となっている(P.543)。

キリ【きり】
ヴァンテージマスター[JAPAN・富嶽]

幕府の命で幻魔使いと接触する御庭番衆(P.557)。

ギリアス【ぎりあす】
ブランディッシュ[4]

神の塔を設計した天才であり、『4』の最終ボスとなる存在。世界を破滅に追い込む危険があると、守護鬼神によって塔に封印されていた(P.552)。

ギリアス・オズボーン【ぎりあすおずぼーん】
空の軌跡[the 3rd]/零の軌跡[碧]

軍部出身の政治家で、エレボニア帝国政府代表。「鉄血宰相」の異名を持つ(P.501)。

キリー【きりー】
ダイナソア

ウォーレンとともにザムハンに導かれた青年。でかい口を叩きがちだが、その実力は微妙(P.576)。

キリー・エマーソン【きりーえまーそん】
ソーサリアン[基2(呪われたクィーンマリー号)]

クィーンマリー号の船員。さまざまな情報をくれるが、犯人に殺されてしまう(P.531)。

キリーのメモ【きりーのめも】
ダイナソア

死の間際のキリーがアッシュにわたすメモで、「龍との契約の地にいかなるケガ、病をもいやす泉あり」と書かれている。だが、その情報は少し前の段階のアーケディア城の本棚で閲覧できるものなので、残念ながら大概のプレイヤーにとっては既出の情報だった。


←終始、空回りしていた印象を受けるキリー。失明したエリスの目を気にしていたようだが……。

キリカ・ロウラン【きりかろうらん】
空の軌跡[FC・SC・the 3rd]/零の軌跡[零・碧]

遊撃士協会ツァイス支部の元受付。ジンやヴァルターの師匠の娘でもある(P.500)。

霧の海【きりのうみ】
ガガーブトリロジー[朱紅い雫]

エル・フィルディンの北西の沖合にある海域。常に霧が立ち込めており、霧の中では方向感覚を失って先へと進むことができないといわれている。

ギルダロス【ぎるだろす】
イース[Ⅶ]
洞窟間道を通る行商を襲う獣人(P.462)。

ギルディアス【ぎるでぃあす】
イース[Ⅲ・F]
エルダーム山脈に棲む巨大な竜(P.458)。

ギルデン【ぎるでん】
ソーサリアン[基3(天の神々たち)]
酒場の隣に住む村人(P.531)。

ギルバート・スタイン【ぎるばーとすたいん】
空の軌跡[FC・SC・the 3rd]
市長の秘書から身喰らう蛇へ転身した男で、よく上司のカンパネルラにからかわれている。『the 3rd』の終盤では、ケビンらのためにオトリとなった(P.504)。

ギルバレス【ぎるばれす】
ソーサリアン[ピ(魔王ギルバレスの迷宮)]
ギルバレス島に封じられていた大魔王。その名は追加シナリオの早い段階から聞けるが、実際に戦うまでの道のりは長い(P.537)。

ギルバレス島【ぎるばれすとう】
ソーサリアン[ピ]
『ピラミッドソーサリアン』でソーサリアンが冒険をする島で、魔王ギルバレスが封印されていたことから、その名がつけられた。付近にはサンダース島がある。

ギルモアの涙【ぎるもあのなみだ】
イセルハーサ[Ⅰ]
世界を破滅させる力を持つという赤い宝石で、ファーレーン王国に保管されていた。セリオスが旅立つ際、母のフェリシアがお守りがわりにわたした。のちに、光の剣を復活させるカギとなる。

ギルモアの虹【ぎるもあのにじ】
イセルハーサ[Ⅰ]
ソルディス王国に伝わる赤い宝石。踊り子のシルフィに心を奪われたアートス王が彼女にわたしてしまい、ベラミスの手にわたったとされている。その後、物語中に再登場することはなかったが、おそらくベラミスが仕えるアグニージャへとわたったと思われる。

ギルモアの星【ぎるもあのほし】
イセルハーサ[Ⅰ・Ⅱ]
ラヌーラ王国の王家に伝わる赤い宝石。のちに、ギルモアの涙とともに光の剣を復活させるカギとなる。フラートを人質にとっていたギュリゲスに対して、セリオスがこの宝石を豪速球で投げつけてひるませたというエピソードは非常に有名。『Ⅱ』ではゲイル1世がこの宝石を持っており、ナレサ隊長へと献上。それが皇帝の手にわたって、秘密兵器の完成に至ったと思われる。

ギルン【ぎるん】
イース[Ⅲ・F]
溶岩地帯にいる炎の竜(P.458)。

きれいなこころのものなどぶたになってしまえ!!
【きれいなこころのものなどぶたになってしまえ】
ロマンシア
クリフト4世が人間を魔物に変える呪いの力を使うときに放つセリフ。カルマが溜まっている状態で王に話しかけると、フレディはチャダ(ブタ)に変えられてしまう。ちなみに、汚い心で進むと呪いにかからずにすむ。

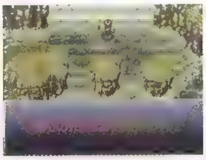
金塊【きんかい】
ブランディッシュ[1・DR・2]
金の延べ棒の形をした、シリーズおなじみの換金用アイテム。1つにつき、約1000G。

緊急脱出モード【きんきゅうだっしゅつもーど】
ブランディッシュ[1・2・3]
手詰まりになったときの救済システム。LVがすべて1ずつ下がるが、同じフロア内で踏破済みの好きな場所にワープできる。このデメリットを覚悟のうえで、本来はワープの魔法がないと入手することができないアイテムを早い段階で入手するというテクニックが流行った。

キングドラゴン【きんぐどらごん】
ソーサリアン[基(ドラゴンと戦う)]
「ドラゴンと戦う」の最終ボス。ヒドラ、ブルードラゴン、ヴァイデスを率いている(P.532)。

銀の杯【ぎんのさかずき】
ダイナソア
龍の穴に湧き出る聖なる泉の水をくむことができる杯。表シナリオではエリスの目を治すために、裏シナリオでは仔龍のケガを治すために必要となる。

金の台座【きんのだいざ】
イース[Ⅰ・ⅠE・Ⅳ]
泉に沈んでいる金の台座をピムの取引所で売ることでお金を稼ぐというサブイベントは、あまりにも有名。ちなみに、のちに『Ⅳ』で再登場して、セルセタの古代文明の復活に必要な重要アイテムだと判明する。



⬅「Ⅴ」のラムゼン峡谷の滝つぼでは銀の台座を入手できるが、おそらく金の台座との関係性はないと思われる。

金の台座【きんのだいざ】
太陽の神殿
カスティーリョの財宝室で見つかるアイテムの1つで、高さ4cmほどの台。これを持って南の泉へ行き、何かを洗おうとすると、台座を泉に落としてしまい、クリア不可能となるので注意したい。ちなみに「イース」に登場する金の台座は、これが元ネタとなっている。

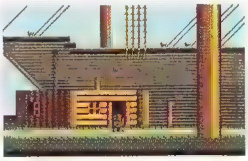
銀の短剣【ぎんのたんけん】
ガガーブトリロジー[白き魔女]
ラグピック村の宝。シャリネにある鏡を見るのに必要で、これを見せると船代や宿代が無料になる。素材は共鳴石で、ミッシェルの手によって加工された。

銀の矢【ぎんのや】
ダイナソア
第三の眼を射抜くことができる矢。トリニトラの邪眼をつぶすために用いるアイテム。

銀髪の少女【ぎんぱつのしょうじょ】
ガガーブトリロジー[海の檻歌]
異界の少女で、のちの白き魔女(P.492)。

銀マイル【ぎんまいる】
ガガーブトリロジー[朱紅い雫]
ユーザー間の俗称で、『朱紅い雫(新)』で髪が銀色になって復活したマイルを指す。人によっては、シルバーマイルと呼ぶこともある。通常時の金髪のマイルと比べて能力的にもパワーアップするため、「金マイルよりも銀マイルが好き」という人もいる。

クィーンマリー号【くぃーんまりーごう】
ソーサリアン[基2(呪われたクィーンマリー号)]
「呪われたクィーンマリー号」の舞台となる船。立ち寄った島で悪霊がとりついたことで、船内に凶暴化したモンスターが出現。さらに、殺人事件も起こっていた。



⬅冒険のため、船に乗り込むソーサリアン。それにしても、別の船はなかったのか。

喰いまくりのリア充野郎が!
【くいまくりのりあじゅうやろうが】
零の軌跡[零]
幼い子供からお姉さんまで無自覚に女性を惹きつけるロイドに対して、ヨナが叫んだ暴言。全文は「この弟系草食男子を装った、喰いまくりのリア充野郎が!」。ちなみに、このセリフを言われてもロイドは気づかない。

クヴァル【くゔぁる】
イース[Ⅵ]
才能豊かなレダ族の次期族長候補の青年(P.469)。

空間察知【くうかんさっち】
ダイナソア
エリスなどが覚える、魔法使いの魔法。自分自身の五感を鋭く研ぎすまして周囲の地形を感じとる。周囲のミニマップを表示する効果があり、3Dダンジョンが苦手な人にとっては、とても重宝する。



⬅なかなか便利なミニマップ。リメイク版では、ミニマップを表示したまま移動することもできる。

グース【ぐーす】
ガガーブトリロジー[白き魔女]
シャーラに頭が上がらないナンパな盗賊(P.479)。

グーフォ【ぐーふぉ】
風の伝説[Ⅰ]
「フクロウじいさん」と呼ばれる老人(P.525)。

グーラン【ぐーらん】
ソーサリアン[基1(消えた王様の杖)]
ソーサリアンより先に洞窟に侵入した男(P.529)。

クール【くーる】
ソーサリアン[ギ(日夜に消えた村人)]
ミントの兄でアークメイジ。ソーサリアンを異空間へ飛ばすほど、強い魔力を持つ(P.539)。

グエン【ぐえん】
イース[Ⅵ]
海賊船トレス＝マリス号の航海士(P.471)。

クオーツ【くおーつ】
空の軌跡[FC・SC・the 3rd]／零の軌跡[零・碧]
結晶回路(P.601)のこと。

クォーリー王国【くぉーりーおうこく】
ドラゴンスレイヤー
関連書籍によって生まれた設定で、『ドラゴンスレイヤー』の舞台となる王国のこと。

クォール【くぉーる】
ソーサリアン[基2(ロマンシア)]
ロマンシア王国にある教会の神父(P.530)。

クオレ・コア【くおれこあ】
ソーサリアン[基1(盗賊たちの塔)]
塔に住む、青い服を着た老婆。敵地にいるのに、なぜかソーサリアンに協力的(P.529)。

ククルカンの像【くくるかんのぞう】
アステカ
マヤの最高神であるククルカンをかたどった像。新しい遺跡の奥に置かれている。この像を持ち出そうとすると、後ろで岩が崩れて通路がふさがれ、脱出不可能となってしまう。ちなみにククルカンとは、ケツァルコアトルのマヤ語名で、羽毛を持つ蛇の姿をした神である。

グスタフ【ぐすたふ】
空の軌跡[FC・SC・the 3rd]
ツァイス中央工房の整備長(P.499)。

薬屋【くすりや】
ソーサリアン
ペンタウァの街の薬屋の主人(P.528)。

ぐな&ぐに【ぐなあんどぐに】
ブランディッシュ[4]
2匹でショップを営む妖精のコンビ。城塞にある道具屋「G&G」を経営している(P.554)。

グノーシス【ぐのーしす】
零の軌跡[零・碧]
真なる叡智(P.629)のこと。

熊のガーディアン【くまのがーでぃあん】
ザナドゥ[ネクスト]
ロドニーに宿っているガーディアンで、その効果は魚捕りがうまくなること。そのため、漁に出れば大漁で、釣りをすれば入れ食い状態だという。ただ、本人は傭兵になって華々しく活躍したいらしく、役に立たないガーディアンを自分に宿した父のネッドに反抗している。

クラーク【くらーく】
イース[Ⅳ]
大河の村セルレイの刀鍛冶屋(P.468)。

クラーケン【くらーけん】
ソーサリアン[基1(ルシフェルの水門)・セ5(それゆけ！ドトーのトライアスロン)]
「ルシフェルの水門」のボス(P.529、544)。

クラーゼ【くらーぜ】
イース[Ⅰ・ⅠE・Ⅳ]
ミネアの町の名医と評判の医師。ちなみに「ⅠE」で往診に向かうクラーゼに何回も話しかけると、彼は邪魔だと言わんばかりにどんどん加速していき、最終的には絶対に追いつけなくなってしまう(P.464)。

クライゼン【くらいぜん】
空の軌跡[FC・SC]
ルーアン発着場に勤める整備士(P.507)。

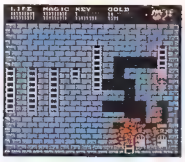
クライティ【くらいてぃ】
ツヴァイ[Ⅰ]
プック村の宿酒場の女将(P.562)。

クライン【くらいん】
ブランディッシュ[4]
ガラハッド編の最終ボスで、ダイナマイトや魔法を使って攻撃してくる。コロッサルの兄(P.553)。

クラウス【くらうす】
空の軌跡[FC・SC・the 3rd]
ロレント市の市長(P.495)。

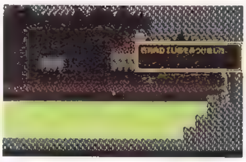
グラウル【ぐらうる】
風の伝説[Ⅱ]
水竜亭という酒場を営む主人。メルティナの父親にあたり、リュコスを気に入っている(P.527)。

クラウン【くらうん】
ドラスレファミリー
セリナ姫の肖像画を利用してワープするために必要なアイテムで、ロイアスだけが使いこなせる。全部で4つあり、それぞれ巨大モンスターに守られている。


⬅「ドラゴンスレイヤー」シリーズにおけるキーアイテムの1つであるクラウン。作品によっては、王冠や宝冠と呼ばれることもある。

グラッツ【ぐらっつ】
空の軌跡[FC・SC・the 3rd]
遊撃士協会ボース支部所属の正遊撃士の青年。ワイルドな大剣使いで、数々の必殺技を持つ(P.502)。

GRADIUS【ぐらでぃうす】
ソーサリアン[基3(不老長寿の水)]
「不老長寿の水」で入手できる隠しアイテムで、ファイター、ドワーフが装備可能な武器。酸の湖があるマップの右端に隠されており、装備すると最強の攻撃魔法のNOILA-TEMが使用可能になる。


⬅わりとわかりやすい位置にある。非常に有用なアイテムなので、必ず入手しよう。

グラナ【ぐらな】
ツヴァイ[Ⅰ]
ウンディーネランドの案内嬢(P.564)。

グラナス【ぐらなす】
ヴァンテージマスター[VM・VMP]
大森林地帯を守る守護者で、弓の名手(P.555)。

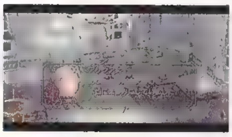
グラバリス＝リラ【ぐらばりすりら】
ソーサリアン[セ3(時の神殿)]
キラーボーンという悪霊にとりつかれてしまい、時の水晶を狙っている伯爵(P.542)。

グラハン【ぐらはん】
ソーサリアン[追1(いけにえの神殿)]
神殿付近にある村の村長(P.532)。

クラム【くらむ】
空の軌跡[FC・SC・the 3rd]
マーシア孤児院のマイペースな子供。エステルと初めて会った際は、遊撃士の紋章を盗んだ(P.498)。

グランヴァレン【ぐらんゔぁれん】
ツヴァイ[Ⅰ・Ⅱ]
大小さまざまな浮遊島によって成立する世界の名称。かつてはワープゲートによる転送で行き来できたらしいが、現在はその技術は失われており、機械技術を利用した飛行機が運搬や移動を担っている。

グランセル【ぐらんせる】
空の軌跡[FC・SC・the 3rd]
リベール王国の首都であり、王都とも呼ばれる。王国最大の都市であり、東西南北の4街区に分かれている。


⬅北街区の先にはグランセル城があり、アリシア女王をはじめとする多くの王室の人物が暮らす。

グリーグ【ぐりーぐ】
風の伝説[Ⅰ]
カトゼス港の東の山小屋に住む花火師(P.524)。

クリーム【くりーむ】
ぐるみん
ファントム四天王の1人で、変身能力を持つ。コギャルタイプの女の子で、王子が大好き(P.579)。

クリス【くりす】
ガガーブトリロジー[白き魔女]
『白き魔女』のヒロインで、幼なじみのジュリオを尻にしく勝気な少女。本名はクリスチーナだが、誰からもクリスという愛称で呼ばれている(P.478)。

クリスタル【くりすたる】
ぽっぷるメイル[PC]
過去にドワーフが作った封印具。晶玉とも呼ばれ、全部で4つある。ルードゥルは過去にこれを使って魔神を天空殿に封印したが、マテリアルの手によって封印が解けてしまう。それ以降はリップ、ラップ、ドッケン、アルカザール城の甲冑を着たボスが1個ずつ持っている。

クリスタル水族館【くりすたるすいぞくかん】
イセルハーサ[Ⅰ]
かつて水晶の塔にあった施設で古代人が作ったもの。1000メートル上空の浮遊フロアにあり、当時の最新式となる「光のエレベーター」で行くことができたという。

クリストフ【くりすとふ】
イース[F]
マクガイアとエリザベータの息子(P.467)。

クリスの父【くりすのちち】
ガガーブトリロジー[白き魔女]
チャッペル魔法の使い手であるクリスの父(P.479)。

クリスの母【くりすのはは】
ガガーブトリロジー[白き魔女]
とても心優しいクリスの母親(P.479)。

クリフ【くりふ】
風の伝説[Ⅰ]
スーリに住む発明家の青年(P.522)。

クリフト4世【くりふとよんせい】
ロマンシア／ソーサリアン[基2(ロマンシア)]
邪竜ヴァイデスに操られているアゾルバ王国の国王。『ソーサリアン』にも登場する(P.516、530)。

グリム【ぐりむ】
ダイナソア
ウーティスと呼ばれる異形の生物の長。本来の姿である龍に戻るため、アッシュ達を裏切る(P.575)。

グリンダ【ぐりんだ】
ソーサリアン[追1(アマゾンの剣)]
ヴァネルバ王国で宝石店を営む女性(P.534)。

グルーダ【ぐるーだ】
イース[Ⅳ]
エルディールに従う魔道師3人組のリーダー。エルディールを操り、古代文明の力の奪取を狙う(P.459)。

クルシェ【くるしぇ】
イース[7]
イスカ熱を患うムスタファの妹。父と兄の確執に心を痛めている。のちにアドルの冒険に同行する(P.453)。

クルツ・ナルダン【くるつなるだん】
空の軌跡[FC・SC・the 3rd]
遊撃士協会グランセル支部所属のA級遊撃士である青年。槍と法術を得意とする(P.502)。

ぐるみん【ぐるみん】
ぐるみん
2004年に発売されたPC用のA・RPG。元気な人間の少女のパリンが、伝説のドリルを手にオバケ達を救うために戦う。なお、本作のPSP版は、日本ファルコムのPSPへの参入第一弾タイトルだった(P.433)。

クレア【くれあ】
イセルハーサ[Ⅰ・Ⅱ]
ソルディス王国の王妃で、ディーナの母(P.472)。

グレイス・リン【ぐれいすりん】
零の軌跡[零・碧]
クロスベル通信社の女性記者(P.508)。

グレイン【ぐれいん】
ツヴァイ[Ⅱ]
アルッテの町の博物館の展示品管理係(P.565)。

クレース【くれーす】
ツヴァイ[Ⅱ]
世界中を旅している方向音痴の旅人。意外な場所でひょっこり出会うことが多い(P.567)。

グレート・ファング【ぐれーとふぁんぐ】
ぐるみん
異世界をつなぐ巨大な縦穴のことで、人間界やオバケの世界、ファントムの世界などもこれでつながっている。トカロンはここを行き来して、世界を破壊してまわったため、破壊竜と恐れられた。


⬅この不思議な空間であるグレート・ファングには、かつてハイパポリックがトカロンとの戦いに使った要塞もある。

クレーネ【くれーね】
風の伝説[Ⅰ]
ダルダンディスの撃破後に戦う、『Ⅰ』の黒幕的な存在。その正体は魔力を秘めた宝石であるクレーネ・ジュエルであり、イシュタリアの世界に魔法の力を与えた存在。欲望を持つ主人なしにはいられない存在であり、最後は欲望を持たないアリオスに破壊された(P.526)。

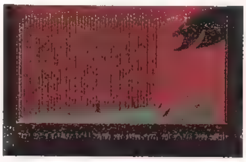
クレール【くれーる】
ブランディッシュ[4]
『4』の主人公の1人で、神の血を引くエルフの少女。暁の巫女として選ばれ、従者であるサフィーユとともに神の塔に挑むことになる(P.551)。

クレリア【くれりあ】
イース[Ⅰ・ⅠE・Ⅱ・ⅡE・オリジン]
黒真珠から精製された魔法金属。イース王国で作られたもので、銀と類似している。魔物の発生原因であることがわかり、女神達が鉱山を封鎖したが、イース浮上の際に地上に残った鉱山をエステリアの人々が発見し、良質な銀として各地と交易を行っていた。

クロア【くろあ】
イース[Ⅵ]
港町リモージュの道具屋(P.470)。

黒い真珠【くろいしんじゅ】
イース[Ⅱ・ⅡE・オリジン]
ダレスが黒真珠を模して作ったレプリカ。ダレスの石化の呪いを解く際に、夢見の彫像の力を増幅させる魔力媒体として使用された。また、『Ⅱ』や『ⅡE』では、キースがこの真珠の力を使ってタルフの救出にひと役買った。

クロイブッタイ【くろいぶったい】
デーモンズリング
魔王を倒して部屋から脱出する際に出てくる敵。魔王のリングがあれば、攻撃されずに通り抜けられる。


⬅魔王のあとに出てくる最終ボスのような存在。倒すことはできないが戦う必要もない。

クローゼ・リンツ【くろーぜりんつ】
空の軌跡[FC・SC・the 3rd]／零の軌跡[碧]
アリシア女王の孫娘で、次期女王。本名は、クローディア・フォン・アウスレーゼ(P.497)。

クロード【くろーど】
ツヴァイ[Ⅱ]
フィオナに仕える有能な執事(P.564)。

黒騎士【くろきし】
空の軌跡[the 3rd]
影の王に仕える漆黒の騎士(P.506)。

黒き花嫁【くろきはなよめ】
ザナドゥ[ネクスト]
魔王ガルシスを解放したザナドゥの王女(P.520)。

黒く光る石【くろくひかるいし】
ソーサリアン[宇]
『宇宙からの訪問者』のすべてのシナリオで登場したアイテム。実は、宇宙船の動力に使われていた5.63GHという石。ジャレス、デロルきんちゃく、ペララが凶暴化したことから、非常に有害な鉱物であることがわかる。なお、持ち帰るとウィザード、エルフが装備できる指輪になり、GIVE VIGORという、敵のHPを増やす魔法が使える。もちろん使用しないほうがよい。


⬅デロルきんちゃくを凶暴化させた黒く光る石は、その頭部を上った先にある。

黒真珠【くろしんじゅ】
イース[Ⅱ・ⅡE・オリジン]

イース王国の2人の女神フィーナとレアが持つ至宝。人々に魔法をもたらした物質で、魔力を増幅させるクレリアを作ることができる。完全に制御するためには女神の白き力を必要とする。『Ⅵ』の初期設定には、「黒エメラスの繊維が複雑に絡み合った自我を持つ物体」とあるが、実際にはカイン＝ファクトが黒真珠と融合したため、自我を持ったと考えられる。『Ⅳ』では、黒真珠を生み出す古代文明が存在し、エルディーールが新たな黒真珠を作り出そうとしていたが、アドルによって阻止され、黒真珠を作れる黄金の神殿も崩壊してしまった。

黒頭巾のバンブー【くろずきんのばんぶー】
ソーサリアン[追1(ああ、ジョセフィーヌは今何処)]

石化効果を持つ魔法をまき散らす男(P.533)。

クロスベル警察【くろすべるけいさつ】
零の軌跡[零・碧]

都市部の治安維持を目的とした組織。上層部が汚職事件などを繰り返した結果、市民からの信頼を失う。だが、教団事件以降は少しずつ市民の信頼を取り戻し、正義を追求する本来の警察の姿を取り戻しつつある。

クロスベル自治州【くろすべるじちしゅう】
零の軌跡[零・碧]

約70年前に創設されたゼムリア大陸西部に位置する自治州。その中心地であるクロスベル市は大陸有数の貿易都市として栄えているが、治安の問題に悩まされており、旧市街ではテスタメンツとサーベルバイパーという不良グループが争っている。

クロスベル大聖堂【くろすべるだいせいどう】
零の軌跡[零・碧]

クロスベル市に隣接する位置にある大聖堂。七耀教会の施設として、空の女神エイドスを祭っている。シスターが子供達に勉強を教える日曜学校も開かれており、キーアやリュウ、アンリらが通っている。かつてはロイドやエリィも通っていた。なお、教会の裏手には墓地があり、ロイドの兄ガイやアリオスの妻サヤをはじめ、たくさんの人々の魂が眠っている。

グロッグガード【ぐろっぐがーど】
イセルハーサ[Ⅱ]

地底世界への入口を守るガード。眠りタケを使って、セリオス達をあっさりと捕まえた(P.477)。

グロリアス【ぐろりあす】
空の軌跡[SC・the 3rd]

身喰らう蛇が所有する超大型戦闘空母。「紅の方舟」とも呼ばれ、結社の新しい拠点とされている。12隻の飛行艇を収容でき、機動性はアルセイユにおよばないが、強力な主砲と多数の砲塔により攻守ともに優れている。



←圧倒的なスケールと存在感を放つ、紅い超大型空母。エステルはここに監禁されたことがある。

クロロス【くろろす】
風の伝説[Ⅰ]

イシュタリアの西端に位置する辺境の地。アリオスはモンスター討伐の命を受けて、この地におもむいたが、カコースが率いるモンスターの大群に敗北。ヌースによって無理やりイクティア島へ送られた。

クロワール【くろわーる】
ガガーブトリロジー[朱紅い雫]

エスペリウスから最高導師を引き継いだ男(P.484)。

軍神【ぐんしん】
ダイナソア

最終ボスとして登場する、戦を司る神(P.576)。

グンタ【ぐんた】
ソーサリアン[基2(暗き沼の魔法使い)]

年老いたドラゴンのフラジオレに、娘のリーザをたぶらかされてしまった男性(P.530)。

グンテル【ぐんてる】
風の伝説[Ⅰ]

西アイマ村で漁師をしている男性(P.524)。

ゲイラ【げいら】
ブランディッシュ[1・DR・2]

武器屋を営む女店主。のちにガディのプロポーズを受けて、その妻となる(P.548)。

ゲイリー【げいりー】
零の軌跡[零・碧]

聖ウルスラ医科大学の外科医師を務める教授。内科医であるラゴー教授とは仲がよくない(P.510)。

ゲイル(1世)【げいるいっせい】
イセルハーサ[Ⅰ・Ⅱ]

伝説の大盗賊。『Ⅱ』では、地底世界のイズーの町長となり、アトラス達に力を貸した(P.475)。

ゲイル(2世)【げいるにせい】
イセルハーサ[Ⅰ・Ⅱ]

ラルフのこと(P.475)。

ゲイル(3世)【げいるさんせい】
イセルハーサ[Ⅰ・Ⅱ]

大盗賊ゲイル1世の孫で、セリオスとともに戦う青年。ノリのいい性格で、名言や名場面が多い(P.475)。

ケイン【けいん】
ソーサリアン[セ1(美しき花嫁)]

レティアを愛してしまった山賊の頭(P.541)。

ケート【けーと】
風の伝説[Ⅰ]

サンジュ村の村長であるマイムの娘(P.522)。

ゲオルグ・ワイスマン【げおるぐわいすまん】
空の軌跡[FC・SC・the 3rd]

身喰らう蛇の使徒の第三柱で、アルバ教授に変装していた。『FC』と『SC』における黒幕的な存在(P.507)。

結界宝玉【けっかいほうぎょく】
イースvs.空の軌跡

奇巌城の王座の間に置かれていた魔王の魔道具。空間に強力な結界を発生させ、結界内外の通行を不可能にする。作中では、プレイヤーが結界に閉じ込められ、レーヴェ、レン、チェスターの3人と戦うことになる。



←結界宝玉に近づいてしまったために仲間と隔離され、たった1人で敵に立ち向かうことに。

結晶回路【けっしょうかいろ】
空の軌跡[FC・SC・the 3rd]／零の軌跡[碧]

七耀石の欠片(セピス)を加工した物で、多くの導力器に使用されている回路。クオーツとも呼ばれる。戦術オーブメントに組み込むことで装備者の能力を引き上げ、導力魔法を使用できるようにする。

ゲディス【げでぃす】
ソーサリアン[基2(暗黒の魔道士)]

ペンタウァを恨む邪悪な魔法使い(P.530)。

ケピン【けぴん】
イース[Ⅵ]

レダの集落で行商を行うバスラム商会員(P.469)。

ケビン【けびん】
ガガーブトリロジー[白き魔女]

ローディの祖父(P.480)。

ケビン・グラハム【けびんぐらはむ】
空の軌跡[SC・the 3rd]／零の軌跡[碧]

七耀教会の星杯騎士団の守護騎士第五位。ルフィナとリースの姉妹とは、家族同然に暮らしてきた。『the 3rd』では主人公として活躍する(P.505)。

ケフィン王国【けふぃんおうこく】
イース[Ⅴ]

錬金術によって大いに栄えたアフロカ大陸の古代王国で、強大な力を持つ賢者の石の恩恵により栄えていた。しかし、賢者の石は周囲の都市のエネルギーや王国の一部の国民の命を吸い取って力を発揮する危険なものだったため、500年前にオーウェルによって別次元に封印された。その後、リジェらの暗躍で500年の時を経て復活するが、オーウェルやスタンを中心とする地下組織バルチザンやアドル一行の活躍によって賢者の石が破壊され、国は砂となって崩れ去った。

ケメケメ王国【けめけめおうこく】
ソーサリアン[追1(ああ、ジョセフィーヌは今何処)]

ペンタウァ王国の東にある国。わがままな王女のマーペラと、その愛犬のジョセフィーヌが問題を巻き起こして、国の兵士達を翻弄している。

ゲラルディ【げらるでぃ】
イース[Ⅱ・ⅡE・オリジン]

口から不気味な触手を吐き出す魔物(P.457)。

ケリイ【けりい】
イセルハーサ[Ⅱ]

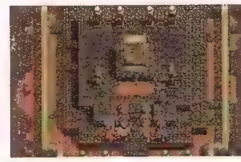
ウィル地方のレジスタンスの一員(P.476)。

ゲルド【げるど】
ガガーブトリロジー[白き魔女]

ティラスイールをめぐった白き魔女(P.481)。

ゲルドの丘【げるどのおか】
ガガーブトリロジー[白き魔女]

フォルティアの中央にある、ゲルドの亡骸が埋められた丘。デュルゼルとジョアンナしかその場所は知らず、たどり着くためには街道を外れて進む必要がある。



←丘にひっそりと建つ墓石。「白き魔女と呼ばれた女神ここに眠る」と記されている。

ゲルフス【げるふす】
ソーサリアン[追1(ああ、ジョセフィーヌは今何処)]

洞窟に住む暗黒魔道士。かなり高い魔力を持っている実力者だが、犬だけはどうにも苦手(P.533)。

ケルベロス【けるべろす】
ソーサリアン[ギ(双頭の魔犬)]

時計塔に現れた見えない魔物(P.539)。

ゲン【げん】
ツヴァイ[Ⅱ]

アルッテで草木の手入れをしている老人。実は、星降りの里の忍びの1人(P.567)。

賢者【けんじゃ】
ロマンシア

天上界の神殿に住む賢者達。フレディ王子に便利な魔法やアイテムをくれる、頼もしい存在(P.517)。

賢者の石【けんじゃのいし】
イース[Ⅴ]

錬金術師ジャビルがジャングルの奥地で拾った石。周囲を滅亡させる力を持つかわりに、所持者に超大な力を与える。ジャビルはこの石をケフィンの動力源として使うことで王国を繁栄させたが、周辺諸国と一部の国民を滅亡させるという代償が与えられた。

賢人の巻物【けんじんのまきもの】
ロマンシア

アゾルバ国の砦の地下の聖人から入手できる巻物で、ドラゴンスレイヤーの呪いを解くことができる。巻物自体にも強力な呪いがかけられており、湖の番人や天上界の賢者に見せることで、呪いを解いてもらえる。ちなみに、砦の地下では偽物をわたしてくる者が数人いる。偽物を入手するとハマリとなり、最初からやり直す羽目になる。

幻想三国誌【げんそうさんごくし】
幻想三国誌

2004年に発売されたRPGで、「三国志」をベースに独自の世界観で物語が展開。日本ファルコムが海外タイトルを日本向けにプロデュースした作品の1つ(P.416)。

幻想三国誌Ⅱ【げんそうさんごくしつー】
幻想三国誌Ⅱ

『幻想三国誌』の続編で、前作よりも過去の時代を描いたRPG。日本ファルコムが海外タイトルを日本向けにプロデュースした作品の1つ(P.416)。

ゲンブ【げんぶ】
ブランディッシュ[4]

闘技場の戦士。元大道芸人(P.554)。

幻魔【げんま】
ヴァンテージマスター[JAPAN・冥獄]

和国における、ネイティアルの別称。ちなみに召喚具のことは幻灯器と呼ばれている。

幻魔使い【げんまつかい】
ヴァンテージマスター[JAPAN・冥獄]

和国における、ネイティアルマスターの別称。幻灯器を使って幻魔を呼び出し、操ることができる。

剣魔法【けんまほう】
イース[Ⅳ・Ⅵ]

剣を媒体にして魔法を放つ剣魔法。該当するのは『Ⅳ』と『Ⅵ』だが、2つの作品では魔法を放つまでのプロセスに違いがある。『Ⅳ』は、アドルの体内に宿る魔力を剣が炎や雷に変換して撃ち出すのに対して、『Ⅵ』は精霊の力を時間をかけて剣に蓄えたのちに、それを放出する。

ゴア【ごあ】
ガガーブトリロジー[白き魔女]

ラピカを数える単位で、1ゴアは15ピア前後。基本的には、序盤はあまり換金せず、換金率が高い町まで換金を待つのが常套手段となる。



⬅ネルバは海獣ガルガの襲撃のせいか換金率が低い。換金率は経済状況も関係している。

高原の村の長老【こうげんのむらのちょうろう】
イース[Ⅳ]

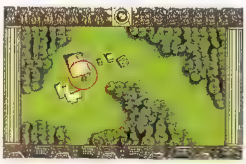
聖域を守ろうとする高原の村の長老(P.467)。

鉱山夫【こうざんふ】
ソーサリアン[追1(悪魔に魅いられた花)]

麻薬中毒に苦しむ男性(P.533)。

高僧の墓【こうそうのはか】
太陽の神殿

高僧の墓が納められているというピラミッド。中には何もない部屋があるだけだが、右側の壁は回転式の隠し扉となっており、その先に石棺がある。石棺の中の遺体は高僧ではなく、銀の鍵を使うと出現する隠し階段の先に、高僧を納めた透明な棺が存在する。



⬅スタート地点から北へ1画面進んだ場所にある。多くの秘密が隠された建物だ。

高速レベルアップ【こうそくれべるあっぷ】
ブランディッシュ[1・DR・2・3]

主に、MGR(耐魔法)を早く上げるための定番テクニック。「部屋の外で休息して敵から魔法を受ける→安全な位置にずれてから休息して、体力を回復する」という手順を繰り返すだけで手軽にMGRを上げられる。



⬅MGRを上げようと休息を連打しすぎて死ぬパターンは、一度は経験したのでは。

皇帝【こうてい】
イセルハーサ[Ⅱ]

ゴドウィン2世のこと(P.477)。

光竜【こうりゅう】
ソーサリアン[セ4(妖夢幻伝説)]

パズス12世が呼び出す光の竜(P.544)。

ゴート＝ダビー【ごーとだびー】
イース[Ⅱ・ⅡE・Ⅳ]

魔物の侵入を見張る、ラミアの村の門番をする青年。光を司る六神官であるダビーの末裔(P.465)。

ゴートマン【ごーとまん】
ブランディッシュ[4]

胎内にある闇屋「ゴートマン」の主人(P.554)。

ゴートランド騎士団【ごーとらんどきしだん】
風の伝説[Ⅱ]

かつてミレーナの町を守っていた騎士団で、ランディスが率いる黒騎士団と、マーカストが率いる竜騎士団の2つがあった。3年前の暗黒の島の軍勢との戦いによって壊滅状態となり、8人しか生き残らなかったが、彼らもアーグとの戦いにより全滅してしまった。

ゴードン【ごーどん】
イセルハーサ[Ⅰ]

ジャグリの犯罪者達を束ねる親分(P.475)。

ゴーバン＝トバ【ごーばんとば】
イース[Ⅰ・ⅠE・Ⅱ・ⅡE・Ⅳ]

人々から恐れられる盗賊団の頭目。ゼピック村に住むジェバの息子で、神官トバの末裔(P.464)。

コーラル【こーらる】
ソーサリアン[ギ(二連のナルキッソス)]

ナルキッソス号の船長。なぜか海賊行為の疑いをかけられてしまい、処刑されそうになっている(P.539)。

ゴールデンハンマー【ごーるでんはんまー】
ブランディッシュ[4]

闘技場に登場する、金色のハンマーヘッズ(P.554)。

ゴールド【ごーるど】
イース[Ⅰ・ⅠE・Ⅱ・ⅡE・Ⅲ・F・Ⅳ・Ⅴ・Ⅵ・7]

『イース』の世界共通の通貨の単位。

ゴールド【ごーるど】
ザナドゥ[Ⅰ・Ⅱ・ネクスト]

ザナドゥ、およびレイランドにおける通貨の単位。どの作品でも武具やアイテムの値段が高めなので、資金のやりくりには結構苦労する。

ゴールド【ごーるど】
ソーサリアン

ペンタウァの通貨単位で、略称はGP。モンスターを倒すだけでは手に入らないので、主にシナリオクリアの報酬や、戦利品を売ることでゴールドを得る。

ゴールド【ごーるど】
ドラスレファミリー

お金の単位。主に、モンスターや宝箱から手に入る。SHOPで買い物をする際や宿に泊まる際に必要。

ゴールド【ごーるど】
ブランディッシュ[1・DR・2・3]

「1」～「3」までのお金の単位で、略称はG。「4」は通貨が違うようで、「T」と呼ばれる。

ゴールド【ごーるど】
ぽっぷるメイル[PC・SFC]

この世界で使われているお金の単位。

ゴールドソード【ごーるどそーど】
風の伝説[Ⅱ]

第1章の砂漠の遺跡で入手できる剣。戦闘用としてはあまり役に立たないが、高額で売却することができる。章が進むにつれ、10万、15万、20万、33万、50万、70万、90万と、売却価格がどんどん上がっていく。



⬅2つ目のスイッチを押す前に先へ進むとゴールドソードを入手できる。スイッチを押すとここを通れなくなり、入手不可能となってしまうので注意。

ゴーレム【ごーれむ】
ソーサリアン[追1(悪魔に魅いられた花)]

フェスタが作ったゴーレム(P.533)。

ゴーレム【ごーれむ】
ダイナソア

ニーラ神殿で、渇きの玉が納められた場所へ通じる道をふさいでいる。土笛を聞かせると力を貸してくれて、タルシスの不死身の禁呪を破る際にも役立ってくれる。

黒鍵アルマリオン【こくけんあるまりおん】
イース[Ⅵ]

エルンストが持つ黒エメラス製の大剣で、青、赤、黄の3本のエメラス剣の能力をすべて備えている。また、この剣は武器であるとともに、ナピシュテムの匣の制御を行うマスターキーでもある。ただし、黒エメラスは白エメラスなくして操るのは難しく、女神の加護を授かるイーシャの力を吸い取って制御していたエルンストも、黒鍵の機能を完全に行使することはできなかった。

ご苦労様でしたー!!【ごくろうさまでしたー】
ぽっぷるメイル[PC]

ナッツ・クラッカーの決めゼリフ。ダミーとなる人形を使って、自分を追ってきた相手を一杯食わせたときなどに、バカにしたような感じで使う。



⬅アルカザール城で倒されたときも言う。この場合だけは本当にご苦労様といった感じ。

小作人【こさくにん】
ロマンシア

2階のベッド付近にヘソクリをため込んでいるロマンシアの国民(P.517)。

小助【こすけ】
ソーサリアン[戦(豊臣秀吉の章)・戦(真田幸村の章)]

呉服問屋の番頭だが、実は隠密(P.535)。

ゴスペル【ごすぺる】
空の軌跡[FC・SC]

詳しくは福音(P.625)を参照。

古代イスマリア王【こだいいすまりあおう】
ソーサリアン[セ3(呪われた遺跡)]

王妃とともに遺跡に眠る古代の王(P.543)。

古代イスマリア王妃【こだいいすまりあおうひ】
ソーサリアン[セ3(呪われた遺跡)]

殺人事件を起こす古代の王妃(P.543)。

古代遺物【こだいいぶつ】
空の軌跡[FC・SC・the 3rd]／零の軌跡[零・碧]

古代ゼムリア文明の時代に生み出されたといわれる、解析不可能な代物。七耀教会では「早すぎた女神の贈り物」と定義されており、人智を越えた強大な力を発揮するため、星杯騎士団などに命じて回収や管理を急いでいる。アーティファクトとも呼ばれる。



⬅元ルーアン市長ダルモアがエステル達に対して使用した「封じの宝杖」も古代遺物の1つ。

古代ゼムリア文明【こだいぜむりあぶんめい】
空の軌跡[FC・SC・the 3rd]／零の軌跡[零・碧]

『軌跡』シリーズの先史にあたる文明。非常に繁栄した文明で、古代遺物など、現在の知識や技術をはるかに凌駕する文明力を持っていたが、大崩壊と呼ばれる謎の現象によって消滅したといわれている。

五大竜【ごだいりゅう】
イース[7]

はるか昔、秩序と調和を重んじる大地であるアルタゴを創生した五体の竜。風や炎、水といったものに溶け込む。アルタゴの大地を見守り続ける存在で、5つの氏族によって信仰されてきた。アルタゴの大地が滅びに向かおうとすると、竜の戦士を選定して力を与える。

五忠臣【ごちゅうしん】
イース[Ⅳ]

はるか昔、英雄であるレファンスとともに有翼人と戦った5人の従者のこと(P.449)。

コッキー【こっきー】
ソーサリアン[ピ(魔の下僕ガッシュの陰謀)]

ラ・フォーヌの森の妖精で女神の使い(P.536)。

コック【こっく】
ソーサリアン[追1(アマゾンの剣)]

ヴァネルバ城でコックをしている女性(P.533)。

ゴッチ【ごっち】
ガガーブトリロジー[白き魔女]

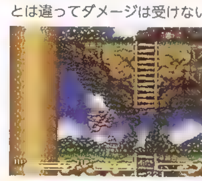
ハックにお金を貸している高利貸し。いつも借金をとり損ねている(P.479)。

コッペ【こっぺ】
零の軌跡[零・碧]

特務支援課の屋上に住みつくネコ(P.514)。

コテッ【こてっ】
ぽっぷるメイル[PC・SFC]

高い所から落下して、着地でつまづいたときの効果音。ちょっとだけ隙ができるが、『ドラスレファミリー』などとは違ってダメージは受けない。



⬅コミカルな効果音とともに、ちょっとお間抜けなポーズをとる。針の山などに落ちたときも同じリアクションになる。

ゴドウィン2世【ごどうぃんにせい】
イセルハーサ[Ⅱ]

約20年前に王家を乗っ取り、ファーゲスタ帝国の皇帝となった男。『Ⅱ』の最終ボス(P.477)。

ゴドフリー【ごどふりー】
ザナドゥ[ネクスト]

若い頃は冒険家を名乗っていた初老の男(P.520)。

理【ことわり】
イースvs.空の軌跡

ザナドゥの世界を構築する道理や自然律。戦士達はザナドゥの理によって呼び出されてしまう。作中では、魔王ガルシスによって理が狂わされてしまい、本来ならば

味方として現れる戦士が、魔王の仲間として登場する。

コパン【こぱん】
零の軌跡[零・碧]
釣公師団のクロスベル支部の団員(P.514)。

こぼるたんX【こぼるたんえっくす】
ツヴァイ[Ⅰ・Ⅱ]
神の領域まで自らを高めることで、魔王にも匹敵するほどの力を手に入れた恐るべきこぼると。『Ⅰ』の2周目以降のプレイ時に、こぼるとの森の奥で出会える隠しモンスターとなる。『Ⅱ』のペットのこぼるとも、最高レベルまで上げるとこぼるたんXになる。

コモス【こもす】
風の伝説[Ⅰ]
かげろうの町にいる命の精霊(P.526)。

ゴモラ【ごもら】
ソーサリアン[ギ(復讐の黒き勇者)]
工場で造られた人型兵器。同じく人型兵器であるソドムとともに、国を1つ滅ぼした(P.540)。

娯楽小説【ごらくしょうせつ】
ガガーブトリロジー[白き魔女・朱紅い雫・海の檻歌]
ガガーブの世界で人気があるのは「キャプテン・トーマスの大冒険」「女剣士サフィー」「疾風のラヴィン」「剣帝ザムザ」「人形の騎士」「詐欺師フロード」など。

仔龍【こりゅう】
ダイナソア
龍の穴でアッシュに救われる龍の子供(P.575)。

コリン【こりん】
ツヴァイ[Ⅱ]
姉のアップルに振り回される少年(P.565)。

コリンズ【こりんず】
空の軌跡[FC・SC・the 3rd]
ジェニス王立学園の学園長(P.496)。

コリン・ヘイワース【こりんへいわーす】
空の軌跡[the 3rd]/零の軌跡[零・碧]
ハロルドとソフィアの子供で、レンの弟(P.504)。

ゴルアデス【ごるあです】
ぽっぷるメイル[PC・SFC]
怪獣の洞窟の奥底で眠る魔獣。ガウ達にとっては、因縁の宿敵とも呼ぶべき存在(P.573)。

ゴルディアン【ごるでぃあん】
ソーサリアン[セ1(銀の灯が消えた街)]
500年前にマークの手で封じられた悪魔(P.541)。

コルベット【こるべっと】
ツヴァイ[Ⅰ]
魔王ヴェスパーに仕えるネコ型の使い魔(P.565)。

コルボ【こるぼ】
風の伝説[Ⅰ]
「カラスじいさん」と呼ばれる老人。とても偏屈な性格で、光るガラクタを集めるのが趣味(P.523)。

コレット【これっと】
風の伝説[Ⅰ]
イシュタリアの王城の地下にいる老女(P.526)。

コロッサル【ころっさる】
ブランディッシュ[4]
ガラハッド編の最終ボス。とにかく力自慢で肉弾戦が得意。クラインの弟(P.553)。

コワード【こわーど】
ブランディッシュ[4]
遺跡にある道具屋「コワード」の女主人(P.554)。

壊す【こわす】
太陽の神殿
アドベンチャーシーンで選択できるコマンドの1つ。遺跡の壁や地面、入手したアイテムなどを壊せる。

コンスクラード【こんすくらーど】
イース[Ⅰ・ⅠE・オリジン]
岩石をまき散らす魔物(P.456)。

混沌の渦【こんとんのうず】
ガガーブトリロジー[朱紅い雫]
エル・フィルディンの南東にあるガガーブ周辺の海域のこと。巨大な渦がいくつも発生し、近づく船をすべて飲み込む。トーマスやミッシェルは、ここを抜けてヴェルトルーナへとたどり着いた。

コンロッド【こんろっど】
ガガーブトリロジー[朱紅い雫]
アヴィンの仲間となる地の精霊使い。『朱紅い雫(新)』では、バロアの領主として登場する(P.486)。

サ行

ザール【ざーる】
ガガーブトリロジー[朱紅い雫]
炎を司る四精霊。『朱紅い雫(新)』では、アヴィンに神剣エリュシオンを託す(P.488)。

サイアス【さいあす】
イース[7]
アルタゴの儺の異名を持つ竜騎士団の千竜長。その正体は終焉の巫女ティアルナを守護する騎士で、アルタゴの滅びを促進させるため、カイマール公王の殺害などを行った(P.462)。

最強ヒロイン【さいきょうひろいん】
イース[Ⅲ・F]
ネット上でささやかれる『イース』シリーズ最強のヒロインは誰かという議論のことで、『Ⅲ』や『F』のエレナという答えが大多数を占めることが多い。アドルが各地を苦心しながら冒険するなか、その行く先々にあっさりと姿を現して、ときには敵幹部のガーランドを脅してアドルを助けるという『Ⅲ』でのエピソードが衝撃的だったことが理由としては大きいのだろう。



⬅アドルの行く先々に現れるので、一部のユーザーには「先回りのエレナ」の異名で呼ばれている。

再決起作戦【さいけっきさくせん】
空の軌跡[SC]
カノーネを筆頭にした元王国軍情報部によるリシャール奪回作戦のこと。導力戦車オルグイユを用いてグランセル城を占拠してアリシア女王を拘束し、デュナン公爵を即位させることが目的だった。しかし、すべては執行者レンの「お茶会」と称した策に踊らされたもので、作戦はエステル達に阻止された。

最後で最初のイース【さいごでさいしょのいーす】
イース[Ⅴ]
『イースⅤ』のキャッチコピー。発売時期がSFCから次世代機への転換期であることと、日本ファルコムがSFC用に開発した初のイースであることから、この言葉がついた。初期は「最後のイース」とだけ掲載されており、シリーズが終わるのかと焦る人もいたのでは？

再生の輪【さいせいのわ】
ダイナソア
タルシスが使っていた禁断の呪法。自らの心臓を取り出して、そこに力を与えることで肉体が不死になる。ゴーレムの力で打ち破ることができる。

サイラス【さいらす】
ツヴァイ[Ⅰ]
ポックルに「師匠」と呼ばれる番人兄弟の長男。かなり熱い性格の熱血漢(P.561)。

サイレス【さいれす】
イセルハーサ[Ⅰ・Ⅱ]
戦闘中、敵味方を問わずに呪文が使えなくなる呪文。魔法使いの天敵ともいえ、ローはとにかく嫌悪していた。『Ⅰ』ではグエンの塔の石碑に刻まれていたが、ローが表面を削って捨ててしまうという事件もあった。幸い、ゲイル3世のおかげで石碑は元通りになった。

サイレン【さいれん】
ソーサリアン[ギ(呪われた国ペンタウァの悲劇)]
鳥でもなく人間でもない生物。セレナという名前を持つ者もいる(P.540)。

サウド【さうど】
イース[Ⅵ]
港町リモージュで隠居生活を送る老人(P.471)。

サウル=トバ【さうるとば】
イース[オリジン]
ユニカの父親。イース浮上の際に地上に残り、英雄的な死をとげた神殿騎士団団長(P.455)。

酒場の男【さかばのおとこ】
アステカ
銃を売りつけてくるガンマン風の男。意外と親切で、ちゃんと交渉をすれば安く売ってくれる(P.568)。

酒場の店主【さかばのてんしゅ】
ソーサリアン[追1(アマゾンの剣)]
ヴァネルバ王国で酒場を営む女性(P.534)。

砂岩板【さがんばん】
ブランディッシュ[3]
太陽の砂岩板と月の砂岩板の2種類が存在する。表面にはボルテリック文字という古代文字が刻まれており、よく見ると顔らしき模様も描かれている。フィベリアでは、この砂岩板を2つ揃えればフィベリア国の平安が保たれると伝えられている。



⬅板といっても石版のようなものではなく、どちらかといえばメダルに近い。『3』における重要なキーアイテムとなる。

ザクソン【ざくそん】
イース[Ⅵ]
肉体労働担当の強面なバスラム商会員(P.469)。

ザクロ【ざくろ】
ヴァンテージマスター[JAPAN・冒険]
モモスケが持つ、話すことができる妖刀(P.559)。

サザン・クロス【さざんくろす】
ブランディッシュ[2]
究極の盾と名高いサザン・クロスと、それを持つ化物のこと。なお、サザン・クロスはプラネット・バスターの対となる盾で、最強の防御力を誇る。その名称は、英語で南十字星を意味している(P.550)。

サジム【さじむ】
ぽっぷるメイル[SFC]
マーベラをいけにえにして復活した魔神(P.573)。

サダ【さだ】
イース[Ⅱ・ⅡE]
マリアの婚約者でハダトの息子。クレリアソードをアドルに託してくれる(P.466)。

真田幸村【さなだゆきむら】
ソーサリアン[戦(真田幸村の章)]
日の本一の武士といわれる名将。暗黒神の五天王の1人の天狗にとりつかれている(P.535)。

ザナドゥ【ざなどぅ】
ザナドゥ[Ⅰ]
1985年に発売されてPCゲーム業界を席巻した怪物タイトル。ジャンルはA・RPGで、主人公は勇者となり、ダンジョンの奥に潜むキングドラゴンであるガルシスの撃破を目指すことになる。そもそもは「ドラゴンスレイヤー」の続編として発売されたが、すぐに「ザナドゥ」シリーズとして展開することになった(P.355)。

ザナドゥ【ざなどぅ】
イースvs.空の軌跡
『イースvs.空の軌跡』の舞台となる世界。キングドラゴンこと魔王ガルシスがいることもあり、『ザナドゥ』の世界となんらかの関係性がある可能性が高い。

ザナドゥ【ざなどぅ】
ザナドゥ[Ⅰ・Ⅱ・ネクスト]
はるか昔、開祖クープラ・カーンによって建国された、桃源郷とうたわれる王国。魔王ガルシスによって何度か侵略を受けるが、聖剣ドラゴンスレイヤーを携えた勇者の出現により窮地を脱して繁栄を築いた。

ザナドゥ・ネクスト【ざなどぅねくすと】
ザナドゥ[ネクスト]
『ザナドゥ』シリーズ20周年を記念して、2005年に発売されたA・RPG。初代『ザナドゥ』の数百年後の世界を舞台にする正統なる続編となっている(P.356)。

サニータ【さにーた】
零の軌跡[零・碧]
リュウとアンリの友人である少女(P.513)。

サノブン【さのぶん】
風の伝説[Ⅰ]
ラマバードの宮殿にいるオネエ口調の床屋(P.526)。

ザノン【ざのん】
ブランディッシュ[4]
神を題材にした曲を奏でる吟遊詩人。主人公の行動によって、善人にも悪人にもなる(P.552)。

ザバ【ざば】
イース[Ⅱ・ⅡE・オリジン]
ダレスの部下である女性型の魔物(P.457)。

ザハール・ド・ムーンブリア
【ざはーるどむーんぶりあ】
ツヴァイ[Ⅱ]
アルウェンの叔父にあたる大吸血鬼(P.565)。

ザヒュルス【ざひゅるす】
ヴァンテージマスター[VM・VMP]
かつて闇の世界を支配していた魔人(P.556)。

サフィーユ【さふぃーゆ】
ブランディッシュ[4]
暁の巫女になると目されていた優秀な女性エルフ。クレールの従者としてお供することになる(P.553)。

サフィス【さふぃす】
ソーサリアン[セ1(美しき花嫁)]
ジードの娘でソーサリアンの花嫁候補の1人(P.540)。

サポートキャラクター【さぽーときゃらくたー】
イースvs.空の軌跡
プレイヤーをサポートする存在。1回のバトルにつき1度だけ呼び出すことができ、キャラクターによってさまざまな支援効果を発揮する。『イース』や『空の軌跡』以外の日本ファルコム作品からもサポートキャラクターとして参戦しており、全24組が登場する。


⬅戦闘中に使用すると、選択したサポートキャラクターのちょっとしたアニメーションが流れる。

サマリーヌ【さまりーぬ】
ソーサリアン[セ3(時の神殿)]
大人になったフィアネ(P.543)。

サミー【さみー】
イセルハーサ[Ⅱ]
モーガンの弟子。穴掘りの腕は未熟(P.476)。

サミュエル【さみゅえる】
ザナドゥ[Ⅰ]
ジュリデン王の側近で、救世主の出現を告げるシリューガの星の予言を発見した人物。彼の提案により、ガルシスの耳に届かぬよう夢による啓示が出され、ガルシスに挑む若者達が集められた。なお、マニュアルにのみ書かれた人物で、ゲーム中には登場しない。

ザムハン【ざむはん】
ダイナソア
主人公であるアッシュが白い蝶に導かれるようにして迷い込んだ地。アーケディア城に座するヤール王によって治められているが、その城門は長い間閉ざされたままだという。アッシュ以外にもさまざまな旅人が迷い込んできており、ウォーレンやキリーのように伝承上の強大な力を求めてやってきた者もいる。軍神を倒すまでこの土地から出ることができなかったため、もしかしたら別次元などにある異世界だったのかもしれない。また、町にいる闇屋が「彼の地とこの地を渡りあなたのようなお方を相手に商いをいたします行商人にございます」と言っていることからも、この町や土地は本来存在していないものだという可能性がうかがえる。

ザムハンの町【ざむはんのまち】
ダイナソア
アッシュが訪れるザムハン地方にある町。長老の不審な態度をはじめ、子供の姿がまったくなく、王が死んでもまったく騒がないなど、怪しい部分が多々ある。なお、町の人々はティナのことを異端の神の言葉で、「鉄の意志をくじくもの」と呼んでいた。

さやか【さやか】
ソーサリアン[セ2(灼熱のワナ)]
テシターにさらわれた女性(P.542)。

サラース【さらーす】
ブランディッシュ[4]
閉所に閉じ込められた風の精霊(P.552)。

サラサ【さらさ】
ツヴァイ[Ⅱ]
星降りの里の温泉の管理人。母親のようにスバルの世話をしている(P.567)。

サラ=トバ【さらとば】
イース[Ⅰ・ⅠE]
神官トバの血を引くミネアの町の占い師。アドルにイースの本の探索を依頼したのだが、何者かによって暗殺され、非業の死をとげてしまう(P.464)。

サラバット【さらばっと】
イース[Ⅴ]
600年の時を生きてきた偉大なる大魔導師。魔人と呼ばれるストーカーの師匠でもある(P.468)。

サリア【さりあ】
ソーサリアン[セ1(銀の灯が消えた街)]
オルソード王国の城下町で銀製品を扱う女性(P.541)。

サリナ【さりな】
イース[ⅡE]
ランスの村の病院の看護師(P.465)。

サルモン神殿【さるもんしんでん】
イース[Ⅰ・ⅠE・Ⅱ・ⅡE・Ⅳ・オリジン]
六神官や女神達が住む神殿。700年前の戦いで、魔物の侵攻を抑え切れず、地上に神殿の一部を残して空へと浮上した。『Ⅰ』や『ⅠE』の神殿はその際に切り離された神殿の一部。『Ⅱ』や『ⅡE』でイースが地上に降りたことで、サルモン神殿は再び元の姿を取り戻した。

ザレム【ざれむ】
イース[Ⅱ・ⅡE]
ラミアの村の武器防具屋の女主人。露出度が高い武器フェチの女性で、隠れファンが多い(P.466)。

サローン【さろーん】
デーモンズリング
多くの悪霊を従える伝説の魔王。かつて、デュムリンの国を滅ぼした(P.567)。

サンサーラの呪い【さんさーらののろい】
ソーサリアン[セ1(美しき花嫁)]
ディオンヌ村にかかった呪いのこと。その昔、地元の領主のスラフタフとラステルという若者が、ともにサンサーラという女性を愛してしまい、三角関係のもつれにより、サンサーラを死なせてしまう。それ以来、ディオンヌ村では、2人の男性が1人の女性を愛すると、その女性が死んでしまうようになった。


⬅サンサーラの像に幸せの指輪をはめることで、呪いは解かれたかと思われたが……。

サンジ【さんじ】
ヴァンテージマスター[JAPAN・冨嶽]
カブキ者の雰囲気を持つ幕府の隠密(P.559)。

ザンジバル【ざんじばる】
イース[Ⅶ]
金にがめついアルタゴの大商人(P.470)。

三神教【さんしんきょう】
イース[Ⅶ]
アルタゴ市で広く布教されている、天空神ホル、大地神マイア、海神グラッテオスの三神を祭る宗教。アルタゴは交易によって莫大な国家収益を上げる国であるため、特に海神グラッテオスへの信奉が強い。

山賊【さんぞく】
ソーサリアン[セ1(美しき花嫁)]
ケインの部下の山賊。親分であるケインがホレた、レティアという村娘をさらおうとする(P.540)。

山賊【さんぞく】
ソーサリアン[戦(武田信玄の章)]
森を根城に周辺の村を襲う山賊(P.534)。

山賊一味【さんぞくいちみ】
ガガーブトリロジー[白き魔女]
フュエンテを荒らす山賊の一味(P.479)。

サンダース島【さんだーすとう】
ソーサリアン[ピ]
魔王を封じたギルバレス島の隣にあり、『ピラミッドソーサリアン』で、ソーサリアンの活動拠点となる島。ギルバレス島とサンダース島を行き来している間は、年月が経過することはない。ただし、一度ペンタウァに戻ると、『ピラミッドソーサリアン』のシナリオ進行がリセットされてしまうので注意しよう。


⬅サンダース島での滞在中は、マーゼルという老人がソーサリアンの世話をしてくれる。

サンダードラゴン【さんだーどらごん】
ぽっぷるメイル[PC・SFC]
ゴルアデスの棲み家の番をする竜(P.573)。

サンドマリボー【さんどまりぼー】
ソーサリアン[基1(失われたタリスマン)]
タリスマンとともに封じられていた魔物(P.529)。

サンドラ【さんどら】
ザナドゥ[ネクスト]
奇岩城を題材に詩を作ろうとする吟遊詩人(P.520)。

サントリーニ【さんとりーに】
ソーサリアン[ギ(双頭の魔犬)]
時計塔の監理をしている男(P.538)。

サンバの審査員【さんばのしんさいん】
ソーサリアン[セ5(それゆけ！　ドトーのトライアスロン)]
審査員をするトミー、いがちゃん、キーヤ(P.545)。

サン・ボヌール【さんぼぬーる】
風の伝説[Ⅰ]
王都から脱出して、のちにレジスタンスを結成する貴族。だが、自分は戦線に立とうとしない卑怯者(P.524)。

シア【しあ】
イース[Ⅵ]
愛らしい少女。ガザルとソフィアの娘(P.471)。

シーキス【しーきす】
ロマンシア
妖精の地下洞などに出没する魔物。鋭くとがった青い鱗に包まれていて、触るとダメージを受ける。倒してもカルマが減らない特殊な敵となる。

ジーク【じーく】
空の軌跡[FC・SC・the 3rd]／零の軌跡[碧]
王国軍王室親衛隊のシロハヤブサで、とても頭がいい。主にクローゼと行動をともにする(P.497)。


⬅クローゼのクラフト技のケンプファーは、ジークによる奇襲攻撃。敵の能力を下げる効果がある。

ジークフリート【じーくふりーと】
ツヴァイ[Ⅰ]
地の精霊のノームの長(P.563)。

CZ-812CE【しーぜっとえいといちにーしーいー】
ザナドゥ[Ⅰ・Ⅱ]
ザコモンスターの中で最強を誇るロボット型の敵で、攻撃力がとてつもなく高い。こいつらに囲まれたときの絶望感は、筆舌に尽くしがたいものがある。


⬅魔法が効かず、攻撃力も高い超強敵。数回攻撃されただけで殺されることも多々ある。

ジード【じーど】
風の伝説[Ⅰ]
アイネアス一族を辺境に追いやった人々を憎み、アステル王朝の再建をもくろむ青年。本名はジード・アイネアスで、アリオスの実兄にあたる(P.525)。

ジード【じーど】
ソーサリアン[セ1(美しき花嫁)]
山賊が村へ入る手引きをする男(P.540)。

シート・シェーラ【しーとしぇーら】
風の伝説[Ⅰ]
ラマバードの太守のイブンの第一夫人(P.526)。

G・トドロキ【じーとどろき】
ブランディッシュ[3]
闘技場の戦士。円真流免許皆伝(P.550)。

ジーナ【じーな】
イセルハーサ[Ⅱ]
ボアードの妻。とにかく気が強い(P.475)。

ジーバン【じーばん】
風の伝説[Ⅰ]
リュコスの身がわりに牢屋に入った情報屋(P.521)。

シーラ【しーら】
スタートレーダー
惑星ミディーラで活動する腕利きの情報屋(P.570)。

ジーラ=ウォーゼン【じーらうぉーぜん】
ドラスレファミリー
ウォーゼン一家の祖母。冒険の続きからプレイするためのパスワードを教えてくれる(P.517)。

シーラス【しーらす】
イセルハーサ[Ⅰ・Ⅱ]
光る物を見ると、かたっぱしから飲み込んでしまう変な魚。腹からよくスプーンやコインが出てくる。「Ⅰ」では、この魚の腹から黄金の鍵が出てきた。

ジーン【じーん】
ザナドゥ[ネクスト]
港にいて湖を見ている女性(P.520)。

ジーン【じーん】
ブランディッシュ[3]
闘技場で勝ち進むと乱入してくる武道家(P.550)。

jdk【じぇいでぃーけー】
その他
日本ファルコムのサウンド制作スタッフのこと。正式名称は「Falcom Sound Team jdk」で、初期は「J.D.K.」と表記されていたこともある。日本ファルコムのゲームには名曲が多いため、多くのサウンドトラックが発売されているほか、予約特典や限定版の特典などとして、豪華な音楽アレンジCDが用意されることも多い。

jdkBAND【じぇいでぃーけーばんど】
その他
日本ファルコムの楽曲のアレンジや演奏を専門とするメタル系のバンドグループ。1990年に結成された初代のバンド名は「J.D.K.BAND」と、英字が大文字でピリオドが入っていた。現在の「jdkBAND」は、2007年に結成されたグループとなる。

ジェイド【じぇいど】
イース[Ⅱ・ⅡE・Ⅳ]
ランスの村の道具屋の主人(P.465)。

J.B【じぇいびー】
ソーサリアン[セ2(灼熱のワナ)]
ホホホの村でなんでも屋を営む人物(P.542)。

ジェード【じぇーど】
ヴァンテージマスター[VMP]
精霊であるエカイユは、自身のマスターであるジェードを捜して旅を続けていた。だが、ギド・カーンを倒したとき、彼がジェードだったと気づく。ギド・カーンは消滅してエカイユは目的を失ってしまうが、これからは自分の意思で生きようと決意する。

ジェシカ【じぇしか】
ブランディッシュ[4]
街区の酒場「ハーベスト」のウェイトレス(P.554)。

ジェスター【じぇすたー】
ツヴァイ[Ⅱ]
キザなピアニスト。セフィーラの相棒(P.565)。

ジェストン【じぇすとん】
イセルハーサ[Ⅰ・Ⅱ]
ウォンリーク公国の大公。ファーレン王国に嫁いだフェリシアの兄で、セリオスの叔父にあたる(P.473)。

ジェド【じぇど】
イース[Ⅵ]
海賊船トレス＝マリス号の操舵手(P.471)。

ジェニー【じぇにー】
イセルハーサ[Ⅱ]
フローラの家庭教師である女性(P.473)。

ジェニス【じぇにす】
ソーサリアン[追1(アマゾンの剣)]
ヴァネルバ王国の城門の守備隊長(P.533)。

ジェニス王立学園【じぇにすおうりつがくえん】
空の軌跡[FC・SC・the 3rd]
リベール王国のルーアン地方にある全寮制の学園。コリンズが学園長を務めている。作中ではクローゼやレクターなど、多くの人物が学園の生徒として登場する。

ジェノクレス【じぇのくれす】
イース[Ⅰ・ⅠE・オリジン]
神殿で戦うことになる、魔道師のような風体の魔物。多数の火柱を操り、襲いかかってくる(P.456)。

ジェノス島【じぇのすとう】
イース[Ⅲ・F]
勇者ジェノスがガルバランを封印した島で、「Ⅲ」ではガルバラン島と呼ばれている。チェスターとエレナの故郷であり、勇者ジェノスの末裔が住む村が存在したが、マクガイアの指示で使わされたデュラーンによって村は滅ぼされた。チェスターとエレナは、村の殲滅作戦に加わっていた傭兵のベルハルトに救出されて、レドモントの町で保護された。

ジェノバン【じぇのばん】
ソーサリアン[基1(失われたタリスマン)]
リーアの叔父。野心家だがドジな男(P.529)。

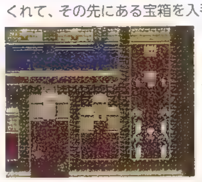
ジェバ＝トバ【じぇばとば】
イース[Ⅰ・ⅠE・Ⅳ]
ゼピック村に住む老婆で、サラの叔母。神殿から救出されたフィーナの面倒を見る(P.464)。

シェフ【しぇふ】
ソーサリアン[セ4(闇に消えた女神)]
闇の王の城に仕えるシェフ(P.544)。

ジェム【じぇむ】
風の伝説[Ⅰ・Ⅱ]
イシュタリア、およびアシュナールにおける通貨の単位。「Ⅱ」以前には両大陸間の交流はないはずだが、なぜか共通の単位となる。表示される最大額は999999ジェムで、これを超えると数字がオレンジ色になって000001からカウントし直されるが、実際の所持金は累積されている。最終章ではエリクサーを50万ジェムで買えるようになるため、使い道に困ることはない。

GEM【ジェム】
ダイナソア
ザムハンにおける通貨の単位。初期は必要なのだが、ゲーム中での使い道に乏しいため、わりと早い段階でカンストする。最大値は65535GEM。

ジェムイーター【じぇむいーたー】
風の伝説[Ⅰ]
王城11階の宝箱から入手できる、ジェムを食べる生物。持っていると徐々に所持金が減るが(約1秒につき1ジェム)、7階で道をふさぐジェム型の障害物を食べてくれて、その先にある宝箱を入手できるようになる。



←ジェムイーターがいれば7階の宝箱から「宝箱の精」を入手でき、宝箱の罠を見抜けるようになる。また、ジェムイーターを元の宝箱に戻せるようになる。

シェラザード・ハーヴェイ【しぇらざーどはーゔぇい】
空の軌跡[FC・SC・the 3rd]
「銀閃」という異名を持つ正遊撃士で、しなやかなムチを愛用する。エステルの先輩であり、姉のような存在でもある。酒豪としても知られる(P.496)。

ジェラシウス【じぇらしうす】
ソーサリアン[セ2(パンドラの箱)]
「嫉妬」を司る「悪」(P.542)。

ジェラルド【じぇらるど】
イセルハーサ[Ⅱ]
成金で、金の力でナッシュの町長となったフローラの父。可憐な娘とは正反対で、とても強欲(P.473)。

ジェラルド夫人【じぇらるどふじん】
イセルハーサ[Ⅱ]
ジェラルドの妻で、フローラの母親(P.473)。

シェリル【しぇりる】
風の伝説[Ⅱ]
エクトルの町の豪商であるダイソンの娘。男性に金目当てで言い寄られ、困っているらしい。清純に見えるが、隠しイベントではちょっぴり大胆になる(P.527)。

ジェルマン【じぇるまん】
イセルハーサ[Ⅰ・Ⅱ]
フラートの弟で、エリオンの兄。ナッシュで悪政を行ったため、王権を剥奪された(P.474)。

ジェント【じぇんと】
ガガーブトリロジー[海の檻歌]
ヴェルトルーナにおける共通の通貨単位。手に入れるためには、街道に出没する魔獣を倒して、換金用アイテムとなるリルを入手することが基本となる。

ジェンマ【じぇんま】
イース[オリジン]
知恵を司る六神官で、リコの祖父(P.455)。

塩の杭【しおのくい】
空の軌跡[SC・the 3rd]／零の軌跡[零・碧]
ケビンがワイスマンにトドメを刺す際に使ったアーティファクトで、ワイスマンを塩へと変えて絶命させた。かつて、ノーザンブリア北部を塩の大地へと変えてしまった禁断の呪具となる。皮肉なことに、このノーザンブリア北部はワイスマンの出生地となっている。

シオン【しおん】
イース[オリジン]
サルモン神殿の祭司長。聖なる魔法の使い手(P.455)。

刺客【しかく】
ガガーブトリロジー[海の檻歌]
レバス13世の命令で、レオーネと銀髪の少女の命を狙う暗殺者。陣笠らしき物をかぶっている(P.493)。

ジグム【じぐむ】
ソーサリアン[ピ(魔の下僕ガッシュの陰謀)]
ガッシュの城を守る亡霊の剣士(P.536)。

シグムント・オルランド【しぐむんとおるらんど】
零の軌跡[碧]
「赤の戦鬼(オーガ・ロッソ)」として恐れられる、猟兵団「赤い星座」の副団長。シャーリィの父親(P.511)。

シグルーン【しぐるーん】
イース[Ⅶ]
竜騎士団の百竜長で、騎士団一の弓の使い手。アイシャのお目付け役を務めている(P.453)。

ジゴ【じご】
イセルハーサ[Ⅱ]
ジーナの部下。スエルの宿屋に化けていた(P.475)。

地獄【じごく】
ロマンシア
地下迷宮や溶岩城で進行手順を間違えたり、穴に落ちるとたどり着く。右の壁にある隠し通路から脱出可能。

司祭【しさい】
ロマンシア
ロマンシア王国の教会にいる司祭達(P.517)。

じじばば税【じじばばぜい】
風の伝説[Ⅰ]
ドクサの町を統治しているピカラが、ミゼール村の老人から取り立てている税金。法外な金額で長い間苦しめられてきたという話で、誰も文句も言わずに支払い続けたようだ。それにしても、ひどいネーミングだ。

ジジババチーム【じじばばちーむ】
ソーサリアン[セ5(それゆけ！ ドトーのトライアスロン)]
老人の4人組チーム、意外な優勝候補(P.544)。

ジジババの衣【じじばばのころも】
ソーサリアン[セ5(それゆけ！ ドトーのトライアスロン)]
「それゆけ！ ドトーのトライアスロン」の隠しアイテム。ゴール直前で動けなくなってしまったジジババチームに富山の置き薬をわたすと逆転優勝されてしまうが、ペンタウァへ帰還する際、お礼としてもらえる。装備すると、若返りの効果があるREJUVENATEの魔法が使えるので、わざと失敗してでも手に入れておきたい。



←どうしてジジババチームは、自らこの魔法を使って若返らなかったのだろうか……。

シズク・マクレイン【しずくまくれいん】
零の軌跡[零・碧]
アリオスの娘。幼くして視力を失っており、聖ウルスラ医科大学の病院に入院している(P.510)。

システィ【しすてぃ】
ぽっぷるメイル[SFC]
賞金稼ぎの魔法使い。リュークの相棒(P.572)。

質屋【しちや】
ソーサリアン[戦(織田信長の章)]
二条城の城下町で質屋を営む男(P.534)。

七耀教会【しちようきょうかい】
空の軌跡[FC・SC・the 3rd]／零の軌跡[零・碧]
ゼムリア大陸全土に浸透している空の女神(エイドス)を信奉する宗教組織。星杯騎士団と呼ばれる強力な騎士団を擁しており、アーティファクトの捜索および回収を進めている。団のなかでも能力に優れ、聖痕が現れた者は全12人の守護騎士の1人になれることもある。

七耀石【しちようせき】
空の軌跡[FC・SC・the 3rd]／零の軌跡[零・碧]
鉱山などから発掘される導力を秘めた天然資源の結晶体で、セプチウムとも呼ばれる。色と属性に応じて価値や使用方法が異なる。七耀石の欠片はセピスと呼ばれ、それを結晶回路(クオーツ)に加工し、戦術オーブメントにセットすればさまざまな導力魔法を使用できる。

執行者【しっこうしゃ】
空の軌跡[SC・the 3rd]／零の軌跡[零・碧]

蛇の使徒の手足として働く、身喰らう蛇の実行部隊。ただし、そこには上下や主従の関係はなく、あくまで対等な協力関係となっている。ヨシュアは「漆黒の牙」、レンは「殲滅天使」など、二つ名で呼ばれることが多い。

地頭【じとう】
ソーサリアン[戦(武田信玄の章)]

地元の有力者で食糧をため込んでいる(P.534)。

シドール【しどーる】
ガガーブトリロジー[海の檻歌]

シャヌーン一族最強の戦士(P.491)。

シド・バルタザール【しどばるたざーる】
ガガーブトリロジー[海の檻歌]

カヴァロ音楽劇場で圧倒的な人気を誇るピアニストの青年。「鍵盤の魔術師」の異名を持つ(P.492)。

しぬでないぞ【しぬでないぞ】
ソーサリアン[基1(消えた王様の杖)]

「消えた王様の杖」で、ケガをして休んでいる冒険者であるグーランがソーサリアンにかけるセリフ。いろいろな意味で応用がしやすい名言であるため、ファンの間での認知度は高い。その一方で、毎回話しかけるたびに「しぬでないぞ」「しぬでないぞ」とうるさいこともまた、この言葉を名言たらしめているといえる。

シノン【しのん】
ガガーブトリロジー[白き魔女]

ラップじいさんに命を助けられた男(P.481)。

シノン【しのん】
風の伝説[I]

四風神に仕える小姓。かげろうの町の魔法力をコントロールできる北風の剣を、アリオスに託す(P.526)。

ジバ【じば】
ソーサリアン[セ3(時の神殿)]

時の神殿の書記官に就く竜族(P.543)。

支配人【しはいにん】
アステカ

メインストリートにあるホテルの支配人(P.568)。

シマリス【しまりす】
ソーサリアン[ピ(魔の下僕ガッシュの陰謀)]

森にいるリス。動物の言葉がわかる銀の首飾りがあれば、有用な情報を教えてくれる(P.536)。

ジミー【じみー】
ガガーブトリロジー[朱紅い雫]

自分の姿を消すハイドの魔法を使う悪ガキ(P.486)。

使命の石版【しめいのせきばん】
イース[III・F]

ガルバランを封印した伝説の様子が描かれた石版。使命を果たせる者だけが手にすることができるといわれている。「フェルガナの誓い」では、ジェノスに認められた者に、石版の一部が与えられた。

シャーマン【しゃーまん】
ソーサリアン[基3(天の神々たち)]

ユイターから神の腕輪を奪う女性(P.531)。

シャーラ【しゃーら】
ガガーブトリロジー[白き魔女]

グースとコンビを組む女盗賊。悪人ではなく、旅の途中で何度もジュリオに力を貸した(P.479)。

シャーリィ・オルランド【しゃーりぃおるらんど】
零の軌跡[碧]

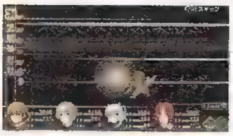
猟兵団「赤い星座」の部隊長の1人。副団長のシグムントの娘で、ランディの従兄弟にあたる(P.511)。

ジャイアントパイン【じゃいあんとぱいん】
ソーサリアン[ギ(二濤のナルキッソス)]

パインがナルシスの魔力で巨大化した姿。とにかく大きく、初めて見た人はたいていビックリする(P.539)。

シャイニングポム【しゃいにんぐぽむ】
空の軌跡[FC・SC・the 3rd]／零の軌跡[零・碧]

『軌跡』シリーズの名物レアモンスター。攻撃が回避されやすく、ダメージを与えにくいうえにすぐ逃げる。撃破に成功すると大量のセピスと経験値がもらえる。



⬅出現率は低く、出会えればラッキー♪だが、すぐに逃げられてしまい、ガッカリすることも多い。

シャオ【しゃお】
ガガーブトリロジー[海の檻歌]

マクベインをマックベーン師匠と仰ぐアコーディオン奏者の中年。ノリが軽くて話術も巧み(P.490)。

ジャガー【じゃがー】
太陽の神殿

額の宝珠を取ると動き出す不思議な石像(P.568)。

邪鬼【じゃき】
ソーサリアン[戦(徳川家康の章)]

日本で起こった災厄の元凶である魔(P.536)。

ジャグベル【じゃぐべる】
ブランディッシュ[3]

フィベリアの宮廷占い師である、白い法衣を着た男。ゾールの手下で、幻術の使い手(P.550)。

ジャグラー【じゃぐらー】
ソーサリアン[ピ(嘆きの神殿)]

神殿でソーサリアンを待つ魔王の部下(P.536)。

邪剣士【じゃけんし】
ロマンシア／ソーサリアン[基2(ロマンシア)]

アゾルバ王国の地下に出没する全身を鎧で包んだ怪物。両手に持った剣で攻撃してくる。

シャダイ【しゃだい】
ヴァンテージマスター[JAPAN・冨獄]

都を追放され、各地で暗躍する陰陽師(P.558)。

シャチオ・フィルシャーク【しゃちおふぃるしゃーく】
ぽっぷるメイル[SFC]

10年にわたって水路の研究を続ける怪獣(P.572)。

ジャック【じゃっく】
イセルハーサ[I]

ゲイル一家の1人である盗賊(P.475)。

ジャック【じゃっく】
空の軌跡[SC・the 3rd]

小説「賭博師ジャック」の主人公(P.505)。

ジャッド【じゃっど】
ヴァンテージマスター[VM・VMP]

禁術を使いこなす魔法使い(P.556)。

シャドードラゴン【しゃどーどらごん】
ソーサリアン[基1(盗賊たちの塔)]

塔の地下に生息している邪悪な竜(P.529)。

シャノン【しゃのん】
ガガーブトリロジー[朱紅い雫]

マイルを運命の王子様だと慕うチブリ村の村娘。とにかく元気で行動力があり、どこまでもマイルを追いかけては、行き倒れたり、人質にとられたりしているトラブルメーカーでもある(P.484)。

シャハラザード【しゃはらざーど】
ブランディッシュ[4]

幻の楽曲を求めて塔に来た吟遊詩人(P.554)。

シャハラザード(祖先)【しゃはらざーどそせん】
ブランディッシュ[4]

神の力で滅亡した人々を静める吟遊詩人の霊。シャハラザードの祖先にあたる(P.553)。

ジャビル【じゃびる】
イース[V]

賢者の石を持ち、ケフィンを牛耳る錬金術師。ケフィンで戦うことになる、『V』の最終ボス(P.460)。

シャムシール団【しゃむしーるだん】
ガガーブトリロジー[朱紅い雫]

エル・フィルディンで最も知られる盗賊団。『朱紅い雫(旧)』では彼らの悪行を阻止する依頼がかなりたくさん登場する。世界各地の洞窟をアジトにしている。



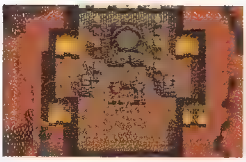
⬅『朱紅い雫(旧)』ではただの悪人集団だったが、『朱紅い雫(新)』では、女首領ファティマが追加されたことにより、役割が変わった。団員はみな彼女に心酔している。

シャリアーズ【しゃりあーず】
イース[7]

イスカの里長代理でガッシュの符術の師(P.470)。

シャリネ【しゃりね】
ガガーブトリロジー[白き魔女]

巡礼の旅でめぐる祠の総称。全部で5カ所あり、それぞれ水、地、火、風、空の名がついている。シャリネは、はるかな昔に異界から来た魔女が建てたものとされる。



⬅シャリネごとに形が異なる魔法の鏡がある。そこに銀の短剣を捧げると映像が流れる。

シャル【しゃる】
ザナドゥ[ネクスト]

主人公と旅する、考古学の知識が豊富な少女。本作のヒロインで、多くの場面で主人公を支える(P.519)。

シャル【しゃる】
ソーサリアン[セ2(灼熱のワナ)]

北の村のシャーマン(P.542)。

シャルのお弁当【しゃるのおべんとう】
ザナドゥ[ネクスト]

石板を解読したときに、シャルが主人公にわたすお弁当。全12種類で、食べるとHPが回復する。最初のうちは食材がつぶれていたり生焼けだったり焦げていたりと散々な出来でHPの回復量も少ないが、作っていくうちにだんだんと腕を上げ、中身も豪華になっていく。



⬅シャルからもらった弁当をすぐ彼女に預けることもできるが、「こんなの食えるか」と突き返しているようで心苦しい。

シャルル【しゃるる】
ブランディッシュ[4]

カジノにあるタイニールーレットのディーラーをしているグラマーな美女(P.554)。

ジャレス【じゃれす】
ソーサリアン[宇(愛と悲しみのバンパイヤ)]

マリエル姫をさらった吸血鬼(P.537)。

ジャン【じゃん】
イース[V]

地下組織パルチザンのメンバーの1人(P.468)。

ジャン【じゃん】
イセルハーサ[I・II]

ドラゴン牧場を営むボイルとノーマの息子。『II』では両親から牧場の管理を受け継いだ(P.472)。

ジャン【じゃん】
空の軌跡[FC・SC]

遊撃士協会ルーアン支部の受付(P.500)。

ジャン&リック【じゃんあんどりっく】
ガガーブトリロジー[海の檻歌]

マクベインの飼い犬とトビネズミのコンビ。ジャンが犬、リックがトビネズミである(P.489)。

ジャンク【じゃんく】
ソーサリアン[ギ(復讐の黒き勇者)]

機械の魔人により祖国を滅ぼされ、復讐に燃える褐色の肌の戦士。単身でソドムを破壊する強者(P.540)。

ジャングルジム【じゃんぐるじむ】
ぐるみん

ピメントマウンテンの頂上のピメント公園にある。頂上までジャンプで上ると頭装備を入手できるが、簡単そうに見えて非常に難しい。複雑なパイプのつながりを見極めて、進路を見つけるのがポイントだ。

ジャン=ピエール【じゃんぴえーる】
イース[III・F]

レドモントの町の教会の神父(P.466)。

十三工房【じゅうさんこうぼう】
空の軌跡[SC・the 3rd]／零の軌跡[零・碧]

グロリアスやパテル=マテルといった超兵器を開発してきた、身喰らう蛇の技術組織。蛇の使徒であるノバルティス博士が責任者を務めている。

終息のメロディー【しゅうそくのめろでぃー】
ガガーブトリロジー[海の檻歌]

ビオラリュームを制御する旋律で、水底の子守歌とも呼ばれる。「青き葬送」と「水底のメロディー」のオブリガード(裏旋律)となっている。

シューティング革命【しゅーてぃんぐかくめい】
スタートレーダー

『スタートレーダー』の広告で使われたキャッチコピー。SLGやRPG、AVGの要素を取り入れた次世代型STGで

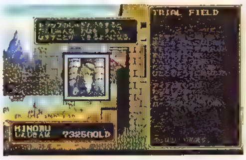
あることをうたった言葉だった。ちなみに革命は「かくめい」ではなく「レボリューション」と読む。

修道士【しゅうどうし】
ソーサリアン

ペンタウァの街の寺院の修道士(P.528)。

修行【しゅぎょう】
ソーサリアン

キャラクターの各種ステータスを伸ばすため、道場で行う行為。1回の修行で2年が経過する。レベルアップしてもステータスの上限が上がるだけなので、基本的にレベルアップと修行はセットとなる。



⬅トラップ解除やハーブの調合といった冒険に役立つ知識も、修行によって習得できる。

守護鬼神【しゅごきしん】
ブランディッシュ[4]

神の塔の力を解放させまいと、長年の間、塔で輝玉板を守護している鬼神。ギュールズ、アザール、ヴァート、セイブルの4者が、それぞれ異なる輝玉板を守っている。

主人公【しゅじんこう】
アステカ

アステカ、インカ、マヤの三大文明を追う冒険家。ゲーム中にグラフィックなどは表示されない(P.568)。

主人公【しゅじんこう】
ザナドゥ[Ⅰ・Ⅱ]

ザナドゥの国王に招集された若者の1人(P.518)。

主人公【しゅじんこう】
ザナドゥ[ネクスト]

騎士の誇りを守るために戦い続ける青年(P.519)。

主人公【しゅじんこう】
太陽の神殿

太陽の鍵を求めて遺跡を調査する冒険家(P.568)。

主人公【しゅじんこう】
ドラゴンスレイヤー

王冠を取り戻すために戦う主人公。剣だけでなく、魔法も使いこなす(P.516)。

守銭道【しゅせんどう】
ブランディッシュ[1・DR・2]

守銭奴にかけた造語。クリア後に表示される総合財産の最高額を狙った一種のやり込みプレイで、2回目以降のプレイ時にこれを目指すユーザーが多くいた。単純なようで実はかなり奥深く、金塊のまとめ方、優先して売るべきアイテムの種類など、研究し尽くされている。

シュトゥルム【しゅとぅるむ】
ザナドゥ[ネクスト]

成り行きを冷静に見つめる「捷」を司る導師(P.519)。

シュナ【しゅな】
ガガーブトリロジー[朱紅い雫]

アイメルの友達の修道女(P.485)。

ジュネ【じゅね】
ガガーブトリロジー[白き魔女]

白き魔女の預言を知る老婆(P.481)。

ジュノー【じゅのー】
ツヴァイ[Ⅰ]

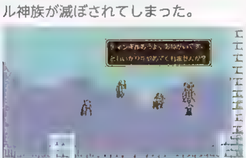
ブリックの息子。帽子がトレードマーク(P.562)。

シュベール【しゅべーる】
ガガーブトリロジー[海の檻歌]

カントスの音楽学校の生徒(P.491)。

シュメール神族【しゅめーるしんぞく】
ソーサリアン[ギ]

独自の高度な技術によって、はるか昔に栄えていた民族。ほかの民族達に、その技術を提供したところ、強大な力をもてあました古代のペンタウァの民の手によって争いが起こり、それがきっかけで、ほとんどのシュメール神族が滅ぼされてしまった。


⬅ディンギル国王は、過去の復讐を果たすためにペンタウァの人々を奴隷にしていた。

呪文【じゅもん】
ソーサリアン

ゲーム中のイベントで、NPC達が唱える呪文のこと。「SUID-ARG REDNA-MALAS」といった、それっぽい雰囲気があるものから、「リンゴーバナナーアップルー！」、「ビビデ バビデ ぶーう !!」といった、ちょっと変わったものまで存在する。



⬅「心を失った姫君」のエルウッドが唱えた呪文。これを後ろから逆に読むと……。

呪話器【じゅわき】
風の伝説[Ⅰ]

ビスキオ村の村長の家にある、電話のような魔法具。これを使えばイエティの村の長老と連絡をとれるが、魔法の力がなくなったため、使用できなくなった。

シュリ・アトレイド【しゅりあとれいど】
零の軌跡[零・碧]

劇団アルカンシェルの新人団員の少女。イリアにその才能を見出されて、現在修行中(P.513)。

ジュリオ【じゅりお】
ガガーブトリロジー[白き魔女]

『白き魔女』の主人公。ラグピック村出身の男の子で、幼なじみのクリスとともに巡礼の旅に出る(P.478)。

ジュリオの父【じゅりおのちち】
ガガーブトリロジー[白き魔女]

ジュリオの父親で猟師をしている。とにかく方向音痴で、その短所は息子へと遺伝した(P.479)。

ジュリオの母【じゅりおのはは】
ガガーブトリロジー[白き魔女]

いつもマイペースなジュリオの母(P.479)。

ジュリデン【じゅりでん】
ザナドゥ[Ⅰ]

ザナドゥ第十三王朝を統治する国王。彼の子孫は『Ⅱ』の王として登場する(P.518)。

寿齢の薬【じゅれいのくすり】
ロマンシア／ソーサリアン[基2(ロマンシア)]

HPの回復、疫病の治癒、汚染された水の浄化、天使から人間に戻れるといったように、あらゆることに使用できる万能薬。ロマンシア王国の神父が10個までタダで譲ってくれるほか、アゾルバ城の地下迷宮で購入することができる。『ソーサリアン』にも登場。

シュレン【しゅれん】
ヴァンテージマスター[JAPAN・冨獄]

人見知りが激しい、南の島の娘。海の異変について調査している(P.557)。

殉爆【じゅんばく】
ヴァンテージマスター[JAPAN・冨獄]

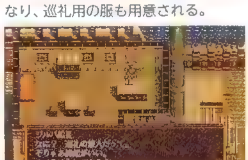
地の幻魔のククリツヅミが使う術。自爆して、周囲の幻魔を巻き込む。味方だとかわいそうで使いづらい技だが、敵は容赦なく使ってくる。

巡礼記念のメダル【じゅんれいきねんのめだる】
イセルハーサ[Ⅱ]

ヨルドの男が記念に買わないかと持ちかけてくる。今なら竜の祭のサービス価格で250万Gだとか。ちなみに巡礼記念の似顔絵も、今ならお安く600万G。幸か不幸か、実際に購入することはできない。

巡礼の旅【じゅんれいのたび】
ガガーブトリロジー[白き魔女]

ラグピック村の成人の儀式で、14歳になると各地のシャリネをめぐる旅に出る。およそ3カ月ほどの旅程となり、巡礼用の服も用意される。


⬅巡礼の旅人は縁起物。船に乗せたり、宿に泊めたりするのは、縁起がいいこととなる。

ジョアンナ【じょあんな】
ガガーブトリロジー[白き魔女]

デュルゼルの孫娘で、武器の扱いにも長ける。祖父を救出するため、ジュリオとともに戦った(P.481)。

ジョアンナ【じょあんな】
ソーサリアン[追1(アマゾンの剣)]

暗躍するヴァネルバ王国の親衛隊長(P.533)。

ジョイ【じょい】
ガガーブトリロジー[白き魔女]

フォルティア国の脱走兵で、パッドの相棒(P.481)。

昇華【しょうか】
イース[Ⅱ・ⅡE・Ⅵ]

有翼人が白エメラス製の肉体を捨てて、精神のみの存在となること。人間でいう死に近い。抜け殻となった身体には不思議な力が宿っており、『Ⅵ』では有翼人のアルマの像(身体)が要石として用いられていたほか、像を通してアドルにお告げを与えたりもした。

城下町の住人【じょうかまちのじゅうにん】
ソーサリアン[戦(織田信長の章)]

安土城の城下町に住む男(P.534)。

賞金引換所【しょうきんひきかえじょ】
ぽっぷるメイル[PC・SFC]

賞金首の手配や換金を行っている王室公認の酒場。冒頭でメイルが200万ゴールドの賞金首マテリアルの情報を耳にする場所。なお、PC-8801版は老人、PC-9801版はジャック、SFC版はパッソが店主を務める。

少女【しょうじょ】
ソーサリアン[戦(織田信長の章)]

二条城の前で雪だるまを作っている少女。画面が切り替わると、雪だるまの数が増えていく(P.535)。

少女の霊【しょうじょのれい】
ブランディッシュ[1・DR]

家族ともども成仏できずにいる少女(P.550)。

商人【しょうにん】
ソーサリアン[戦(豊臣秀吉の章)]

堺で渡来品を扱う商人(P.535)。

ジョエル【じょえる】
イース[F]

レドモントの町の宿屋のウェイター(P.466)。

ジョー【じょー】
ツヴァイ[Ⅱ]

妖精3姉弟の末っ子(P.567)。

女王アリ【じょおうあり】
ソーサリアン[宇(食虫植物の森)]

チェリルの村付近にあるアリの巣の女王(P.538)。

女王生誕祭記念金貨
【じょおうせいたんさいきねんきんか】
ぐるみん

ブレーンおばさんによると、金貨が発行された女王生誕祭ではクーデター騒ぎがあって大変だったとのこと。この話は、『空の軌跡FC』におけるリベール王国での出来事と一致しており、『ぐるみん』は『軌跡』シリーズと同じ世界なのかもしれない!?

ジョード【じょーど】
ツヴァイ[Ⅰ]

「キノコたちの挽歌」の著者である老人(P.561)。

職業【しょくぎょう】
ソーサリアン

ソーサリアンがつける全60種類の職種。キャラクターを作成すると自動的に農夫になる。ついている職で年収と上昇するステータスが変化。また、一定のステータスに達していないとなれない職業もある。

曙光の守護石【しょこうのしゅごせき】
イース[Ⅵ・オリジン]

ダレスの石化の呪いによって亡くなったエポナの遺品。エポナやキシュガルの祖先が残したと伝えられる護符で、瀕死の命を救う働きを持つ。『Ⅵ』では、港町リモージュから逃げだしたピッカードをすべて連れ戻すと、飼育番のエミリオからもらうことができる。彼によると、母親からもらった大切なお守りらしい。

初心者への洗礼【しょしんしゃへのせんれい】
ブランディッシュ[1・DR・2]

該当するシリーズは、いずれもHPが1の状態でスタート。この定番ネタを知らない初心者は、部屋を出ていきなり敵にやられるという洗礼を浴びることに。

ジョゼット・カプア【じょぜっとかぷあ】
空の軌跡[FC・SC・the 3rd]

カプア家の末娘で、元空賊団の情報収集役。勝気でボーイッシュな女の子。ヨシュアに恋心を抱いており、一時期はエステルをライバル視していた(P.502)。

ジョゼフ【じょぜふ】
ソーサリアン[宇(未知なるものへ)]
ピンク色の犬のような生物(P.538)。

ジョセフィーヌ【じょせふぃーぬ】
ソーサリアン[追1(ああ、ジョセフィーヌは今何処)]
マーベラがかわいがっている愛犬。この犬を捜すためにソーサリアンや兵士達はドタバタする(P.533)。

ジョニー・ザ・キッド【じょにーざきっど】
ソーサリアン[追1(ああ、ジョセフィーヌは今何処)]
何者かによって石化された山賊(P.533)。

ジラ【じら】
イース[Ⅱ・ⅡE・Ⅳ]
「倉庫から声が響く」と不安がっている青年(P.465)。

シラノ【しらの】
ガガーブトリロジー[海の檻歌]
シド・バルタザールを敵視するヘボ演奏家(P.492)。

ジリ【じり】
ガガーブトリロジー[海の檻歌]
ザブやダックと組む泥棒。唐辛子を利用してフォルト達から旅券手帳を盗もうとしたが失敗して、逆に唐辛子を食べさせられた(P.492)。

ジリーザ【じりーざ】
ヴァンテージマスター[VM・VMP]
仕込刀を持つ漂泊の剣客(P.555)。

ジリウス【じりうす】
ソーサリアン[セ2(パンドラの箱)]
ゼノマーの夫でプロメテウスの友人(P.542)。

シリューガの星【しりゅーがのほし】
ザナドゥ[Ⅰ・Ⅱ・ネクスト]
暗雲が立ち込めているなかでも、常に天空に輝き続けている3つの星。300年に一度、3つの星が1つに合わさり、そのときに救世主が現れるとされている。

シリンダー【しりんだー】
ぐるみん
発破職人で大の女好き(P.578)。

シリンダーの爆発事故【しりんだーのばくはつじこ】
ぐるみん
3年前にシリンダーが起こした爆発事故。崖から落ちそうになっていた子犬を助けようとして、タバコを火薬に落としてしまい、森を1つ爆破。プクとピノが故郷を追われてしまう原因となった。シリンダーは冗談めかすが、そのことを気にしており、エンディングでは自分が崩した森に植樹をする姿を見ることができる。



⬅植樹の件も含めて、心優しい一面が見られる。パリンに色目を使ってデートに誘うダメ人間と同じ人とは思えない。

四輪の塔【しりんのとう】
空の軌跡[FC・SC]
リベール王国の各所に点在する古い塔。その建造目的は輝く輪を封印することで、結界を構成するデバイスタワーとしての役割を備えている。

ジル【じる】
風の伝説[Ⅰ]
ダクル港にある金牛亭という酒場の看板娘(P.525)。

ジルデューロス【じるでゅーろす】
イース[Ⅲ・F]
『Ⅲ』では鎧を着た騎士のような敵。『F』では多種の武装を備えた機械のような敵となる(P.458)。

シルバ【しるば】
イース[Ⅵ]
ぶっきらぼうなレダ族の戦士(P.470)。

ジルバ【じるば】
ガガーブトリロジー[白き魔女]
定期船である鷹の爪号の船長(P.480)。

シルバー【しるばー】
風の伝説[Ⅰ]
「燃える刀匠シルバー・ストーン」という熱い異名を持つ鍛冶屋の老人で、人間国宝でもある(P.522)。

シルバーソード【しるばーそーど】
イース[Ⅰ・ⅠE・オリジン]
トール=ファクトの愛剣。シルバーソードという名前だが、実際はクレリア製。ダームを封印したのち、未来の災厄に備えてロダの樹の弟の根元に刺された。700年の時を経て、地中に埋まった剣はアドルの手にわたり、ダルク=ファクトの野望を砕く際に使用された。

シルバリー【しるばりー】
ヴァンテージマスター[VM・VMP]
ネイティアルのバ・メードが使う、銀化魔法。しばらく行動不能になるため、大事な戦局で味方ネイティアルが受けると、かなりこたえる。似たような技に、フリーズ(氷化)や石戸変化(石化)がある。



⬅前線にいるマスターを銀化させられてしまい、敵にタコ殴りされてしまうのはよくあること。

シルフ【しるふ】
ソーサリアン[ギ(白夜に消えた村人)]
イヴァラードの森に住む2匹の妖精(P.539)。

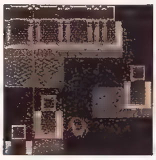
シルフィ【しるふぃ】
イセルハーサ[Ⅰ]
アートス王をはじめ、バズヌーンの男達をトリコにした魔性の踊り子。ペラミスの部下(P.477)。

シルフィ【しるふぃ】
ソーサリアン[セ5(封印)]
父の仇を討つため遺跡に来た少女(P.545)。

ジル・リードナー【じるりーどなー】
空の軌跡[FC・SC・the 3rd]
ジェニス王立学園の生徒会長(P.497)。

司令官【しれいかん】
イセルハーサ[Ⅰ]
アクダムの部下。サイレスを使う強敵(P.477)。

試練の間【しれんのま】
ブランディッシュ[1・DR・2・3・4]
本編よりも難しいとされるおまけダンジョンで、シリーズ定番の超難関。4つの入口にそれぞれ異なる試練があり、主にスイッチ式の謎解きをしつつ、移動する床を次々と渡り歩くといった内容になる。試練を乗り越えることで、良質な装備品やアイテムが手に入るため、進行がとても楽になる。



⬅マウスさばき、記憶力、判断力など、ほぼすべての能力が試されることに。失敗してもすぐにリトライできるのは良心的。

白い蝶【しろいちょう】
ダイナソア
アッシュ達をザムハンに導いた存在。その後も、何度かアッシュ達を正しい道へ導く(P.575)。

白いドラゴン【しろいどらごん】
イセルハーサ[Ⅰ・Ⅱ]
ドラゴン牧場で生まれた白いドラゴン。セリオスにとても懐いている(P.472)。

白き花のマドリガル【しろきはなのまどりがる】
空の軌跡[FC]
ジェニス王立学園の学園祭で行われた演劇。貴族制度が廃止された頃の王都グランセルを舞台として、貴族出身の紅騎士ユリウスと平民出身の蒼騎士オスカーが、白の姫ことセシリア姫をめぐって戦うことに。2人の決闘によってセシリアは命を落とすが、エイドスの奇跡によって生き返るという大団円を迎える。

白き魔女【しろきまじょ】
ガガーブトリロジー[白き魔女]
ティラスイールをめぐった魔女。そもそも異界で生まれた少女で、本名はゲルド(P.481)。

ジロサ【じろさ】
ソーサリアン[宇(海は広いな)]
スズキの甥にあたる男(P.538)。

白スライム【しろすらいむ】
イセルハーサ[Ⅱ]
ディームが氷の魔法の研究中に出現させてしまったもの。この白スライムが、赤スライムを駆逐した。

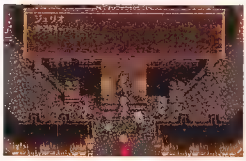
白の力【しろのちから】
イース[オリジン]
双子の女神であるフィーナとレアの翼に宿る能力。黒真珠を制御する力を持つほか、強力な結界を張ることやほかの人々に力を分け与えることなどができる。

JIN【じん】
ブランディッシュ[4]
アイテムの鑑定や装備品の強化などを行うときに必要なポイント。魔物を倒すと手に入る。

ジン・ヴァセック【じんゔぁせっく】
空の軌跡[FC・SC・the 3rd]
「不動」という異名を持つA級遊撃士。兄弟子であるヴァルターと深い因縁を持つ(P.500)。

神官【しんかん】
風の伝説[Ⅰ]
パルティア神殿で暮らしている女神イシュタルに仕える聖職者で、全員女性である。彼女達は、通常外に出ることはなく、外の人間が中に入ることもできない。ちなみに、マザーやシスターは俗界に身を置く者達であり、神殿のことは詳しく知らないようだ。

真紅の炎【しんくのほのお】
ガガーブトリロジー[白き魔女・朱紅い雫・海の檻歌]
赤い宝石。大きくなると衝撃で爆発する性質を持つ。『白き魔女』ではガルガ退治に用いられるなど、各作品の要所で登場する重要なアイテム。



⬅真紅の炎の爆発は、精神的な浄化も行う。また、魔力を込めると一気に巨大化する。

ジンザ【じんざ】
ブランディッシュ[3]
『3』の主人公の1人で、本名は尾白甚左ェ門(おしろじんざえもん)。世界征服を企む忍者である(P.546)。

シンシア【しんしあ】
イース[Ⅲ・F]
レドモントの町の道具屋の看板娘(P.466)。

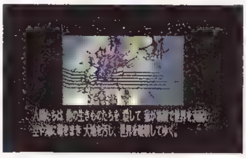
シンシア【しんしあ】
イセルハーサ[Ⅰ・Ⅱ]
かつてクレア王妃に仕えていた乳母。カウルで隠居しており、トッドという白い犬を飼っている(P.472)。

神聖王国【しんせいおうこく】
ツヴァイ[Ⅰ・Ⅱ]
かつて栄華を誇った巨大な魔法王国。巫女姫ティアラを筆頭にする王家のヴァレンス一族は卓越した魔法の使い手が多く、魔法大戦では人間の盟主として悪魔と戦った。『Ⅱ』のフィオナは、このヴァレンス家の末裔にあたる。戦争後、魔法技術の大半が失われたことで王政は廃止され、現在では「グランヴァレン」という世界の名の由来として、ヴァレンスの名をとどめている。

神像【しんぞう】
ツヴァイ[Ⅰ]
アルジェスの神殿に納められていた6つの神像。500年前の魔法大戦で、魔王を封印するために使用された。この神像を使うことで、その封印を解除できる。

シンディ【しんでぃ】
イセルハーサ[Ⅱ]
鉄仮面を付けた、記憶喪失の大男。その正体は、セリオスに懐いている白いドラゴン(P.476)。

真の破壊者【しんのはかいしゃ】
イセルハーサ[Ⅰ]
セリオスに倒されたアグニージャが残した言葉。我が物顔で世界を支配して、大地を汚す人間こそ「世界に闇の時代をもたらし、滅亡させる真の破壊者」だという。アグニージャの役目は、人間を滅ぼして世界を浄化させ、世界を滅亡から守ることだった。だが、その役目を持つ自分を倒すことは、世界にはまだ望みがあることだと解釈したアグニージャは、セリオス達人間に未来を託す。



⬅アグニージャの言葉にセリオスは悩むが、仲間の励ましで、未来を拓く決意をする。

神秘は陰険です【しんぴはいんけんです】
太陽の神殿
「太陽の神殿」の広告で使われたキャッチコピー。どのくらい陰険かというと、ゲームオーバーが存在しない

め、もうクリアできない状態であってもそれがわからないというくらい陰険だった。

神父【しんぷ】
ソーサリアン[宇(海は広いな)]
さびれてしまったマルス港の神父。イルカからもらった「神の手」に祈りをささげている(P.537)。

神父【しんぷ】
ソーサリアン[セ1(銀の灯が消えた街)]
城下町にある教会の神父。オルソード国王に銀の十字架を奪われてしまい、悲しんでいる(P.541)。

身辺整理とか大変でしょ？【しんぺんせいりとかたいへんでしょ】
イース[ⅡE]
ランスの村にいるエスカという女性の好感度を最大まで上げると聞けるセリフ。行く先々で美少女ヒロインに遭遇するアドルに対しての適切なお言葉だ。ちなみに、全文は「アドルさんも身辺整理とか大変でしょ？　女の人とかいろいろ。」となっている。

神宝【しんぽう】
ガガーブトリロジー[朱紅い雫]
光の神であるバルドゥスの体の一部とされる宝。神の頭・カベッサ、神の右腕・デレプラ、神の左腕・イスプラ、神の胴・クエルポ、神の右足・デレピエ、神の左足・イスピエの6個がある。

人民解放軍【じんみんかいほうぐん】
ぽっぷるメイル[PC]
エリクが頭目を務める組織。表向きは、凶悪なモンスターから人民を解放するために戦うと正義を気どっているが、実際はモンスターから金塊を強奪するのが目的。ドワーフ達からは盗賊兵と呼ばれている。

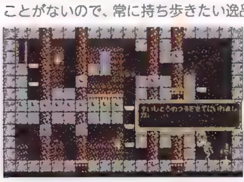
人面石【じんめんせき】
ソーサリアン[セ1(美しき花嫁)]
山賊がいる東の山への通路をふさぐ石。山の主の名前を答えないと、道を通してくれない(P.541)。

ジン・レイター【じんれいたー】
ソーサリアン[セ2(灼熱のワナ)]
ホホホの陰謀を阻止しようとする男(P.542)。

スイキョウ【すいきょう】
ヴァンテージマスター[JAPAN・富獄]
浮世を捨て、世の中を見守る仙人(P.559)。

水晶玉【すいしょうだま】
ロマンシア
天上界の賢者からもらえる水晶玉。MPを消費して地下迷宮の簡易マップを見ることができる。

水晶の剣【すいしょうのつるぎ】
ソーサリアン[基1(ルシフェルの水門)]
「ルシフェルの水門」で手に入るアイテム。ファイターとドワーフが装備可能な武器でもあり、HEALの魔法が使用可能になる。ほかの武器とは違い、MPを消費することがないので、常に持ち歩きたい逸品。


⬅水門を開ける鍵となるが、開放後は取り外しても大丈夫。せっかくなので持ち帰ろう。

水路野郎【すいろやろう】
ぽっぷるメイル[SFC]
シャチオ・フィル・シャークの別名(P.572)。

スイング団【すいんぐだん】
ガガーブトリロジー[海の檻歌]
「子守歌」の共鳴石を悪用して、人々を眠らせて窃盗を繰り返す盗賊団。のちに反省して、ルプシャに許されて採石場でまじめに働くことになる(P.492)。

スキル【すきる】
イースvs.空の軌跡
SP(スキルポイント)を消費して行う魔法攻撃や特殊攻撃のこと。使用するスキルは、戦闘中に得られるモナポイントを使ってモナのお店で購入できる。なお、1キャラクターにつき4つまでスキルをセット可能。

スク水【すくみず】
ぐるみん
隠しモードの「ボスラッシュ」を難易度くれいじーでクリアした者に与えられる完全制覇の証である衣装。攻撃力5倍、被ダメージもほぼ1という驚異の性能を誇る。

スケツナ【すけつな】
ヴァンテージマスター[富獄]
キクカの祖父で、元水戸藩主の御隠居(P.558)。

スコット【すこっと】
イセルハーサ[Ⅰ・Ⅱ]
ルディアにある武器屋の主人。特にアイテムなどがもらえるわけではないが、なぜか「Ⅱ」では彼の長めのエピソードが用意されている(P.473)。

スコティア【すこてぃあ】
ガガーブトリロジー[朱紅い雫]
水を司る四精霊(P.488)。

スズキ【すずき】
ソーサリアン[宇(海は広いな)]
東洋からやってきたケチな男(P.537)。

スタートレーダー【すたーとれーだー】
スタートレーダー
宇宙を舞台にしたSTGでありながら、AVGやRPG要素を取り入れられた特殊な作品。宇宙の運び屋であるスタートレーダーのカインを主人公に、リガシアと呼ばれる秘宝にまつわる物語が繰り広げられることになる。1989年に発売された(P.422)。

スタートレーダー【すたーとれーだー】
スタートレーダー
非合法な物資を運ぶ宇宙の運送屋の総称。公的には認められていないが、治安状況の悪化で恒星間の移動が難しいため、人々の生活になくてはならない存在。

スターワンド【すたーわんど】
風の伝説[Ⅱ]
水晶宮で、ピュラーが女神イシュタルから授けられた魔法の杖。持つ者の魔法力を何倍にも高める力があり、これを手にしたピュラーによると「ずーっと修業してたのが、バカらしくなっちゃう」ほどの効果らしい。


⬅ピュラーの魔法の威力が大幅にアップする。ボスとの戦いにおいてはその効果が顕著に現れ、全キャラクター中最強といっていいほどの能力となる。

スタン【すたん】
イース[Ⅴ]
ニーナの養父。ケフィンの謎を追う冒険家(P.450)。

スチュアート【すちゅあーと】
ソーサリアン[セ3(呪われた遺跡)]
古代イスマリア王妃にとりつかれた考古学者(P.543)。

スットコドッコイ【すっとこどっこい】
ブランディッシュ[1・DR・2]
ドーラの口癖のようなもので、アレスに向かってたびたび使う。主にトロい相手に対して使用し、1990年代の当時ならではの懐かしい表現だといえる。


⬅もはや仇ではなく仲のよい相方にしか見えない。まるでアレスと夫婦漫才をしているようだ。

スティグマ【すてぃぐま】
ガガーブトリロジー[海の檻歌]
ブロデイン王国の摂政で、デュオール王子の教育係。世界を守るかのように見せかけていたが、実は個人的な恨みから、闇の太陽で異界を滅ぼそうとしていた。「海の檻歌」の黒幕で、最終ボスでもある人物(P.493)。

スティグマ【すてぃぐま】
空の軌跡[SC・the 3rd]
聖痕(P.610)のこと。

ステラ【すてら】
ガガーブトリロジー[白き魔女]
「砂漠の黒豹」と呼ばれる女義賊で、爆弾の扱いに長ける。ナジェという偽名も使う(P.481)。

ストーカー【すとーかー】
イース[Ⅴ]
時の腕輪に宿る魔人。腕輪を手に入れたアドルに力を貸し、さまざまな助言を行う(P.450)。

ストールブラム【すとーるぶらむ】
イース[7]
灼熱の血液が流れる鳥型の巨獣(P.462)。

ストレイダー【すとれいだー】
イースvs.空の軌跡
ガルシスの部下である有翼の魔物(P.580)。

ストレガー社【すとれがーしゃ】
空の軌跡[FC・SC・the 3rd]／零の軌跡[零・碧]
七耀暦1152年に設立された、リベール王国で人気のスニーカーメーカー。エステルはこの会社のスニーカーを集めるのが趣味である。なお、ゲーム中では、実際にストレガー社の製品が装備品として登場するほか、新製品のテストを行う依頼なども用意されている。

スパイクブーツ【すぱいくぶーつ】
ぽっぷるメイル[SFC]
雪に覆われた島であるハーゲル島を移動するときに滑り止めになる靴。これがないと、ハーゲル島を突破するのはかなり厳しい。隠された場所で発生するイベントでしか手に入らないため、プレイヤーによっては、このアイテムの存在を知らないままクリアしてしまう。


⬅ペンギンの店で情報をもらったあとで、ミーネの砦にいるエルフから売ってもらえる。とにかく便利なアイテムだ。

スバル【すばる】
ツヴァイ[Ⅱ]
ラグナを師匠と慕う忍びの少女。だが、ラグナからは男の子だと思われていた(P.562)。

ズフォロア【ずふぉろあ】
ブランディッシュ[4]
メルメラーダの従者である男性。主人のために、あらかじめ神の塔に潜入している(P.553)。

全てを制する力の源【すべてをせいするちからのみなもと】
ブランディッシュ[1・DR・2]
古来より伝わる大宇宙のエネルギーのこと。清き者には聖なる力を、汚れた者には邪悪な力が与えられる。作中では、後者に該当するビスタルとバドラーの両国王がこれを受け入れ、絶大な力を得ると同時に「ガド」と呼ばれる化物になってしまっている。

スペンス【すぺんす】
ザナドゥ[ネクスト]
先祖代々ハーレックの街に住む、道具屋の主人。古代ザナドゥの民の末裔でもある(P.520)。

スライム【すらいむ】
イセルハーサ[Ⅰ・Ⅱ]
ファーレーン王国一帯に生息するゼリー状のモンスターだが、モンスターと呼ぶほど凶悪ではない。全身はゼリー状だがぬめりはなく、表面は見た目よりも固いが弾力があり、ゴムマリのように弾んで移動する。農夫にとっては畑を荒らす害虫的な存在だが、イタズラ盛りの子供にとっては少し危険な遊び相手といったところ。

スライム【すらいむ】
風の伝説[Ⅰ]
イクティア島に生息する青いスライムで、島にいる間だけはアリオスの仲間になってくれる。名前はマリン、ポレポレ、ゲルゲル、スライムの4つから選べる(P.521)。

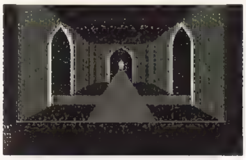
スライムいじめ【すらいむいじめ】
イセルハーサ[Ⅰ・Ⅱ]
セリオスとアトラスと、親子二代にわたり受け継がれた遊び。ラウエルは「くだらない遊び」と言っているが、村人によると、スライムいじめは体力作りの基礎として、かなりの効果があるという。

スラストデフレター【すらすとでふれたー】
スタートレーダー
機体の制御装置の1つ。フェンリルのバックブラストを反射させ、機体の姿勢を変えられる。

スラフ【すらふ】
イース[ⅠE]
港町バルバドの自警団のリーダー。ゲーム開始時、港町バルバドの住民全員と会話したあとにスラフと話すと、自警団が使っているショートソードをアドルにくれる。また、神殿に幽閉されているフィーナを救出してから彼のもとを訪れると、タルワールをくれる。もしこれらのイベントがなかったら、スラフの存在感は一気に薄くなっていたことだろう(P.464)。

3D迷路【すりーでぃーめいろ】
デーモンズリング

作中で屈指の難易度を誇る迷宮。現在地や方角を示すものは何1つなく、常に同じような背景が続く。さらに、目的地の教会にたどり着いたあと、また入口まで戻らなければならない。迷宮は意外と広く、構造も複雑。



←少しの油断で方向感覚を失ってしまうので、マッピングは必須。かなり難関だ。

スレイド【すれいど】
ガガーブトリロジー[海の檻歌]

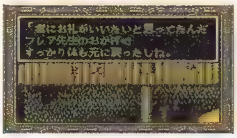
ブロデイン王国の外交官(P.491)。

スレイド(偽)【すれいどにせ】
ガガーブトリロジー[海の檻歌]

トーマスがスレイドに化けた姿。リュトム島でフォルトとともに、リッシュやラモンの悪事を暴いた(P.491)。

聖域の城【せいいきのしろ】
イース[IV]

かつて有翼人達を征討した英雄レファンスが、生き残った有翼人達を集めて外界から隔離した場所。黒き野望を持ったエルディールと、その配下の魔道師3人組の根城として使用されていた。城の地下では、戦力の増強を図る彼らによって、人間が魔物に改造されていた。



←魔物化された人に適切な治療を行えば、レムノスのように人間に戻すことができる。

聖ウルスラ医科大学【せいうるすらいかだいがく】
零の軌跡[零・碧]

クロスベル自治州南部に建つ、近代医療の研究が盛んな医科大学。大規模な病院施設も併設されており、軽症患者から重病患者まで、多数の患者を受け入れている。クロスベル市からは30分間隔で導力バスが定期運行しており、市民の利用が多い。かつては、教団事件の発端となったヨアヒム・ギュンターが准教授を勤めており、その際に施設内でマフィア絡みの騒動が起こり、一時期は患者の信頼を失った。だが、医者や看護師の献身的な姿勢から信頼も徐々に回復しつつある。

星系軍【せいけいぐん】
スタートレーダー

惑星モルガナを拠点とする一大軍事機関。警察の上位に位置し、正式な権限を行使すれば凶悪犯罪者を警察の手から奪い取ることが可能。最新兵器の開発に余念がなく、それらで武装された軍の全戦力を投入すれば、惑星1つをチリと化すこともできる。リガシアの秘密を知る星系軍の中将のギュンダーを抹殺するため、ヒューギによる洗脳を受けた星系軍は、自分達の拠点であるモルガナもろともギュンダーを攻撃した。なお、この事件は星系軍の内乱処理として片づけられている。

星系ポリス【せいけいぽりす】
スタートレーダー

カットナーが所属している宇宙の治安を取り締まる警察機構。凶悪犯や海賊、密輸商人の逮捕が主な仕事。非合法の運び屋であるトレーダーも、彼らにとっては取り締まりの対象となる。ちなみに、重度の犯罪を起こした者には、ミサイルや大型機動衛星ミョルニルを行使しての犯人のせん滅が行われることもある。

聖痕【せいこん】
空の軌跡[SC・the 3rd]/零の軌跡[碧]

星杯騎士団の守護騎士が有する魂の刻印で、スティグマとも読む。特定の条件下で発現し、驚異的な肉体の強化や高度な法術の使用を可能にする力の源泉でもある。なお、ヨシュアに埋め込まれていた聖痕は、ワイスマンの独自の技術によるものとなっている。



←ケビンは外法と定めた相手にのみ聖痕を発現でき、魔槍ロアと呼ばれる強力な武器を使える。

政四郎【せいしろう】
ソーサリアン[戦(真田幸村の章)・戦(徳川家康の章)]

雲海や出雲屋政吉の正体である人物。徳川の隠密をしており、魔の暗躍を探っていた(P.535)。

聖人【せいじん】
ロマンシア

各地の知識人達。助言やアイテムをくれる(P.517)。

聖水【せいすい】
ソーサリアン[基1(呪われたオアシス)]

砂漠の王のルワンによって汚されたオアシスを、元に戻すために必要な聖なる水。砂漠の城に隠されており、偽物も何本か用意されている。

生徒【せいと】
ソーサリアン[ギ(二憑のナルキッソス)]

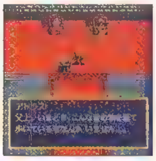
ウィザード小学校の生徒(P.539)。

聖なる鍵【せいなるかぎ】
ロマンシア

ロマンシア王国の地下に住む妖精からもらえる鍵。溶岩城の聖人に聖なる力を宿してもらうことで、本来の力を発揮できる。溶岩城の牢屋を開けることができる。

聖なる装備【せいなるそうび】
イセルハーサ[II]

聖なるつるぎ、聖なるヨロイ、聖なるたてからなる強力な装備品で、アトラスの旅立ちに際して父であるセリオス王と教育係であるラウエルが用意してくれる。のちに、乗船券欲しさにラルファで売却することになるが、昔は数十万Gもしていたにもかかわらず、アトラスはそんなにいらないと全部合わせて、たった150Gで売ってしまう。アトラスが世間知らずであることを示す、有名な逸話となっている。



←息子のこんな言葉に対してセリオスは、「いくら平和だといっても勇者として最低限の身だしなみだ」と返すことに。

聖なる洞窟【せいなるどうくつ】
ザナドゥ[I・II]

かつてザナドゥの地下に広がっていた美しい洞窟。澄みきった川が幾筋も注ぎ込み、その奥に大きな滝を築いていた。だが魔王ガルシスの要求により、洞窟は魔が巣食う迷宮へと造り変えられてしまう。

セイブル【せいぶる】
ブランディッシュ[4]

黒の輝玉板を守る守護鬼神(P.552)。

精霊の首飾り【せいれいのくびかざり】
イース[III・F・オリジン]

ザバの攻撃で致命傷を受けたロイが、死の直前にユニカの正騎士昇格を祝って贈った貴重な首飾り。死を前にしたロイの全魔力が込められており、瀕死の命を救う力を持つ。ちなみに「III」や「F」にも登場しており、シンシアの道具屋で超高額で売買されている。



←「F」での値段は、驚きの6万ゴールド。しかも、購入するたびに値段が上がっていく。

セイレーン【せいれーん】
ダイナソア

歌声で人から生気を奪う妖艶な魔物(P.576)。

セーナ・ゼノビア【せーなぜのびあ】
ソーサリアン[基1(盗賊たちの塔)・セ5(それゆけ！ドトーのトライアスロン)]

盗賊の頭領にさらわれたカルーン王国の姫。邪竜を封じるペンダントを持っている(P.529、544)。

セーブ【せーぶ】
ザナドゥ[I]

FM-7版のマニュアルによると「隠されたる大宇宙の力を召喚し、キャラクターを絶対原子に分解し、ディスケットに封じ込める、最も偉大な魔法」らしい。なお、セーブ時には100ゴールドが必要だが、すぐにリセットして再開すればゴールドが減らない裏技がある。

SAVE【せーぶ】
ドラゴンスレイヤー

いわゆるデータセーブだが、本作ではそれが最高の魔法とされており、経験値が5万点必要となるうえに、セーブを行うと経験値を25%消費してしまう。なんとも時代を感じさせる設定だが、当時のゲーマーはこういった難易度のゲームをクリアしてきたのである。

セーベ王国【せーべおうこく】
イース[V]

その昔、ケフィン王国と領土を二分していた強国。ケフィン王国に戦いを挑んだが敗北し、今では遺跡が残るのみとなっている。なお、遺跡の近くにあるラムゼンの町には、セーベの民の末裔の血脈が今なお存在する。

ゼーメの神鏡【ぜーめのしんきょう】
イース[VI]

レダ族の巫女に代々受け継がれてきた白エメラス製の鏡で、オルハにとっては亡き母親の形見となる。とても強大な力が宿っていたため、エルンストが生み出した三妖精に奪われて3つに割られ、各地の凶悪な魔物の封印を解く力として使われていた。のちにアドルによって回収され、元の形に戻すことができた。遠い場所を映すなど、さまざまな力を秘めており、ナピシュテムの匣が崩壊した際には、その真の力を解放して、崩落に巻き込まれかけたアドルを救った。

ゼーランフィス【ぜーらんふぃす】
イース[7]

シャヌアの大樹に巣食う、クモのような巨獣(P.462)。

セガ・ファルコム【せがふぁるこむ】
その他

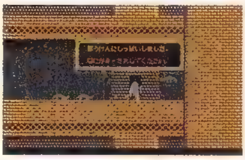
1991年に日本ファルコムとセガが共同出資して設立したゲーム会社で、1995年頃まで活動をしていた。主にメガドライブへの移植を行い、『ぽっぷるメイル』や『ロードモナーク とことん戦闘伝説』などを発売した。

ゼ＝カリオス【ぜかりおす】
イース[7]

「調和」を司る五大竜で、月竜とも呼ばれる(P.471)。

石化【せきか】
ソーサリアン

この状態異常にかかると、受けたキャラクターは操作不能になるうえ、画面が切り替わると死亡扱いになる。一部のボスモンスターが魔法で使うほか、ザコモンスターの通常攻撃に効果が含まれていることもあり、運が悪いと一瞬でパーティが全滅する恐れがある。パーティ編成の際は、常に石化解除のアイテムを所持しておこう。



←「呪われたオアシス」のザコモンスターのバシリスクに全滅させられた人は多いはず。

石化の呪い【せきかののろい】
イース[II・II E・オリジン]

ダレスが得意とする呪い。『II』や『II E』ではサルモン神殿からの脱走者達に、『オリジン』では捜索隊の騎士団やエポナに石化の呪いをかけた。エポナの場合は石化すると同時に体が崩れ去るように、魔法の調整まで行っている。ちなみに、脱走者達や騎士団は黒い真珠をはめた夢見の彫像の力で無事に魔法が解けた。

せくしーぱんつ【せくしーぱんつ】
ガガーブトリロジー[朱紅い雫]

『朱紅い雫(新)』において、バロアで怪しい商人が売っている怪しいアイテム。アヴィンは欲しそうな雰囲気だが、妹のアイメルが一緒にいるため、残念ながら買うことはできない仕様になっている。

ゼクス・ヴァンダール【ぜくすゔぁんだーる】
空の軌跡[SC]

「隻眼のゼクス」の異名を持つエレボニア帝国軍第3師団所属の中将で、オリビエの師匠的存在。ミュラーの叔父にあたる(P.501)。

施術院の施術師【せじゅついんのせじゅつし】
ダイナソア

ザムハンの町にいる施術師の男性(P.575)。

セシリア【せしりあ】
イース[オリジン]

ガレオンを補佐する女性騎士(P.454)。

セシリア姫【せしりあひめ】
空の軌跡[FC]

学園祭でヨシュアが演じた役柄で、「白の姫」と呼ばれるお姫様。ゲーム中でも多くの人々がセシリア(に女装したヨシュア)に魅了されたが、2011年に電撃オンライ

ンで行われたファルコムヒロイン総選挙でも16位という上位に入賞しており、現実の世界にも彼女(彼?)のファンが多いことが証明された。



⬅誰もが口をぱくぱくさせたほど美しい、ヨシュアの女装姿。のちにはメイド姿にもなる。

セシル・ノイエス 【せしるのいえす】
零の軌跡[零・碧]

ガイの恋人で、聖ウルスラ医科大学の看護師。ロイドにとっては、お姉さん的な存在(P.508)。

説教 【せっきょう】
イセルハーサ[Ⅰ・Ⅱ]

エリオン(リュナン)、ライアス、ラウエルなどが得意とする。特にエリオンの説教は強烈で、ダメな性格の兄王を一時的に改心させたほど。

セツハ 【せつは】
ヴァンテージマスター[JAPAN・富嶽]

幻魔を研究する渡来僧。チュウチュウという謎の生き物を連れている(P.557)。

ゼナ 【ぜな】
風の伝説[Ⅰ]

マクリアの高官である将軍。武官のトップではあるが、文官の権力が強いため、立場は弱い(P.523)。

セニョール コノマチハイイオンナガイッパイイッパイ
【せにょーるこのまちはいいおんながいっぱいいっぱい】
アステカ

大きな酒場の入口にいるよっぱらいのセリフ。どうやら、酒と女のことしか頭にないようだ。

ゼノビア 【ぜのびあ】
風の伝説[Ⅰ]

ニクスの洞窟に避難している大神官(P.524)。

ゼノマー 【ぜのまー】
ソーサリアン[セ2(パンドラの箱)]

ふもとに古城がある山の上に住む女性(P.542)。

ゼノン 【ぜのん】
ガガーブトリロジー[海の檻歌]

ヌメロス帝国の司令官。アリアに冤罪をきせて逮捕するなど、さまざまな悪事を働いた(P.493)。

セピス 【せぴす】
空の軌跡[FC・SC・the 3rd]/零の軌跡[零・碧]

七耀石(P.605)の欠片のこと。

セフィーラ 【せふぃーら】
ツヴァイ[Ⅱ]

シェスターと世界中を旅する美人女性歌手(P.565)。

セプチウム 【せぷちうむ】
空の軌跡[FC・SC・the 3rd]/零の軌跡[零・碧]

七耀石(P.605)のこと。

セフトシルフ 【せふとしるふ】
ソーサリアン[セ2(パンドラの箱)]

「盗み」を司る「悪」(P.542)。

セブロ 【せぶろ】
イース[Ⅵ]

レダの集落の陶工職人。ウェヌカの夫(P.469)。

ゼム 【ぜむ】
イース[Ⅳ]

大河の村セルレイの漁師(P.468)。

ゼムン=ウォーゼン 【ぜむんうぉーぜん】
ドラスレファミリー

木こりを営むウォーゼン一家の主で、武器は斧。グローブを使えば、ブロックを動かせる(P.517)。

ゼメス島 【ぜめすとう】
イース[Ⅵ]

カナン諸島の3つの島の1つで、エルディーン文明の神殿跡が残っている。レダ族に神聖な地として崇められており、神殿の中には昇華したアルマが安置されている。

セラ=エリクシル 【せらえりくしる】
イース[Ⅵ・7]

エルンストが造り出した3人の人造妖精の1人。褐色の肌と黄色い髪の毛を持つ(P.446)。

セラク 【せらく】
ダイナソア

幻術を得意とする南の守護者。ウォーレンの体を乗っ取るなど、卑怯な手を使う(P.575)。

セランの村の村長 【せらんのむらのそんちょう】
風の伝説[Ⅱ]

小さな漁村であるセランの村の村長(P.527)。

セリーヌ 【せりーぬ】
ガガーブトリロジー[朱紅い雫]

リタの姉で、スコティアの祠の護人(P.486)。

セリオス 【せりおす】
イセルハーサ[Ⅰ・Ⅱ]

ファーレーン王国の王子で『Ⅰ』の主人公。彼の息子のアトラスは、『Ⅱ』の主人公となる(P.472)。

セリナ姫モード 【せりなひめもーど】
ロマンシア

MSX版、MSX2版、Windows版に収録されている、『ロマンシア』の隠しモードのこと。主人公がセリナ姫になり、救出対象がウサギになる。そのほか、クリフト4世の足がくさいから風呂に入ってほしいと願うファネッサ3世や、美しい心の持ち主をブスに変えるクリフト4世など、ストーリーは微妙にアレンジされている。ちなみに、各作品のセリナ姫モードの出し方は、以下の通り。MSX版は「タイトル画面でGRAPHキーと*キーを押す」、MSX2版は「SELECTキーと*キーを押しながらゲームを起動する」、Windows版は「表モードをクリアする」。ちなみに、プロジェクトEGGで配信されているMSX2版は「Page Downキーと:キーを押しながらゲームを起動する」とコマンドが変わっているので注意。

セリナ=レビ=ラウルーラ 【せりなれびらうるーら】
ロマンシア/ソーサリアン[基2(ロマンシア)]

何者かにさらわれたロマンシア王国の王女。『ソーサリアン』にも登場(P.516、530)。

セルゲイ・ロウ 【せるげいろう】
零の軌跡[零・碧]

特務支援課の課長(P.509)。

セルセタ地方 【せるせたちほう】
イース[Ⅳ]

エレシア大陸の西端に位置する地方で、広大な樹海がある。有翼人と英雄レファンスの伝承が伝わっている。

セルダン 【せるだん】
零の軌跡[零・碧]

釣公師団のクロスベル支部長(P.514)。

セレーネ 【せれーね】
ソーサリアン[セ4(闇に消えた女神)]

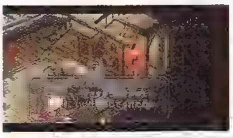
月の女神。闇の王にさらわれてしまう(P.544)。

セレスト・D・アウスレーゼ
【せれすとでぃーあうすれーぜ】
空の軌跡[the 3rd]

リベール王国の始祖である古代人。影の国では、彼女を模した仮想コピーがケビンらを助けた(P.505)。

零力場発生器 【ぜろりきばはっせいき】
空の軌跡[SC]

ラッセル博士が開発した対導力停止現象用の機械。ゴスペルの特殊な波長の導力場を相殺する力場を作り出し、ゴスペルの影響下でも導力を使用可能とする。



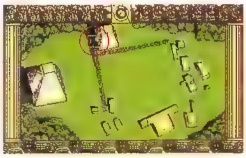
⬅試作器は、各地の通信機の機能を回復させるために、遊撃士協会と王国軍にわたされた。

占拠率100% 【せんきょりつひゃくぱーせんと】
ロードモナーク

マップをすべて自軍の領土で埋めてクリアすること。漫然とプレイしていてはまず無理であり、兵士がマップを埋める優先順位、城跡地の周囲の地形などを熟知する必要がある。後半のマップでは0.1%のペナルティが大きく響くため、名人位を狙うには必須となる。

戦士の神殿 【せんしのしんでん】
太陽の神殿

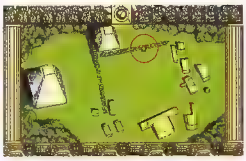
神々や戦士の刻まれた四角い柱に囲まれた建物。中には乙女像、戦士像、ジャガー像の3体の像がある。



⬅スタート地点から東へ1画面、北へ2画面進んだ場所。多くのアイテムを入手可能。

千柱の間 【せんちゅうのま】
太陽の神殿

その名のとおり、たくさんの柱が並んでいる場所。何本かの柱の根元にはアイテムが埋まっており、仕掛けを解くことでこれらを入手することができる。



⬅スタート地点から東へ1画面、北へ2画面進んだ場所。入口が少しわかりにくい。

船頭 【せんどう】
ソーサリアン[セ5(封印)]

刑務所の職員。遺跡までの船を出してくれる(P.545)。

仙人の衣 【せんにんのころも】
ロマンシア/ソーサリアン[基2(ロマンシア)]

ロマンシア王国の神父からもらえる衣。天上界に行くためのパスポートのような役目を果たす。天上界の賢者に神通力を施してもらうことで、溶岩から身を守ることができるほか、邪心にとりつかれた者をしばらくの間、正気に戻せる。『ソーサリアン』にも登場。

千年夢 【せんねんむ】
ザナドゥ[ネクスト]

一度かかると、目覚めることなく眠り続けるという病気。レイランド南部のリンデール湖水地方を治める領主が、この病気にかかっている。なお、『ザナドゥ』のジュリデン王もこの病気にかかったことがあるという。

ソウルマスター 【そうるますたー】
ブランディッシュ[2]

バドラーの配下。魂を自在に操る魔道師。『2』のプロローグで、砂漠に結界を張った人物(P.550)。

ゾーイ 【ぞーい】
ザナドゥ[ネクスト]

ダーナとコンビを組んでいる踊り子(P.520)。

ゾーク・エミール 【ぞーくえみーる】
ソーサリアン[基1(盗賊たちの塔)]

塔での事件を操るメジャーデーモン(P.529)。

ソーサリアン 【そーさりあん】
ソーサリアン

1987年に発売された、非常に自由度が高いA・RPG。当初は『ドラゴンスレイヤー』シリーズの5作目として発売され、さまざまなクラスや職業を選べることでも話題となった。拡張性が高いシステムとなっており、約2年にわたって新シナリオが追加された(P.370)。

ソーサリアン 【そーさりあん】
ソーサリアン

プレイヤーの分身となるキャラクター(P.528)。

ソーニャ・ベルツ 【そーにゃべるつ】
零の軌跡[零・碧]

タングラム門の警備隊副司令を務める女性。ノエルやミレイユの上司にあたる(P.511)。

ゾール 【ぞーる】
ブランディッシュ[3]

バルカンの一番弟子である宮廷占い師。国王を操り、フィベリア王国を陰から支配しようとした(P.549)。

即死トラップ 【そくしとらっぷ】
ブランディッシュ[1・DR・2・3・4]

転がる大岩や扉が開閉する罠のことを指し、これに引っかかると一撃で死ぬ。どんなにレベルを上げて強くなっていても、この罠にはお手上げだ。

ソクラム 【そくらむ】
ソーサリアン[基3(氷の洞窟)]

国を追放された悪の錬金術師(P.531)。

ソクラムの弟子達 【そくらむのでしたち】
ソーサリアン[基3(氷の洞窟)]

師匠の悪事を止めようとしたが、逆に捕まってしまった弟子達。名前はスランとアルフレッド(P.531)。

ソニア 【そにあ】
イセルハーサ[Ⅰ・Ⅱ]

レジスタンスのリーダーのアロンの孫娘である闘士の女性。『Ⅱ』ではリュナンことエリオンの妻となり、ラヌーラ王国の王妃となる(P.474)。

ソニックマン 【そにっくまん】
ブランディッシュ[3]

闘技場の戦士。謎の戦闘生命体(P.550)。

そのぐれーのことアクダムでもわかるぞ!!
【そのぐれーのことあくだむでもわかるぞ】
イセルハーサ[Ⅰ]

アグニージャの部下で智将を名乗るベラミスに、ゲイル3世がぶつけた言葉。アクダムとセリオスのとも倒れを狙いつつ、セリオスの仲間の存在を忘れていたおバカなベラミスへの痛烈な一言だ。



⬅名言が多いゲイルの言葉のなかでも、かなり知名度が高い。この一言で「智将」ベラミスの株が大きく下がってしまった。

ソフィア 【そふぃあ】
イース[Ⅵ]

おしとやかな性格の美人。ガゼルの妻(P.471)。

ソフィア 【そふぃあ】
風の伝説[Ⅰ・Ⅱ]

パルティア神殿の聖女。聖剣ドラゴンスレイヤーの魂となるために生まれた存在で、『Ⅰ』のヒロイン。だが、『Ⅱ』ではあまり見せ場がなく、ピュラーにヒロインの座を奪われてしまった(P.524)。

ソフィア・ヘイワース 【そふぃあへいわーす】
空の軌跡[SC・the 3rd]/零の軌跡[零・碧]

ハロルドの妻で、レンとコリンの母。レンを手放したことを強く後悔している(P.504)。

ソラ 【そら】
イース[Ⅵ]

レダの集落の料理全般を担当する女性(P.470)。

空軌 【そらき】
空の軌跡

『空の軌跡』シリーズの略称。これに対して、『零の軌跡』シリーズは「零軌(ぜろき)」と呼ばれる。

空の女神 【そらのめがみ】
空の軌跡[FC・SC・the 3rd]/零の軌跡[零・碧]

七耀教会が主神として崇めている女神で、エイドスとも読む。ゼムリア大陸で最も広く信仰されている女神。一般生活にも広く浸透しており、ゼムリア大陸で女神といえば、空の女神のことを指す。

ソル 【そる】
ソーサリアン[セ4(闇に消えた女神)]

妹がさらわれ、ふさぎこむ太陽の女神(P.543)。

ソルティ 【そるてぃ】
ソーサリアン[ギ(双頭の魔犬)]

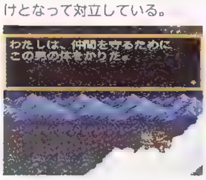
ニッカとサントリーニの飼い猫(P.539)。

ソルディオス 【そるでぃおす】
ぽっぷるメイル[SFC]

リップとラップをかばい、ドッケンに殺された人物。作中では霊体として登場し、別の人間に乗り移るなどしてメイル達に協力する(P.572)。

ソルディオスとドッケンの因縁
【そるでぃおすとどっけんのいんねん】
ぽっぷるメイル[SFC]

はるか昔、リップ、ラップ、ソルディオス、ドッケンは、アルカザール城でガイストレイスに仕えていた。しかし、ガイストレイスが邪悪な力に目覚めると、リップとラップとソルディオスの3人は城から逃げ出そうとする。そこで追っ手となったのがドッケンだった。ソルディオスはリップとラップを逃がすための犠牲となり、ドッケンの手によって命を落としてしまった。作中で描かれているドッケンとソルディオスは、こうした出来事がきっかけとなって対立している。



⬅リップとラップの危険を察知したソルディオスは、一時的にナモの体を借りて降臨。ドッケンを足止めしようとする。

ソルディス王国 【そるでぃすおうこく】
イセルハーサ[Ⅰ・Ⅱ]

バズヌーンを首都とする国で、シンボルマークは琴。国土の半分以上が砂漠で占められているが、非常に商売が盛ん。かつては奴隷市場が有名だったが、『Ⅱ』の頃にはとり締まりが厳しくなり、人身売買は禁じられた。セリオスの婚約者であるディーナ姫の出身国で、彼女の父のアートスが国王を務める。

村長 【そんちょう】
ソーサリアン[セ1(銀の灯が消えた街)]

銀採掘で栄えたリーマ村の村長(P.541)。

村長 【そんちょう】
ソーサリアン[セ3(呪われた遺跡)]

遺跡をレジャーランドにする計画を立てる(P.543)。

村長 【そんちょう】
ソーサリアン[セ4(妖夢幻伝説)]

エマリア村の村長(P.544)。

ゾンプラス 【ぞんぷらす】
イース[Ⅵ]

グラナヴァリスで戦うことになる、空飛ぶ虫のような魔物。卵を産んで攻撃してくる(P.461)。

タ行

ダークアレス 【だーくあれす】
ブランディッシュ[DR]

ドーラの力を手に入れようと、ビスタル王が召喚したアレスの偽者。ドーラ編の最終ボス(P.550)。

ダークエルフ 【だーくえるふ】
ソーサリアン[基2(紅玉の謎)]

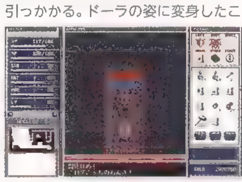
ボスのいる部屋を管理する黒いエルフ(P.530)。

ダークゾーン 【だーくぞーん】
ブランディッシュ[1・DR・2・3]

邪悪な闇に満ちた、シリーズではおなじみのステージ。エリア数は少なく、主に中盤～終盤で通ることになる。ステージ全体が暗く、無数にある落とし穴を肉眼で見極めるのは不可能に近いため、鉄球は必需品。出現する敵がケタ違いに強いのも特徴。悪魔の鎧や冥府の盾といった装備品は、このステージでのみマイナス効果を受けないため、これらを使って戦うことがセオリーとなる。

ダースウィドウ 【だーすうぃどう】
ブランディッシュ[1・DR・2・3]

美しい女性の姿に変身して旅人を襲う魔物。作中では、「何かを要求される→要求にこたえる→バカめ」という典型的なだましパターンとなるが、アレスはこれに何度も引っかかる。ドーラの姿に変身したこともある。



⬅「間抜けめ!」という言葉が心にグサリ。歴戦の戦士のわりにアレスはよくだまされる。

ダーナ 【だーな】
ザナドゥ[ネクスト]

ゾーイとコンビを組んでいる踊り子(P.520)。

ダーム 【だーむ】
イース[Ⅱ・ⅡE・オリジン]

黒真珠と融合したカイン=ファクト。『Ⅱ』や『ⅡE』、『オリジン』の最終ボスとして登場(P.457)。

ダームの塔 【だーむのとう】
イース[Ⅰ・ⅠE・Ⅱ・ⅡE・Ⅳ・オリジン]

700年前、イースが空に浮上したあとに魔物が建造した巨大な塔。膨大なエネルギーが集まるように設計されており、黒真珠を用いたダレスの魔力でイースを地上に引きずり落とす儀式を行うことが塔建設の狙いだった。

大河の村の大長老 【たいがのむらのだいちょうろう】
イース[Ⅳ]

住民でさえ見たことがないという幻の長老(P.467)。

大河の村の長老 【たいがのむらのちょうろう】
イース[Ⅳ]

大長老へのつなぎ役を担う大河の村の長老(P.467)。

ダイガルド 【だいがるど】
ツヴァイ[Ⅱ]

オデッサの祖父である人狼族の戦士。病気で命を落としたが、ザハールの力によりよみがえった(P.566)。

退却 【たいきゃく】
ガガーブトリロジー[白き魔女]

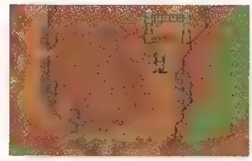
『白き魔女』は、たとえ最終ボスからでも100%退却できる親切仕様。勝てないと思ったら、素直に撤退して作戦を変えたり、レベル上げをしよう。ちなみに最終ボスのイザベル女王から退却すると、人間の姿に戻る。

ダイゴロー 【だいごろー】
ツヴァイ[Ⅱ]

ヤサクの息子。まだうまくしゃべれない(P.567)。

大蛇の背骨 【だいじゃのせぼね】
ガガーブトリロジー[白き魔女・海の檻歌]

ティラスイールとヴェルトルーナを分断する長大な山脈。はるか古の時代に巨人タナトーシスが倒した大蛇サーペントの亡骸だと言われており、火山活動はサーペントの心臓だと例えられている。



⬅一般人が山越えをすることは不可能に近い。そのため、世界の果てだと思われている。

大戦 【たいせん】
ヴァンテージマスター[VMP]

数年前の大戦を終わらせ、英雄と呼ばれていたのがギド・カーンだった。だが再び大戦を起こそうとしており、各マスターはそれを止めるため、また復讐のためなど、それぞれの思惑を胸に彼と対決しようとしている。

ダイソン 【だいそん】
風の伝説[Ⅱ]

アシュナール大陸一の金持ちである豪商で、シェリルの父。エクトラの町の町長も務めている(P.527)。

ダイダロスの遺産 【だいだろすのいさん】
アドバンスド ロードモナーク

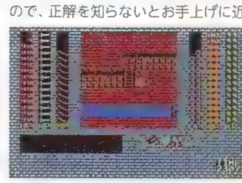
『ロードモナーク』シリーズを代表する高難易度のマップで、『アドバンスド ロードモナーク』に登場。長期戦を強いられるため経過日数の超過になりやすく、名人位を所持する者ですら苦戦する。

ダイナソア 【だいなそあ】
ダイナソア

1990年に発売された3DダンジョンRPG。「死神」と呼ばれる傭兵のアッシュを主人公に、重厚感あるストーリーが展開する。なお、2002年には『ダイナソア リザレクション』というリメイク版が発売された(P.430)。

タイムの下2ケタ 【たいむのしもにけた】
ロマンシア

『ロマンシア』によく出てくる困った仕掛け。タイムの下2ケタの数値が特定の値のときのみ先に進める仕組みになっている。もちろん、数値に関するヒントは皆無なので、正解を知らないとお手上げに近い。



⬅タイムの下2ケタが「00」のときのみ隠し部屋に入れる。こんな謎解き、アリですか!?

ダイモス 【だいもす】
風の伝説[Ⅰ・Ⅱ]

「無敵将軍」の異名を持つアリオスの部下。古くからアリオスに忠誠を誓う、心強い味方(P.521)。

太陽の石 【たいようのいし】
アステカ

遺跡の最南端の壁に設置されている、古代アステカ時代に作られた巨大な石。占い師からもらった水晶玉を左目にはめると、別の場所にある新しい遺跡の床に穴が開き、地下へ進めるようになる。右目にはめると石が下に動いて、ククルカンの像をはめこむ穴が出現する。

太陽の鍵 【たいようのかぎ】
太陽の神殿

古代の人々が、神々の国へ至る道への扉を開くために用いたという神聖な鍵。主人公はこの鍵を求めて遺跡を探索する。球戯場の隠し通路の奥にある、小さな太陽の神殿の中に隠されていた。

太陽の神殿 アステカⅡ
【たいようのしんでんあすてかつー】
太陽の神殿

1986年に発売されたAVGで、文字入力ではなく、アイコン形式でのインターフェースが採用されて話題となった。『アステカ』の続編ではあるが、物語や登場人物にまったくつながりはない(P.421)。

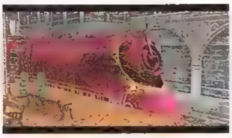
太陽の聖剣 【たいようのせいけん】
イセルハーサ[Ⅱ]

皇帝の秘密兵器に使われていた何かをもとに、テクニカのマスターの部屋の機械を使って作られた聖剣。設定

的には、ゴドウィン2世を傷つけられる唯一の武器となる。物語中で明言はされていないが、おそらく秘密兵器に使われていたのはギルモアの涙や星で、それらを利用した光の剣に近い武器だったと推測できる。

大陸横断鉄道 【たいりくおうだんてつどう】
零の軌跡[零・碧]

エレボニア帝国とカルバード共和国を結ぶ長い鉄道。その中間地点に近い場所にあるクロスベル自治州は、この大陸横断鉄道を通じて、多くの人々を受け入れている。


←帝国政府専用列車アイゼングラーフ号は、数ある導力列車のなかでも最高速度を誇る特殊な列車。

ダヴィル・クライナッハ 【だゔぃるくらいなっは】
空の軌跡[SC・the 3rd]

エレボニア大使館の駐在大使。カルバード共和国のエルザ大使とは、とてつもなく仲が悪い(P.501)。

タウラー 【たうらー】
ソーサリアン[セ5(封印)]

シルフィの父を殺した犯人(P.545)。

ダウンタイド 【だうんたいど】
ヴァンテージマスター[VM・VMP]

水位を下降させる魔法。たまに敵のマスターが使ってくる。水がなくなってしまうと、水から出られないユニットは毎ターンダメージを受けてしまう。なお、『VM JAPAN』では「ヒデリ」と呼ばれる。

滝川 【たきがわ】
ソーサリアン[戦(武田信玄の章)・戦(織田信長の章)]

織田軍の家臣だが、のちに殺害される(P.534)。

ダグラス 【だぐらす】
ガガーブトリロジー[朱紅い雫]

アヴィンの仲間となる男性剣士。『朱紅い雫(新)』ではルキアスと同門という設定で、師匠から雷光剣を託されたベテラン冒険者として登場する(P.485)。

タクワン 【たくわん】
ヴァンテージマスター[JAPAN・富嶽]

獄中暮らしをしていた傍若無人な破戒僧(P.557)。

武田軍の兵士 【たけだぐんのへいし】
ソーサリアン[戦(武田信玄の章)]

武田信玄が従える兵士達(P.534)。

武田信玄 【たけだしんげん】
ソーサリアン[戦(武田信玄の章)]

甲斐の虎として知られる名将。暗黒神五天王の1人である阿修羅に操られている(P.534)。

TAKERUシナリオ 【たけるしなりお】
ソーサリアン

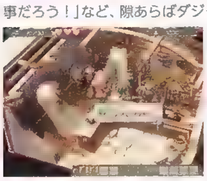
パソコンソフトの自動販売機であるソフトベンダーTAKERU(ブラザー工業が開発)で販売された追加シナリオのこと。パッケージではなく、データでの販売となる。『宇宙からの訪問者』、『ギルガメッシュ・ソーサリアン』、『セレクテッド・ソーサリアン』を指す。

タジート 【たじーと】
ソーサリアン[セ1(銀の灯が消えた街)]

オルソードの城下町で宿屋を営む男(P.541)。

ダジャレ 【だじゃれ】
ツヴァイ[Ⅰ・Ⅱ]

ぽっくるが得意とするもの。「カーテンを買ってん！」「マッドな窓だぜ…なんてね♪」「(タルを見て)なんタル事だろう！」など、隙あらばダジャレを放つ。


←ぽっくるのダジャレ好きは、多くの人が短所としてあげるほど不評。これさえなければ、もっとモテそうなのだが……。

ダスティ 【だすてぃ】
ザナドゥ[ネクスト]

いつもハーレックの街の酒場で飲んでいる男性客。実は盗賊で、遺跡などの宝を狙っている(P.520)。

ただいまわたしはめいそうにふけっております 【ただいまわたしはめいそうにふけっております】
ロマンシア

聖人や賢者がフレディと話したくないときに使う常套句。カルマを一定値まで上げるといった条件を満たすことで、ちゃんとした話を聞かせてくれるようになる。

たった10000ジェム横領しただけで… 【たったいちまんじぇむおうりょうしただけで】
風の伝説[Ⅰ]

銀を横領していた悪事が暴かれ、独房に入れられたハラグロフのセリフ。罪は罪だが、金額としてはかなり少ない。あとで返してくれるとはいえ、通行料としてアリオスから合計70000ジェムを巻き上げたバザロフのほうがよっぽど悪質である。

タット 【たっと】
ぽっぷるメイル[PC・SFC]

マテリアルの弟子である、見習い魔術師の少年。『ぽっぷるメイル』の主人公の1人(P.571)。

タップ 【たっぷ】
ツヴァイ[Ⅰ]

アイテム屋を営むノーム(P.564)。

盾家の主人 【たてやのしゅじん】
ロマンシア

ロマンシア王国に店を構える、盾の修理屋(P.517)。

ダニエル 【だにえる】
空の軌跡[FC・SC・the 3rd]

マーシア孤児院のおとなしい子供(P.498)。

タヌキ族 【たぬきぞく】
ぽっぷるメイル[PC・SFC]

エルフの森に住む亜人で、群れをなして行動する。

ダバール 【だばーる】
イセルハーサ[Ⅱ]

ロンドの酒場でアトラスに絡んだチンピラ。ランディに追いかけられて、姿を消した(P.473)。

ダビー 【だびー】
イース[オリジン]

光を司る六神官。『Ⅱ』のゴートの祖先(P.455)。

タブラス 【たぶらす】
イース[Ⅵ]

古代文字でカナンの伝承を記録した、エメラス製の石版。青、赤、金、黒、白の5色が存在し、港町リモージュの吟遊詩人オーガストに読んでもらうことができる。

ダブル・デビルズ 【だぶるでびるず】
ソーサリアン[基3(不老長寿の水)]

柱に封じられた2体の悪魔(P.532)。

魂の井戸 【たましいのいど】
イース[7]

滅びの風が吹き荒れる、アルタゴの死と転生の輪廻が行われる場所で、竜の加護を受けたアドル達でさえ、対策を行わなければ生命力を削られていく。また、内部は巨獣達の巣窟と化している。その奥には、滅びの儀式を行うためにアドルを待つティアルナと、アルタゴの理そのものであるルル＝エンデが待ち構えている。

タムタム 【たむたむ】
ソーサリアン[セ4(妖夢幻伝説)]

パズスー族の封印を守ってきた家系の息子(P.544)。

タムタムの母 【たむたむのはは】
ソーサリアン[セ4(妖夢幻伝説)]

たぶらかされた息子を心配している母(P.544)。

ダモン 【だもん】
ザナドゥ[ネクスト]

先祖代々、鉱夫をしている男性(P.520)。

タラチュネス 【たらちゅねす】
ドラスレファミリー

クラウンを守るクモ型の巨大モンスター(P.518)。

ダリウス 【だりうす】
ダイナソア

かつてヤール王をそそのかして、軍神を復活させた悪の魔道師。軍神の力を狙っている(P.576)。

ダリス 【だりす】
イセルハーサ[Ⅱ]

セリオス達を拷問していた帝国の兵士(P.477)。

ダルク＝ファクト 【だるくふぁくと】
イース[Ⅰ・ⅠⅡ]

イースの本を悪用して邪悪な力で世界征服を企む、神官ファクトの末裔。『Ⅰ』の最終ボスで、ダームの塔の頂上でアドルを待ち受ける(P.456)。

タルシス 【たるしす】
ダイナソア

不死の肉体を持つ北の守護者(P.575)。

ダルダンディス 【だるだんでぃす】
風の伝説[Ⅰ]

千年の昔、クレーネ・ジュエルとともに暗黒の世界からやってきた邪竜。『Ⅰ』の最終ボスに近い存在で、物語のクライマックスにアリオスと戦う(P.526)。

タルフ 【たるふ】
ソーサリアン[追1(アマゾンの剣)]

ヴァネルバ王国の男王(P.534)。

タルフ＝ハダル 【たるふはだる】
イース[Ⅱ・ⅠⅡE・Ⅳ]

魔物に連れ去られた溶岩の村落の少年(P.465)。

ダレイオン 【だれいおん】
イース[7]

旧市街に住む薬の知識に詳しい老人(P.470)。

ダレス 【だれす】
イース[Ⅱ・ⅠⅡE・オリジン]

ダームにつき従う魔物の幹部(P.457)。

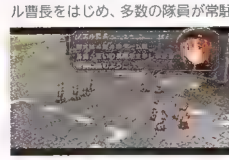
誰にも知られない戦い 【だれにもしられないたたかい】
スタートレーダー

カインがヒューギを倒したあと、カットナーが放つ言葉。ヒューギは記憶を消す力を持つため、彼の言葉は至極正しい。しかし、ヒューギ戦のときにカットナーがどこで何をしていたのかは不明なため、本当の意味で誰にも知られない戦いをしていたのは彼だけといえる。


←しれっと勝利者の仲間入りをしようとするカットナーだが、何をしていたかは不明。

タングラム門 【たんぐらむもん】
零の軌跡[零・碧]

クロスベル自治州の東部にある共和国方面との国境地帯。門を越えた先にはアルタイル市がある。国境を警備するクロスベル警備隊ではソーニャ副司令のもと、ノエル曹長をはじめ、多数の隊員が常駐している。


←日頃から厳しい訓練を行う警備隊隊員は、ロイドら特務支援課との交流戦でも実力を見せた。

タンケン 【たんけん】
デーモンズリング

オニやワニオトコを倒すために必要となる短剣。屋敷に入る前に、断崖で入手しておくことが必要。

ダン・ラッセル 【だんらっせる】
空の軌跡[the 3rd]

ツァイス中央工房の技師でティータの父(P.499)。

チェスク 【ちぇすく】
ツヴァイ[Ⅱ]

ロアルタ村の巨大エンジンに住む少年。その正体は、人間ではなく精霊(P.566)。

チェスター＝ストダート 【ちぇすたーすとだーと】
イース[Ⅲ・F]

エレナの兄で剣の名手。勇者であるジェノスの末裔でもある。故郷を滅ぼしたマクガイアに復讐するため、あえてその部下として仕えている(P.448)。

チェリパ 【ちぇりぱ】
ツヴァイ[Ⅰ]

「歩くスピーカー」と呼ばれるほど、おしゃべりで大げさに話しをしたがるウェイトレス(P.562)。

チェルシー 【ちぇるしー】
ソーサリアン[ピ(心を失った姫君)]

魔王によって魂を抜き取られた姫(P.536)。

チェン 【ちぇん】
ソーサリアン[セ4(妖夢幻伝説)]

エマリア村の海辺に住む少年(P.544)。

地下迷宮 【ちかめいきゅう】
ロマンシア

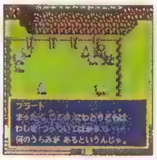
アゾルバ城から溶岩城へ至るまでの通路。同じような道が続くので迷いやすく、特定の場所には地獄に落ちる罠もしかけられている。ちなみに、天上界の賢者の1人から水晶をもらっておけば、MPを消費して迷宮の簡易マップを見ることができる。

地下迷宮の商人 【ちかめいきゅうのしょうにん】
ロマンシア

地下迷宮の各地に店を構えている商人達(P.517)。

チキン販売所 【ちきんはんばいじょ】
イセルハーサ[Ⅱ]

アムダにある養鶏所で、かつてはラヌーラの国政を行っていたフラートとジェルマンが兄弟で経営している。味がよいのか、意外と人気があるようで、竜の祭の際には完全予約制となっている。



⬅柵の中でたくさんのニワトリにつつかれまくる、元国王のフラート。自業自得というべきか、因果応報というべきか。

チコ 【ちこ】
風の伝説[Ⅰ]

プリズム氷洞窟に閉じ込められた、ビスキオ村の3人の子供の1人。レオナルドの子供(P.523)。

チチェン・イツァー 【ちちぇんいつぁー】
太陽の神殿

メキシコの都市メリダから、東へ120km進んだサバンナにある遺跡。10世紀頃から、マヤの後古典期文化で中心的な役割を果たした一大都市である。『太陽の神殿』のゲームの舞台は、このチチェン・イツァーをモチーフにしており、カスティーリョなどの各遺跡は、実在の遺跡と同じ配置となっている。

チヅル 【ちづる】
ヴァンテージマスター[富嶽]

忍びの里を抜け出した忍者娘。夢は和国初となる幻魔貿易商社を設立すること(P.558)。

地底世界 【ちていせかい】
イセルハーサ[Ⅱ]

20億年の昔、かつてアグニージャが人間の文明を襲った際、フレイアが一部の人間を冷凍睡眠させて、地下に避難させた。その人間達が地下に築き上げた巨大な洞窟世界で、長きにわたってファーゲスタという国が治めてきた。だが、約20年前にゴドウィン2世という男が王家を乗っ取り、ファーゲスタ帝国の初代皇帝として地底世界を支配してしまった。

血の接吻 【ちのせっぷん】
ダイナソア

トリニトラが使う呪いで、相手をクモにする。呪いを解くためには、同じ呪いを受けた相手の血が必要。



⬅あっさりとだまされて、呪いのキスをされてしまうアッシュ。意外とムッツリ系なのか?

血の戦士 【ちのせんし】
ツヴァイ[Ⅱ]

吸血鬼の真祖が血の契約によって誕生させる戦士。ときには対象の意識を奪って支配することも可能だが、アルウェンとラグナのように、互いの意思を尊重する形での契約を行うこともできる。

チャーリー 【ちゃーりー】
イセルハーサ[Ⅱ]

ジェラルド家に仕える有能な執事(P.473)。

チャールズ 【ちゃーるず】
イセルハーサ[Ⅱ]

ラヌーラ王国の王子。エリオンとソニアの息子で、まだまだイタズラ盛りの8歳の少年(P.474)。

チャダ 【ちゃだ】
ロマンシア/ソーサリアン[墓2(ロマンシア)]

耳が長い巨大なブタの怪物で、金色に光る毒の剛毛を持つ。イラストではかわいいが、ゲーム画面では意外と怖い姿。フレディが呪いで変えられるブタは、このチャダと同じものとなる。



⬅マニュアルに掲載されたイラストより。まさにブタといった感じで、かわいらしい。ゲーム画面では金色のイノシシに近い。

チャッキー 【ちゃっきー】
ぐるみん

子供のオバケで、遊ぶことが大好き(P.578)。

チュウ! 【ちゅう】
ヴァンテージマスター[VMP・JAPAN・富嶽]

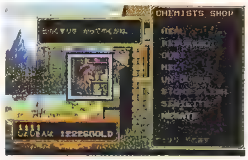
マルフィールやセツハが飼っている、謎の生物が話す言葉。飼い主には内容がわかるようだ。

チュウチュウ 【ちゅうちゅう】
ヴァンテージマスター[JAPAN・富嶽]

セツハにつき従う謎の生物(P.559)。

調合 【ちょうごう】
ソーサリアン

手に入れた5つのハーブを組み合わせて薬にすること。全部で31通りの組み合わせがあり、状態異常などの回復薬からモンスターを攻撃する薬まで存在する。



⬅自分で調合してもいいが、一部の薬は薬屋で買えるので、それを利用してもいい。

釣公師団 【ちょうこうしだん】
空の軌跡[FC・SC・the 3rd]/零の軌跡[零・碧]

釣り文化の普及を目的に活動する、釣りのプロフェッショナル集団。センスあふれる人物を見かけると、団員が竿や釣り手帳、釣りのエサなどを進呈している。ちなみに、本部は遊撃士協会グランセル支部の隣にある。

超・スーパープリティミサイルキック 【ちょうすーぱーぷりてぃみさいるきっく】
ぐるみん

イベントなどでパリンが口にする彼女の必殺技で、犬を撃退可能な飛び蹴りのこと。のちに、ドリルのパーツを購入すると「PM(プリティミサイル)キック」という必殺技を実際に戦闘中に使えるようになる。

長老 【ちょうろう】
ソーサリアン

ペンタウァの街の長老。アイテムに眠る潜在能力を引き出してくれる(P.528)。

長老 【ちょうろう】
ソーサリアン[セ1(銀の灯が消えた街)]

オルソード王国の城下町に住む長老。500年前に起こった伝承を教えてくれる(P.541)。

長老 【ちょうろう】
ダイナソア

ザムハンの町の老人。多くは語らないが、何かを知っていることをにおわせる謎の人物(P.575)。

ちょほいと 【ちょほいと】
ブランディッシュ[1・3]

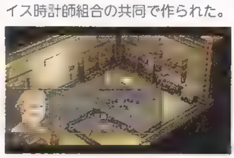
アレス編のエンディングで、ドーラがアレスを呼び止める際の第一声として登場。「ちょほいとお待ちなさいよ」といった形で使われる。ちなみに『DR』でリメイクされた際は、「ちょいと」に変更されている。

沈黙の海 【ちんもくのうみ】
ガガーブトリロジー[白き魔女]

ティラスイールの北東にある海域。沖合に出ると波と風がやんでしまうため、多くの船乗りが立ち往生して遭難した。海獣ガルガの巣があるといわれている。

ツァイス 【つぁいす】
空の軌跡[FC・SC・the 3rd]

リベール王国南部に位置する工房都市。導力研究技術の中心地であり、動く階段やエレベータなどのオーブメントによる仕掛けが数多く導入されている。都市のシンボルともいえる中央工房は、最先端の導力研究開発を可能としており、かつてアルバート・ラッセル博士とツァイス時計師組合の共同で作られた。



⬅初代工房長を務めたのはラッセル博士。現在は、マードックがその座を譲り受けている。

ツァイト 【つぁいと】
零の軌跡[零・碧]

クロスベルに伝わる伝説の神狼。ロイドらに協力する警察犬として、特務支援課についている(P.508)。

ツァオ・リー 【つぁおりー】
零の軌跡[零・碧]

犯罪組織「黒月」の幹部(P.513)。

ツヴァイ!! 【つゔぁい】
ツヴァイ[Ⅰ]

2001年に発売されたA・RPG。2人の主人公を瞬時に切り替えてプレイできることが特徴となる。天才魔法少女ながらわがままな性格のピピロと、その義理の弟である剣士のポックルを主人公に、封印されていた魔王ヴェスパーとの戦いが描かれる(P.410)。

ツヴァイⅡ 【つゔぁいつー】
ツヴァイ[Ⅱ]

『ツヴァイ!!』の続編で2008年に発売。世界観は前作と同じだが、主人公は前作と変わり、トレジャーハンターのラグナと吸血鬼の姫であるアルウェンとなった。システム的には、フル3Dとなったことでアクション性が大きく進化して大好評を得た(P.412)。

ツェイマー・J・サレンドル 【つぇいまーじぇいされんどる】
ぽっぷるメイル[PC]

魔神に魂を売った過去の英雄(P.573)。

ツエット 【つえっと】
イース[Ⅴ]

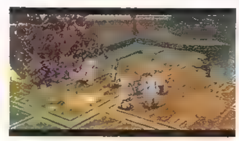
アドルを冒険家として勧誘するドーマンの使い。ゲーム冒頭で少しだけ登場する(P.468)。

Z=Z=シュティルガー 【つぇるふぇむざむしゅてぃるがー】
イース[Ⅲ・F]

正式名称は、ツェルフェム=ザム=シュティルガー。白い毛並みの狼のような魔物(P.458)。

――捕まえた 【つかまえた】
碧の軌跡[碧]

ヨアヒムの撃退後、エステルが逃げ続けるレンを優しく抱きしめてつぶやいた言葉。長い長いかくれんぼの末に、レンは自分を大切にしてくれる場所を手に入れた。



⬅教団事件後、エステル、ヨシュア、レンの3人は、故郷であるリベール王国へと帰っていった。

月影のデスティニー 【つきかげのですてぃにー】
月影のデスティニー

2003年に発売されたA・RPG。天下一の武術者を目指す楊影楓(ヤンインフウ)という青年の冒険が描かれる。日本ファルコムが海外タイトルを日本向けにプロデュースした作品の1つ(P.415)。

月闇のベール 【つきやみのべーる】
ダイナソア

トリニトラがヤール王から賜った品で、厳重な罠を施したうえで宝物庫に保管されていた。半狂乱になって取り返そうとするほどトリニトラは大事にしていた。

ツタン・カーメン 【つたんかーめん】
ソーサリアン[ピ(血ぬられた王家の秘宝)]

ピラミッドの守護者(P.536)。

土笛 【つちぶえ】
ダイナソア

地下墓地でローランがヒースに託した楽器。ゴーレムの力を借りるときや、風の竪琴を入手する際に必要となる。吟遊詩人という設定のヒースは、これを演奏しているときが一番輝いて見える気がする。

釣具屋の主人 【つりぐやのしゅじん】
ソーサリアン[宇(海は広いな)]

マルス港で釣具屋を営む男(P.537)。

出会った時から……君のことが大好きだったよ 【であったときからきみのことがだいすきだったよ】
空の軌跡[FC]

記憶の暗示が解けたヨシュアが、グランセル城の空中庭園でエステルに告げた言葉。エステル達から離れることを決意した、ヨシュアの別れの言葉でもある。



⬅ヨシュアから、睡眠誘導剤を含むキスを受けたエステル。そしてヨシュアは彼女に別れを告げる。

ティア 【てぃあ】
イース[7]

紛争で天涯孤独となったマヤとともにアルタゴ市に住

む花売りの少女。『7』のヒロイン的な存在(P.452)。

ティアラ 【てぃあら】
ツヴァイ[Ⅰ]

聖騎士であるパラディスとともに、魔王ヴェスパーを倒したといわれる伝説の巫女姫(P.563)。

ティアルナ＝レム＝イスカリア
【てぃあるなれむいすかりあ】
イース[7]

アルタゴ市の花売りの少女ティアの真の姿で、最終ボスに近い役割を果たす。滅びを促進させる力を備えた、月の民イスカの里長でもある(P.462)。

ティアルマス 【てぃあるます】
イース[Ⅱ・ⅡE]

ノルティア氷壁に出現する氷を操る魔物。「ⅡE」でティアルマスと戦う広間には、巣と思われる場所まで続く隠し通路がある。巣には宝箱が置いてあり、ティアルマスがためこんだへそくりを入手できる(P.457)。



⬅広間の左上の壁から入れる隠し通路の先にある宝箱には1000ゴールドが入っている。旅人を襲ってためたのだろうか?

ディアンナ・アダブ 【でぃあんなあだぶ】
ソーサリアン[ギ(呪われた国ペンタウァの悲劇)]

ディンギルの娘でシュメール王国の姫(P.540)。

T 【てぃー】
ブランディッシュ[4]

主にショップでアイテムを買う際に必要になるお金の単位。『1』～『3』とは世界観が異なるため、『4』ではお金の単位についても一新されている。

ディー 【でぃー】
ブランディッシュ[4]

『4』の主人公の1人。窃盗で食いつなぐ戦災孤児で、貴族の城へ盗みに入った際に失敗して捕まり、神の塔で強制労働をさせられることになる(P.551)。

D∴G教団 【でぃーじーきょうだん】
零の軌跡[零・碧]

女神の存在を否定するカルト集団。人間の潜在能力を引き出す薬「グノーシス」を作り出すため、各国から子供達を誘拐し、「儀式」と称した人体実験を行っていた。国際的な捜査と壊滅作戦により本体は崩壊したが、教団自体はまだ完全に消え失せていない。



⬅教団の壊滅作戦から逃げのびたヨアヒムは、グノーシスの完成を目指して研究を重ねていた。

ティース商店街のテーマ
【てぃーすしょうてんがいのてーま】
ぐるみん

ショップで流れる曲。難易度がぷれじゃあ以上になると、ディスカウントショップの店内ではボーカルVerになる。どこかで聞き覚えのある歌詞が魅力の1つ。

ティースの街 【てぃーすのまち】
ぐるみん

鉱石採掘が盛んな街で、『ぐるみん』の主人公パリンの祖父ハイパボリックが町長を務めている。基本的には、出稼ぎの大人しかおらず、子供はパリンのみ。

ディーター・クロイス 【でぃーたーくろいす】
零の軌跡[零・碧]

IBCの総裁で、クロスベル市の新市長(P.509)。

ティータ・ラッセル 【てぃーたらっせる】
空の軌跡[FC・SC・the 3rd]

ツァイス中央工房の見習い技師。幼いながらも天才的な頭脳を持ち、何度もエステル達を助けた(P.499)。

ディーナ 【でぃーな】
イセルハーサ[Ⅰ・Ⅱ]

ソルディス王国の姫。記憶を失ったり、奴隷商人に売られたりと、いろいろと苦難の道を歩んだお姫様。のちにセリオスと結婚して、アトラスを生む(P.472)。

ディーノ 【でぃーの】
イース[オリジン]

転移魔法が得意なサルモン神殿の祭司(P.455)。

ディーノ 【でぃーの】
零の軌跡[零・碧]

不良グループのサーベルバイパーの新人(P.512)。

ディーム 【でぃーむ】
イセルハーサ[Ⅱ]

シリカに住む、氷の魔法の研究家。のちにフラムとヒュールの上位魔法を完成させる(P.474)。

ディオス 【でぃおす】
イース[Ⅰ・ⅠE・Ⅳ]

ミネアの町の防具屋の主人(P.464)。

ディオス 【でぃおす】
イース[Ⅴ]

盗賊家族イブール家の長兄。設定によると、大きな剣を愛用しているようだ(P.447)。

ティオバルト 【てぃおばると】
ザナドゥ[ネクスト]

豊富な知識で導師達をまとめる「識」の導師である老人。七導師のリーダー的な存在(P.519)。

ティオ・プラトー 【てぃおぷらとー】
零の軌跡[零・碧]

エプスタイン財団から特務支援課に出向してきた少女。教団からガイに救われた過去を持つ(P.510)。

ディオン 【でぃおん】
ソーサリアン[基2(ロマンシア)]

ロマンシア王国にある宿屋の主人(P.530)。

ティゲロ 【てぃげろ】
ソーサリアン[基2(ロマンシア)]

ドラゴンスレイヤーをくれる人物(P.530)。

ディゲンス 【でぃげんす】
イセルハーサ[Ⅱ]

皇帝直属のガードを束ねる隊長。秘密兵器を使い、イシュタの町を壊滅させた人物でもある(P.477)。

デイジィ 【でいじぃ】
ブランディッシュ[2]

ブンデビア城下町の町長の孫娘。山賊に誘拐されるが、アレスに救出される(P.550)。

ディズィーザー 【でぃずぃーざー】
ソーサリアン[セ2(パンドラの箱)]

「病」を司る「悪」(P.542)。

ディスク 【でぃすく】
ぐるみん

ディスカウントショップの店主で、パーツを売ってくれる。緑色のメガネをかけた親切なお兄さん(P.578)。

ティセ 【てぃせ】
イース[Ⅵ]

イザックの娘で酒場の看板娘(P.470)。

ディック 【でぃっく】
ガガーブトリロジー[朱紅い雫]

旅人を護衛していた冒険者(P.487)。

ティナ 【てぃな】
ダイナソア

ウォーレンを慕う伝道師の女性。ウォーレンを心配してザムハンを訪れるが、彼を助けることはできず、アッシュ達と戦って命を落としてしまう(P.576)。

ディナーケン 【でぃなーけん】
ガガーブトリロジー[朱紅い雫]

プレアウッドで隠居する、年老いた賢者の男性。「知恵の賢者」と称されている(P.484)。

ディナーケンとの生活 【でぃなーけんとのせいかつ】
ガガーブトリロジー[朱紅い雫]

『朱紅い雫(旧)』のみの要素。アヴィンの幼少期の行動によって、彼の覚える魔法やステータスのバランスなどが変わる。組み合わせによっては、とても弱いアヴィンが誕生してしまい、先に進めなくなることも……。

ディノ・フィッシュ 【でぃのふぃっしゅ】
ぽっぷるメイル[SFC]

水路でまれに出現する金色に輝く幻の魚。その魚から取れる金のウロコがあれば、長時間水中で活動できる。

ティラスイール 【てぃらすいーる】
ガガーブトリロジー[白き魔女]

『白き魔女』の舞台となる大地。『ガガーブトリロジー』における世界全体の北東に位置している。8つの小国に分かれて統治されており、各国同士の仲は良好。

ディルギオス 【でぃるぎおす】
ドラスレファミリー

壁画に封じ込められた伝説のドラゴン。『ドラスレファミリー』の最終ボスで、ロイアスだけが扱えるドラゴンスレイヤーでしか倒すことができない(P.518)。

ディレン 【でぃれん】
ガガーブトリロジー[朱紅い雫]

ミリガン16世に仕える将軍(P.485)。

ディン 【でぃん】
空の軌跡[FC・SC・the 3rd]

不良グループであるレイヴンの幹部。「地獄のほうれん草」という異名を持つ(P.498)。

ディンギル 【でぃんぎる】
ソーサリアン[ギ(呪われた国ペンタウァの悲劇)]

ペンタウァを恨むシュメール国の王(P.540)。

ディンクス 【でぃんくす】
ソーサリアン[セ1(銀の灯が消えた街)]

エミリアを姐さんと慕う銀職人の男(P.541)。

デーモンズリング 【でーもんずりんぐ】
デーモンズリング

瞬間画面表示を実現したテキストAVG。亡国の王子のデュムリンと、魔王サローンとの戦いが描かれている。1984年に発売され、当時としては異例のグラフィックのクオリティと表示速度を誇った(P.419)。

テオ 【てお】
風の伝説[Ⅰ]

ポルダ村で酒を造る青年で、メリナの恋人。新しい酒で2つの村の不和を解消しようとする(P.522)。

テオ 【てお】
ツヴァイ[Ⅱ]

アルッテの町医者。博物館の館長でもある(P.565)。

デカトン 【でかとん】
イースvs.空の軌跡

大きなハンマーを持った巨人の魔物(P.580)。

テキーラ 【てきーら】
ソーサリアン[ギ(双頭の魔犬)]

時計塔の地下に住む魔女(P.539)。

敵かと思った 【てきかとおもった】
スタートレーダー

シブラの宇宙海賊ヴァン＝クロスの戦艦(目的地)に到達した際、初プレイのユーザーが思うであろう感想。



⬅巨大戦艦の登場にあわてて回避。でも、この戦艦は目的地。ボス敵にしか見えない!?

テクニカのマスター 【てくにかのますたー】
イセルハーサ[Ⅱ]

主に科学技術を担当するマスター(P.476)。

デサロディウス 【でさろでぃうす】
ぽっぷるメイル[PC・SFC]

アルカザール城にいる、死を司る魔神。タットが戦うことになる、最終ボスの1人(P.573)。

テシター 【てした一】
ソーサリアン[セ2(灼熱のワナ)]

ホホホの手下。家にさやかを監禁する(P.542)。

デス 【です】
ザナドゥ[Ⅰ・Ⅱ・ネクスト]

最強の威力を誇るシリーズおなじみの魔法。その本質は「死を与える」という生やさしいものではなく、あたかも最初からこの世界になかったように、存在そのものを削り取られてしまうという、恐ろしい魔法である。

デススパイダー 【ですすぱいだー】
ソーサリアン[セ2(パンドラの箱)]

「死」を司る「悪」(P.542)。

テスタロッサ 【てすたろっさ】
ダイナソア

知性を持つ聖剣で、しゃべることもできる。最強の武器でありながら、ゲーム中盤で早々と手に入ってしまうことでも知られている(P.574)。

デス＝ファルオン 【ですふぁるおん】
イース[Ⅲ・F]

バレスタイン城で戦う魔物(P.458)。

デゼルトウルフ 【でぜるとうるふ】
イース[Ⅴ]

ウルフという名だが、どちらかというとイノシシに近い外見をしている魔獣(P.460)。

鉄球【てっきゅう】
ブランディッシュ[1・DR・2・3・4]

シリーズでおなじみの消費アイテム。目の前の床が落とし穴かどうかを調べることができる。視界が悪いダークゾーンなどでは、特に重宝する。

テッド【てっど】
ツヴァイ[Ⅰ]

非常に博識なノーム(P.564)。

テト【てと】
ソーサリアン[基2(紅玉の謎)]

森に住む蚕職人(P.530)。

デヒテル【でひてる】
ソーサリアン[基1(失われたタリスマン)]

タリスマンを奪った邪神教の教祖(P.529)。

デボラ【でぼら】
ザナドゥ[ネクスト]

ハーレックの街に住む老女。島の風土や古い伝承について教えてくれる(P.520)。

デミール【でみーる】
ガガーブトリロジー[海の檻歌]

カヴァロの市長で、ギャンブル好き。リッシュは嫌いだが、彼の地下カジノで遊ぶのは大好き(P.492)。

デミガルヴァ【でみがるゔぁ】
イース[Ⅵ]

祈りの泉に前触れもなく出現した、はぐれ竜。アドルに弱められ、オルハの弓でトドメを刺される(P.461)。

デューイ【でゅーい】
イース[Ⅲ・F]

ティグレーの採石場の鉱山長(P.466)。

デュオール【でゅおーる】
ガガーブトリロジー[海の檻歌]

善政で有名なプロデイン国の王子。腹心のスティグマにそそのかされ、異界を滅ぼそうとする(P.490)。

デュオン【でゅおん】
ソーサリアン[基3(天の神々たち)]

酒を司る神(P.531)。

デュカリオン【でゅかりおん】
ソーサリアン[セ2(パンドラの箱)]

「悪」を封じる呪文が使える男(P.542)。

デュナン・フォン・アウスレーゼ
【でゅなんふぉんあうすれーぜ】
空の軌跡[FC・SC・the 3rd]

アリシア女王の甥で、リベール王国の公爵。初登場時は単なるわがままなおっさんだったが、物語が進むにつれて王族の自覚が芽生えていった(P.497)。

デュムリン【でゅむりん】
デーモンズリング

主人公の青年で、A・クロウリーの息子。魔王サローンに滅ぼされたエレミアという国の王子(P.567)。

デュモー【でゅもー】
ソーサリアン[基1(盗賊たちの塔)]

隠し通路がある部屋に住む男(P.529)。

デュラーン【でゅらーん】
イース[Ⅲ・F]

無数の剣を操り攻撃する魔道師姿の魔物。『Ⅲ』ではただのボス敵だが、『F』では設定が深くなり、重要なキャラクターの1人へと昇格した(P.458)。

デュルゼル【でゅるぜる】
ガガーブトリロジー[白き魔女]

王家に不審を抱いたことで幽閉されている老人。かつてはフォルティア国の宮廷騎士だった。ジュリオ達に助けられ、イザベルとの戦いに力を貸す(P.481)。

デュレン【でゅれん】
イース[Ⅳ]

アドルの行く先々に現れる謎の情報屋(P.467)。

テラ【てら】
イース[Ⅴ・Ⅵ]

盗賊家族イプール家の末妹となる元気娘。『Ⅴ』で初登場してアドルと出会い、『Ⅵ』では大人らしく成長した姿でアドルと再開する(P.447)。

テリー【てりー】
ソーサリアン[追1(いけにえの神殿)]

ローラの恋人(P.532)。

デルーナ【でるーな】
ヴァンテージマスター[VM・VMP]

紫のメルレットに弟子入りした魔女見習い(P.556)。

テルミドール【てるみどーる】
ツヴァイ[Ⅱ]

聖討大将軍を自称する高位の魔族。魔王ルシアンに仕えているが、ザハールにも力を貸した(P.566)。

テレサ【てれさ】
ガガーブトリロジー[朱紅い雫]

コンロッドの妻である美女(P.486)。

テレサ【てれさ】
空の軌跡[FC・SC・the 3rd]

マーシア孤児院の優しき女性院長(P.498)。

テレの葉【てれのは】
風の伝説[Ⅰ]

あらゆる魔法を無効にする力がある葉。「テレは風と踊る。最も雲に近く、最も光輝く。迷いの道行く者らを、見守りて立つ」という伝承のとおり、聖なる迷宮にある木のてっぺんで、風に揺られている。これをシスター・マチアにわたすと、抗魔法薬を作ってくれる。



⬅ハシゴが必要だと言うアリオスだが、ピュラーはアルゴスに木のてっぺんへ投げてもらうという大胆な方法で入手。アリオスは思わず絶句する。

デロルきんちゃく【でろるきんちゃく】
ソーサリアン[宇(海は広いな)]

黒く光る石の影響で凶暴化してしまった巨大なイソギンチャク。石をどうにかしないと倒せない(P.538)。

デンキブラウン【でんきぶらうん】
ソーサリアン[ギ(呪われた国ペンタウァの悲劇)]

絵の中に閉じ込められていた大男(P.540)。

天狗【てんぐ】
ソーサリアン[戦(真田幸村の章)]

真田幸村についていた魔(P.535)。

デンケン【でんけん】
ガガーブトリロジー[白き魔女]

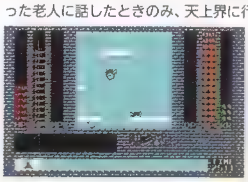
オルドスの大神官(P.480)。

テンザン【てんざん】
ツヴァイ[Ⅱ]

星降りの里を束ねる長老で、スバルの祖父。かつてギスカールとともに魔王ルシアンと戦った、護人と呼ばれる人間の戦士の末裔にあたる(P.563)。

天使【てんし】
ロマンシア

フレディや一部の魔物が死んだときに転生する姿。通常はゲームオーバーとなるが、仙人の衣を持った状態でロマンシア王国とアゾルバ王国の国境付近にいる雲に乗った老人に話したときのみ、天上界に行ける。



⬅天使になると自由に空を飛び回れるようになる。寿齢の薬を飲むと人間の姿に戻れる。

天上界【てんじょうかい】
ロマンシア

フレディにさまざまな助言や役立つアイテムを授けてくれる賢者達が住まう天空の地。この地に行くためには肉体を捨て、天使にならなければならない。

伝説の英雄などというものは邪魔なだけじゃ
【でんせつのえいゆうなどというものはじゃまなだけじゃ】
ガガーブトリロジー[白き魔女]

『白き魔女』のエンディングでのラップじいさんのセリフ。「これからは一人一人が自分の持つ才能を役立て、それぞれの暮らす場所で、みんなのためにがんばる」という未来を見据えた言葉が直前に入る。

伝説のドリル【でんせつのどりる】
ぐるみん

最終ボスであるトカロンを過去に封印したとされる武器。持ち主であった勇者ハイパボリックの私物である採掘用ドリルが原型となっており、科学者のドクが改造を施し、武器として生まれ変わった経緯を持つ。

デンデン【でんでん】
ロマンシア／ソーサリアン[基2(ロマンシア)]

アゾルバ城に出没する大きなかたつむりの怪物。体の割には動きが速く、ジャンプもする。

テント【てんと】
ガガーブトリロジー[朱紅い雫]

『朱紅い雫(旧)』では、宿屋でお金を払うか1個200ロゼもするテントを使うしかセーブ手段がなかった。そのため序盤は、装備品を買うべきかテントを買うべきかで、お金の使い道にとても迷うことになる。

天封の魔神【てんふうのまじん】
ぽっぷるメイル[PC]

4つのクリスタルで天宮殿に封印されているガイストレイスやデサロディウスといった魔神達のこと。この世界では、吟遊詩人の語りになっているほど有名。

塔【とう】
ブランディッシュ[1・DR・2]

ビトールとブンデビアの両国に存在する塔。どちらも最上階にはドラゴンの彫像があり、「全てを制する力の源」を引き出すための秘密が隠されている。古来より、「全てを制する力の源」を使うことは宇宙の寿命を縮めることだと伝えられており、古代人が人間の手から遠ざけるために建てたものだと思われる。

ドゥール【どぅーる】
ソーサリアン[ピ(血ぬられた王家の秘宝)]

王家のダイヤモンドを狙う老人(P.536)。

ドゥール【どぅーる】
ブランディッシュ[4]

魂と体を引き離された火の精霊(P.552)。

ドウエル＝ウォーゼン【どうえるうぉーぜん】
ドラスレファミリー

ウォーゼン家の祖父。パスワードを教えれば、前回の冒険の続きからプレイできる(P.517)。

ドヴォルザーク【どゔぉるざーく】
ザナドゥ[ネクスト]

高潔で礼節を重んじる「武」を司る導師(P.519)。

闘技場【とうぎじょう】
ブランディッシュ[2・3・4]

さまざまなタイプの戦士を相手に勝ち抜き戦を行う施設。『2』では本編にかかわるイベントとして登場する。『3』と『4』ではカジノと一体化した娯楽場の一部となっており、続けて勝つほどファイトマネーのゴールドやメダルが上乗せされる。



⬅『3』で最後まで勝ち抜くと、ジーンが司会者を蹴り飛ばして乱入。流血して吹っ飛ぶ司会者が、とても痛そうだ。

道具【どうぐ】
ヴァンテージマスター[VMP]

メルレットは、ネイティアルについて「使う者によって便利な道具にも、兵器にもなるのです」とマスターに説明した。隠密のペレールは、自身もただ雇い主の道具に徹して命じられた役割を果たすのみと話す。同じ「道具」のあり方として、何か思うところがあるようだった。

道具屋の娘【どうぐやのむすめ】
アステカ

道具屋で店番をしている女性(P.568)。

凍結【とうけつ】
ソーサリアン

石化に次ぐやっかいな状態異常。効果はほぼ石化と一緒だが、効果の発動頻度は低いので、数発攻撃を受けても大丈夫なこともある。だが、危険な状態異常であることは間違いないので、回復アイテムは所持しておこう。

ドウジ【どうじ】
ヴァンテージマスター[JAPAN・蓄鍛]

開国論者でもある、出雲神殿の神殿長(P.559)。

道場の導師【どうじょうのどうし】
ザナドゥ[Ⅰ・Ⅱ]

7つの道場で主人公の心身を鍛える者達(P.518)。

道場の主【どうじょうのぬし】
ソーサリアン

ペンタウァの街にある道場の主。ソーサリアンを修行させて、ステータスなどを強化してくれる(P.528)。

TO MAKE THE END OF DIGGING
【とぅめいくじえんどおぶでぃぎんぐ】
ぐるみん

名作『イースⅡ』のオープニング曲「TO MAKE THE END OF BATTLE」のセルフパロディ曲で、ファンに非

常に愛されている楽曲。隠しボスであるブラックビーンとの戦闘で流れる激熱のアップテンポな曲で、プレイヤーの心情を大いに盛り上げてくれた。

導力器【どうりょくき】
空の軌跡[FC・SC・the 3rd]／零の軌跡[零・碧]

七耀石から得られるエネルギーによって動く機械の総称で、エプスタイン博士によって開発された技術。オーブメントとも呼ばれる。内部の導力が自動的に回復するため経済効率が高く、今やゼムリア大陸全土で普及している生活必需品となっている。

導力車【どうりょくしゃ】
零の軌跡[零・碧]

導力エンジンで動く車。クロスベルでは他国に比べて一般化しており、運搬車や定期バスなど市民にもなじみ深い物となっている。しかし、市民への浸透率が高い反面、違法駐車などの問題点が浮き彫りになっている。

導力ネットワーク【どうりょくねっとわーく】
零の軌跡[零・碧]

演算能力を持つ端末同士を結び、効率的な情報のやりとりを可能にしたネットワーク。エプスタイン財団が進めており、いずれは大陸全土を網羅する予定らしい。現在はクロスベル市に試験的に導入されている。

ドゥルガー【どぅるがー】
ガガーブトリロジー[朱紅い雫]

生死を司る存在である精霊神(P.488)。

ドゥルガーと四精霊【どぅるがーとよんせいれい】
ガガーブトリロジー[朱紅い雫]

精霊神ドゥルガーと、その配下の地水風炎の四精霊であるネフティス、スコティア、イドゥン、ザールのこと。それぞれ、世界の各地で祠に祭られている。また、彼らを称えるお祭りが開催されることもある。

トード・フォグナン【とーどふぉぐなん】
ソーサリアン[基1(盗賊たちの塔)]

塔と地下をつなぐ通路を守る老人(P.529)。

トーマス【とーます】
イセルハーサ[Ⅰ]

娘をモンスターにさらわれた漁師。何があったのか、のちに神父へと転職している(P.475)。

トーマス【とーます】
ガガーブトリロジー[白き魔女・朱紅い雫・海の檻歌]

プラネトスⅡ号の船長で海の英雄。剣も魔法もこなせる万能型の戦士で、さまざまな場面でアヴィンやフォルトを助けた。相棒はポッポという伝書鳩(P.487)。

トーマス・レオン【とーますれおん】
ソーサリアン[基2(呪われたクィーンマリー号)]

ギオノ船長の息子(P.531)。

ドーマン【どーまん】
イース[Ⅴ]

アドルを結晶探しの旅に導くサンドリアの富豪。ケフィンの古代錬金術の力を狙っている(P.460)。

ドーラ・ドロン【どーらどろん】
ブランディッシュ[1・DR・2・3]

シリーズのヒロインとも呼ぶべき、セクシーな女魔道師。ただ、かなりドジで、よく罠にかかる。師匠のバルカンを殺したアレスを追っている(P.547)。

トール＝ファクト【とーるふぁくと】
イース[オリジン]

サウルとともに、イース浮上の際に地上に残って戦った英雄。将来を嘱望されていたユーゴの兄。『オリジン』における隠し主人公として選択できる(P.455)。

トカロン【とかろん】
ぐるみん

いくつもの世界を破壊した伝説の悪竜で、破壊竜とも呼ばれる。最終ボスとして、パリンと戦う(P.579)。

ドギ【どぎ】
イース[Ⅰ・ⅠE・Ⅲ・F・Ⅳ・Ⅵ・7]

ダームの塔で知り合い、のちにアドルの相棒として旅に同行する青年。ほとんどの作品に登場する、準レギュラーに近いメインキャラクターとなっている。その拳は壁をも砕き、「壁壊しのドギ」の異名を持つ(P.445)。

時の腕輪【ときのうでわ】
イース[Ⅴ]

魔人であるストーカーの魂が宿った腕輪で、契約の腕輪とも呼ばれる。時間の流れから起こる、あらゆる影響を無効にする効果を持っている。ケフィン滅亡作戦の際には、時の調整を行う賢者の石に干渉することでケフィンの住民達が逃げるまでの時間稼ぎに役立ったほか、滅びゆくケフィンとともに消滅しかけていたニーナを救出するためにも使われた。

時を支配するのは我らだけでよい【ときをしはいするのはわれらだけでよい】
イース[ⅡE]

ダレス戦でタイムストップの魔法を使ったときに聞ける言葉。その直後、無数の弾がアドルを襲う。



⬅アドルの周囲に無数の弾が配置され、魔法の効果が切れると同時にアドルに襲いかかる。恐るべき魔力の高さだ。

ドク【どく】
ぐるみん

科学者のオバケ(P.578)。

徳川家康【とくがわいえやす】
ソーサリアン[戦(徳川家康の章)]

江戸に幕府を開いた初代将軍。『戦国ソーサリアン』の最終ボスの邪鬼にとりつかれている(P.535)。

徳川秀忠【とくがわひでただ】
ソーサリアン[戦(徳川家康の章)]

徳川家康の息子で2代目将軍。ソーサリアンの話を信じて、城内の兵を引き上げてくれる(P.536)。

トクサ【とくさ】
イース[Ⅵ]

レダ族の漁師。いつも飲んだくれている(P.469)。

ドクドッグ【どくどっぐ】
ぐるみん

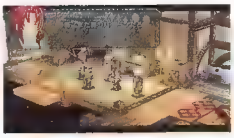
科学者ドクの研究所。オバケの世界では珍しく機械が非常に多い。だが、新たに機械を作るのは難しいらしく、人間界の技術を流用していることがうかがえる。

ドグマ【どぐま】
ガガーブトリロジー[海の檻歌]

スティグマの本性。最終ボスとして登場(P.493)。

特務支援課【とくむしえんか】
零の軌跡[零・碧]

クロスベル市民の信頼を得るため、遊撃士協会に対抗して新設された警察の部署。元々はガイ・バニングスの「若手がやる気を出して働ける場所がほしい」という思いから始まった。多くの依頼を解決していき、警察への信頼回復につながっている。



⬅部署の設立当初は遊撃士の真似事や便利屋などと酷評ばかり。ランディがうんざりする場面も。

ドッケン【どっけん】
ぽっぷるメイル[PC・SFC]

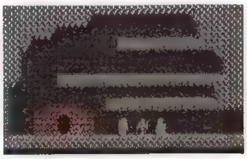
ペンギンの国を統率する皇帝(P.573)。

トッド【とっど】
イセルハーサ[Ⅰ]

シンシアの飼い犬(P.472)。

ドッペルゲンガー【どっぺるげんがー】
ソーサリアン[基3(不老長寿の水)]

『ソーサリアン』で最も凶悪なザコモンスター。攻撃を背後から受けると、そのキャラクターに変身されて、背後から攻撃されることに。さらに、変身されたキャラクターは死亡扱いになってしまう。魔法も効かないので、見かけたら相手をせず、逃げたほうがよい。



⬅出現する場所はそんなに多くないが、プレイヤーに与える恐怖は計り知れない。

隣村の農民【となりむらののうみん】
ソーサリアン[宇(食虫植物の森)]

虫除けの粉をくれる人物(P.538)。

ドニス【どにす】
イース[Ⅰ・ⅠE・Ⅳ]

いつもミネアの町の酒場で飲んだくれている隻眼の男。指輪をなくして困っている(P.464)。

ドノバン【どのばん】
零の軌跡[零・碧]

クロスベル警察の捜査二課所属の警察官(P.512)。

トバ【とば】
イース[オリジン]

力を司る六神官で、ユニカの祖父(P.455)。

トバイ【とばい】
ガガーブトリロジー[白き魔女]

漁船タラッタ号の船長(P.480)。

扉の司【とびらのつかさ】
風の伝説[Ⅰ]

神官に与えられている役割の1つ。パルティア神殿の扉を開けられるのは、ソフィアとメディア、そして扉の司の神官のみで、それ以外の者は、たとえ高位の大神官であろうと扉を開けることはできない。また扉の司を担う神官が存在する限り、別の者が扉の司にはなれない。

トマ【とま】
風の伝説[Ⅰ]

ポルダ村の老人。テオの父親(P.521)。

トミー【とみー】
イセルハーサ[Ⅰ・Ⅱ]

スエルの村にいる情報屋(P.475)。

ドミニク【どみにく】
ガガーブトリロジー[朱紅い雫]

バルドゥス神の信徒で、マドラムの恋人。『朱紅い雫(新)』ではドゥルガーの娘という設定(P.486)。

トム【とむ】
ツヴァイ[Ⅰ]

ナターリャの助手をしている青年(P.563)。

豊臣秀吉【とよとみひでよし】
ソーサリアン[戦(豊臣秀吉の章)]

日本を初めて統一した天下人。暗黒神の五天王の1人である鵺(ぬえ)にとりつかれている(P.535)。

ドライゼン【どらいぜん】
イース[7]

ムスタファとクルシェの父で竜騎士団の将軍。親子の仲は、あまりよくないようだ(P.453)。

ドラグレス【どらぐれす】
イース[7]

戦いで散っていった竜の戦士の成れの果て(P.462)。

ドラゴンスゲイヤー【どらごんすげいやー】
風の伝説[Ⅱ]

「スレイヤー」ではなく「スゲイヤー」と、ダジャレめいた隠し武器。別の場所でドラゴンツレイヤーも入手できれば、のちにインサニティウェポンという強力な武器を交換してもらえる。

ドラゴンスレイヤー【どらごんすれいやー】
ドラゴンスレイヤー

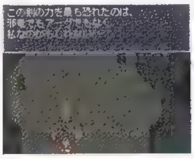
1984年に発売されて大ヒットしたA・RPG。ドラゴン退治をモチーフにしており、のちに多くのゲームに影響を与えた名作(P.349)。

ドラゴンスレイヤー【どらごんすれいやー】
イセルハーサ[Ⅰ]

最終ダンジョンであるニルギド内のバゼルの塔に隠されている、SFC版だけの隠し武器。非常に強力だが、アグニージャには光の剣でしかダメージを与えられないため、「ドラゴンスレイヤー」という名前に反して、ドラゴンを倒せない武器となってしまった。

ドラゴンスレイヤー【どらごんすれいやー】
風の伝説[Ⅰ・Ⅱ]

女神イシュタルによって生み出された聖剣。勇者アイネアスの血を引く者が継承者であり、その力を使いこなすことができる。剣にイシュタルの石をはめ込み、ソフィアがドラゴンスレイヤーの魂としてイシュタルの石に融合することで、真の力が覚醒する。しかし『Ⅱ』では、破壊神ルーゴンの力と引き合い、ソフィアの存在なしで覚醒した。女神イシュタルの消滅とともにその力が失われ、アリオスの手によって海の底に沈められた。



⬅剣の力となる宿命を持つソフィアをはじめ、多くの人の運命を変えた。アリオスは二度と使いたくなかったというが、破壊神を倒すために再び手に取る。

ドラゴンスレイヤー【どらごんすれいやー】
ザナドゥ[I・II・ネクスト]

魔王ガルシスを滅ぼすことができる唯一の聖剣。ちなみに『シナリオII』では、『I』で使われた聖剣が模造品だったため、ガルシスの魂までは滅ぼせず、再びよみがえった(ただし骨格のみ)という設定である。



⬅『ネクスト』のドラゴンスレイヤーは、封印の巫女フローレットのガーディアンとして、彼女の体に封じられていた。

ドラゴンスレイヤー【どらごんすれいやー】
ドラゴンスレイヤー

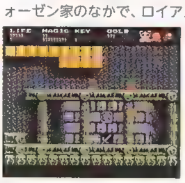
ほかのシリーズでは「ドラゴンを倒せる聖なる剣」として描写されることが多いが、初代『ドラゴンスレイヤー』には、「ドラゴンスレイヤー」という名称の剣は存在しない。おそらく、主人公自身を「ドラゴンを倒す者」とみなしているか、この作品でドラゴンを倒した剣が、のちに「ドラゴンスレイヤー」と呼ばれることになるという設定ではないかと推測できる。



⬅名前はないが、攻撃力が大幅にアップする剣は重要なアイテム。冒険の必需品となる。

ドラゴンスレイヤー【どらごんすれいやー】
ドラスレファミリー

唯一、ドラゴン(ディルギオス)を倒せる究極の武器。セリナ姫の肖像画からワープすることで入手できる。ウォーゼン家のなかで、ロイアスだけが装備できる。



⬅この聖剣ドラゴンスレイヤーを入手すれば、いよいよ最終決戦は間近。最終ボスのディルギオスを倒せる、唯一の武器となる。

ドラゴンスレイヤー【どらごんすれいやー】
ロマンシア／ソーサリアン[基2(ロマンシア)]

ヴァイデスに対する切り札。溶岩城の聖人からもらえるが、封印が施されている。賢人の巻物とともに、天上界の賢者に見せることで封印は解除され、本来の力を取り戻す。『ソーサリアン』にも登場。

ドラゴンスレイヤー 英雄伝説
【どらごんすれいやーえいゆうでんせつ】
イセルハーサ[I]

1989年に発売されたシナリオ重視型のRPGで、王子であるセリオスを主人公に、世界を破壊するドラゴンの姿をした破壊神アグニージャとの戦いが描かれる。そもそもは『ドラゴンスレイヤー』シリーズの第六弾として発売されたが、のちに『英雄伝説』シリーズとして独立した。また、『英雄伝説』の『I』と『II』は、その世界の名前をとって『イセルハーサ』シリーズとも呼ばれる(P.306)。

ドラゴンスレイヤー 英雄伝説II
【どらごんすれいやーえいゆうでんせつつー】
イセルハーサ[II]

1992年に発売された、『英雄伝説』の続編。前作の主人公であるセリオスの息子にあたるアトラス王子を主人公に、地底世界での冒険が展開する(P.308)。

ドラゴンスレイヤーIV ドラスレファミリー
【どらごんすれいやーふぉーどらすれふぁみりー】
ドラスレファミリー

1987年に発売されたA・RPGで、『ドラゴンスレイヤー』シリーズの4作目にあたる。主人公は、邪悪な竜のディルギオスと戦う宿命を背負ったウォーゼン家の面々。父や母やペットなど、複数のキャラクターを使い分けてゲームを進めていくことになる(P.352)。

ドラゴン装備【どらごんそうび】
イセルハーサ[II]

発明家のハリーが開発する装備品で、終章でカウルのドラゴン牧場で売り出される。値段が高いのは、武器を売った金をドラゴンのエサ代にするため。

ドラゴンツレイヤー【どらごんつれいやー】
風の伝説[II]

「スレイヤー」ではなく「ツレイヤー」と、ダジャレめいた隠し武器。別の場所でドラゴンスゲイヤーも入手できれば、のちにインサニティウェポンという強力な武器と交換してもらえる。

ドラゴンの彫像【どらごんのちょうぞう】
ブランディッシュ[1・DR・2]

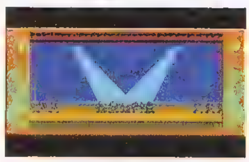
「全てを制する力の源」を呼び寄せる力を持つ。伝承により力の解放を禁忌とし、塔の最上階に安置されている。ビトールの住民は国の守護神として祭っていた。

ドラスレ【どらすれ】
ドラゴンスレイヤー

『ドラゴンスレイヤー』シリーズの略称。公式な略称でもあるようで、『ドラスレファミリー』とタイトル名で使われることもあった。

ドラスレ劇場【どらすれげきじょう】
イセルハーサ[I]

エンディングで流れる、チビキャラ達によるコント集のようなもの。軽快な音楽とともにチビキャラ達が跳んだり跳ねたりと、とても賑やかなフィナーレを飾った。残念ながら、続編の『II』には存在しない。



⬅スタッフロール後に流れる、おまけの演出。まさに劇場という感じの賑やかさだ。

トラップ【とらっぷ】
ソーサリアン

ダンジョンの扉などにしかけられた罠で、毒、呪い、石化、凍結、忘却、死亡などがある。解除するにはトラップの知識と、一定値以上のDEXが必要になる。

捕らわれた少女【とらわれたしょうじょ】
ソーサリアン[追1(アマゾンの剣)]

ケンカをした罪で捕らわれている少女(P.534)。

ドラン【どらん】
イセルハーサ[I]

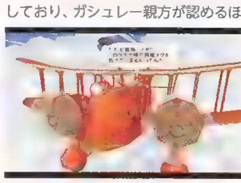
ゴードンの下で働く盗賊(P.475)。

ドラント【どらんと】
イセルハーサ[II]

ジェストンの後継者候補の1人。残念ながら、無能との噂が立っている(P.473)。

トリスタン号【とりすたんごう】
ツヴァイ[II]

ラグナの愛機である真紅の飛行機で、速度と機動性が重視されている。物語冒頭で壊れるが、終盤で修理されて復活。ラグナのこだわりの逸品で、パーツも自ら吟味しており、ガシュレー親方が認めるほど出来がいい。



⬅飛行機マニアであるラグナがチューンナップしているだけに、その性能はかなり高い。

トリッカー【とりっかー】
ソーサリアン[セ2(パンドラの箱)]

「悪巧み」を司る「悪」(P.542)。

トリニトラ【とりにとら】
ダイナソア

額に第三の眼である邪眼を持つ、東の守護者。ヤール王を強く慕っている(P.575)。

取引所の主人【とりひきじょのしゅじん】
ダイナソア

ザムハンの町にある取引所の主人(P.575)。

トリム【とりむ】
空の軌跡[FC・SC・the 3rd]／零の軌跡[零・碧]

重さの単位。1トリムは1000キログラムに相当する。長さを表すリジュ同様に、重さによって単位が若干変化すると思われるが、明らかにされていない。

トリュフ【とりゅふ】
風の伝説[I]

超スペシャル高級料理の材料で、地面に埋まっているキノコ。雪原の結界を抜けるために必要となる「青い玉」の交換条件として、なんでも屋バーラクにこれを10個要求される。青い玉と一緒にエリクサーもくれるが、トリュフは1つ100万ジェムで取引されているようだ。全然割に合わない気がしてしまう……。

トリロ【とりろ】
ソーサリアン[宇(食虫植物の森)]

チュリルの隣村に住む木こり(P.538)。

ドルーガー【どるーがー】
イース[II・II E]

多数の光弾を同時に放つクモのような魔物(P.457)。

ドルカス【どるかす】
イセルハーサ[I]

ゴードンを出し抜こうとする小悪党(P.475)。

ドルン・カプア【どるんかぷあ】
空の軌跡[FC・SC・the 3rd]

カプア家の長男で元空賊団の首領。外見は怖いが、人がよい性格でだまされやすい(P.502)。

ドレイク【どれいく】
イセルハーサ[II]

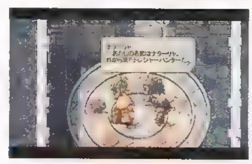
ファンガスのしがない盗賊。彼がフラッド達を襲ったことが、大きな悲劇の原因となってしまった(P.476)。

ドレイク【どれいく】
ソーサリアン[追1(魔性の器)]

海賊のアイパッチを探している男(P.532)。

トレジャーハンター【とれじゃーはんたー】
ツヴァイ[I・II]

古代遺跡の探索や発掘品などの回収を手がける専門家。グランヴァレン各地に支部を持つトレジャーハンター協会に所属しており、魔物やトラップなどに対処するため、腕が立ち、専門技術を持つ者が多い。



⬅『II』の主人公のラグナや、『I』で竜を探しに来たナターリャはトレジャーハンター。

トロイメライ【とろいめらい】
空の軌跡[FC・SC]

環の守護者と呼ばれる古代遺物の人形兵器。『FC』の最終ボスとして、エステル達と戦った(P.506)。

トロール・N【とろーるえぬ】
ブランディッシュ[3]

闘技場の戦士。残虐な技を使う(P.550)。

ドロシー・ハイアット【どろしーはいあっと】
空の軌跡[FC・SC・the 3rd]

リベール通信社の新人カメラマン。ナイアルをパートナーとしてコンビを組むことが多い(P.495)。

トロバ【とろば】
ガガーブトリロジー[白き魔女]

ティラスイールをめぐるキタラ弾き。音楽によって、人々に元気や活気を与えている(P.480)。

ドワーフ【どわーふ】
ぽっぷるメイル[PC・SFC]

鉱山で生活する気の優しい種族で、武具や宝石の制作能力に長けている。ヤコブやウドなどが該当。

ドン・コサック【どんこさっく】
ソーサリアン[追1(ああ、ジョセフィーヌは今何処)]

山賊の財宝を探しにきた商人(P.533)。

ナ行

ナーリャ【なーりゃ】
イース[VI]

トクサの妻で、レダ族の肝っ玉母さん(P.469)。

ナイアル・バーンズ【ないあるばーんず】
空の軌跡[FC・SC・the 3rd]

リベール通信社の記者。口は悪いが、悪人ではない。カメラマンのドロシーとともに、スクープ記事を求めてリベール王国をかけ回っている(P.495)。

ナイジュス【ないじゅす】
ソーサリアン[セ1(銀の灯が消えた街)]

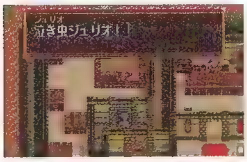
ブレイズの妻でミューリアの母。飲んだくれてばかりいるブレイズとはケンカばかり(P.541)。

ナイトシェード【ないとしぇーど】
ブランディッシュ[4]

遺跡の秘術商「ナイトシェード」の主人(P.554)。

ナイトメア【ないとめあ】
イース[ⅠE・ⅡE・F・Ⅵ・7・オリジン]
「ⅠE」以降に追加された、最高の難易度を示す言葉。最高というより最悪というべきか、最凶というべきか、とにかく難しい。ちなみに『F』では、これを超える「インフェルノ」という難易度が存在する。

泣き虫ジュリオ【なきむしじゅりお】
ガガーブトリロジー[白き魔女]
ラグーナで脱走兵をかばって物置に隠れたクリスが、ジュリオとの連絡用に設定した合言葉。扉の前で大きい声で叫ばねばならず、ジュリオの心を少し傷つけた。



⬅秘密の合言葉として叫ばされるジュリオ。自分の言葉に自分が傷つく悲しい結果に。

ナターシャ【なたーしゃ】
イース[Ⅱ・ⅡE]
落ち着いた雰囲気を持つ、カーネル村長の妻(P.465)。

ナターリャ【なたーりゃ】
ツヴァイ[Ⅰ]
四大竜を探してアルジェスを訪れた女性トレジャーハンター。トムの師匠でもある(P.562)。

ナッツ・クラッカー【なっつくらっかー】
ぽっぷるメイル[PC・SFC]
マリオネット強盗団の首領。人間ではなく、マテリアルが造った人造生命体(P.573)。

7つの魂【ななつのたましい】
風の伝説[Ⅱ]
はるか昔、女神イシュタルとの戦いに敗れた破壊神ルーゴンが地上に落ちたとき、その魂を7つにして分けたとされる宝石で、「飢え」「炎」「戦い」「病」「闇」「死」「自分自身」が存在する。破壊神ルーゴンの魂であるため、ルーゴンを復活させるために必要となる。

七の至宝【なanのしほう】
空の軌跡[FC・SC・the 3rd]／零の軌跡[零・碧]
古代人が空の女神から授かった7つの古代遺物で、別名はセプトテリオン。約1200年前に起こった大厄災により古代文明が滅び、それと同時に七の至宝は失われたとされていた。しかし、ワイスマンの手によって、至宝の1つである輝く環がよみがえっており、残りの6つも実在している可能性が高い。

ナピシュテム【なぴしゅてむ】
イース[Ⅵ]
気候や気流を操作する気象制御装置で、カナンの大渦の発生原因。『Ⅵ』の最終ボスにあたる(P.461)。

ナピシュテムの匣【なぴしゅてむのはこ】
イース[Ⅵ]
カナン諸島近海に沈む自我を持つ黒エメラスの塔で、数千年もの間、カナンの大渦を発生させていた元凶。元々はアトラス大陸を海面上昇から救うという目的で建設された気象制御装置だったのだが、黒エメラスの力を求めた一部の人間達が匣を暴走させたため、海底に封印された。以降、ナピシュテムの匣はカナンの大渦を発生させ続けるという暴走状態を継続しながらも、エルディーン文明の保護という目的を忠実に守っていた。しかし、イースやセルセタに残存していた有翼人が姿を消したことで、エレシア大陸に根づいている文明を津波で消滅させて、エルディーン文明の再興を行う恐れがあった。それを危惧したエルンストが匣の制御を試みるが、制御キーである黒鍵アルマリオンは人間では真の力を発揮できず、結果として大津波の発生を早めてしまう。最終的に、アドルが3本のエメラス剣を駆使して、その中枢部を破壊したことで事態は鎮圧された。

ナマコルド【なまこるど】
ソーサリアン[宇(未知なるものへ)]
女の子の姿をしたエイリアンの正体(P.538)。

ナモ【なも】
ぽっぷるメイル[PC・SFC]
正義感が強い熱血派のエルフ(P.572)。

ナルキッソス号【なるきっそすごう】
ソーサリアン[ギ(二滑のナルキッソス)]
ラルサ村に停泊している大型船。冒険からの帰還途中で多くの金塊を積んでいたこともあってか、船長のコーラルに窃盗や誘拐などの容疑をかけられている。

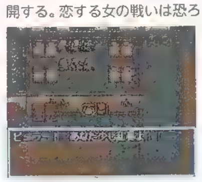
ナルシス【なるしす】
ソーサリアン[ギ(二滑のナルキッソス)]
2000年前に封印された白いドラゴンが人間に化けた姿。女生徒であるパインを巨大化させて、ソーサリアンを襲ってくる(P.539)。

ナレサ【なれさ】
イセルハーサ[Ⅱ]
ファーゲスタ帝国のグロストス城を守る警備隊長。のちに、悪政を敷く皇帝に反乱を起こす(P.473)。

ナレサ【なれさ】
ガガーブトリロジー[海の檻歌]
ヌメロス帝国の軍人。今の帝国に疑問を持ち、パルマンを支援する。『英雄伝説Ⅱ』で帝国を裏切って主人公に協力したのも「ナレサ隊長」であり、同じ名前と役回りを持つ人物の登場にファンはニヤリとした(P.491)。

何で俺はマトックなんか守ってなくちゃならねえんだよ…
【なんでおれはまとっくなんかまもってなくちゃならねえんだよ】
イース[Ⅱ]
ラスティーニの廃坑で、マトックの入っている宝箱を守る魔物のセリフ。ちなみに「ⅡE」では、マトックが宝箱の中ではなく、壁に立てかけられている状態であるため、魔物のセリフが「くっそーー。乱暴者に俺のマトックを強奪されちまったぜ…。」に変化している。

なんですって!!【なんですって】
風の伝説[Ⅰ]
仲間と連絡をとらずにかげろうの町の調査を進めていたアリオスとソフィアの2人に、ピュラーが「2人がイチャイチャしている間に、こっちはさんざん探したんだからね!!」と言ったあとのソフィアのセリフ。これまでの清楚なイメージからすると、耳を疑うようなやりとりが展開する。恋する女の戦いは恐ろしい……。


⬅アリオスをめぐって痴話ゲンカになるが、仲間達がなだめることで丸く収まる。その後、彼女達がお互いをどう思っているかが気になるが、謎のままである。

ニース【にーす】
イース[Ⅵ]
海賊船トレス＝マリス号の発明担当とされている、メガネをかけた若い女性(P.471)。

ニーナ【にーな】
イース[Ⅴ]
冒険家であるスタンの養女で、サンドリアで道具屋を経営している。『Ⅴ』のヒロイン的な存在の1人(P.450)。

ニーニャ【にーにゃ】
ダイナソア
風の塔にいる、ユリウスを慕う少女の霊。オルゴールによって成仏する(P.576)。

ニーラ【にーら】
ダイナソア
恵みと真実の神である大地母神。かつては信仰があったようだが、今は神殿が廃墟になるほど廃れている。

ニクシー【にくしー】
ブランディッシュ[1・DR]
洞窟の泉に棲む水の精霊。魔物に水脈を止められて困っており、アレスに助けを求める(P.550)。

ニグティルガー【にぐているがー】
イース[Ⅰ・ⅠE・オリジン]
巨大な虫を思わせる魔物(P.456)。

ニグルニカス【にぐるにかす】
イース[Ⅴ]
闇の結晶を守護する魔物(P.460)。

逃げろ～っ【にげろ～っ】
ヴァンテージマスター[VMP]
メルレットに弟子入りしたお嬢様のマルフィールだが、すぐに飽きて修業をやめてしまう。その後はなんと、ほかのマスター狩りに勤しんでいた。あるときメルレットにそれを見つかり、あわてて発した言葉がこれ。全マスター中、最もでたらめな生き方をしている。

ニコラ【にこら】
風の伝説[Ⅰ]
メリナの従兄弟にあたる少年(P.522)。

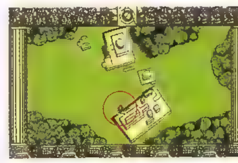
西風【にしかぜ】
風の伝説[Ⅰ]
緑色の髪を持つ男性で、四風神の1人(P.526)。

西風の狂詩曲【にしかぜのらぷそでぃ】
西風の狂詩曲
1999年に発売されたRPG。14年の獄中生活の末に脱獄を果たしたシラノという男の復讐劇が展開する。そもそもは韓国で発売された大ヒットRPGで、狂詩曲は「ラプソディ」と読む。日本ファルコムが海外タイトルを日本向けにプロデュースした作品の第1弾(P.414)。

偽アッシュ【にせあっしゅ】
ダイナソア
セラクの幻術で化けたアッシュの偽者(P.576)。

偽者の船長【にせもののせんちょう】
ソーサリアン[ギ(二滑のナルキッソス)]
コーラルの姿に化けたナルシス(P.539)。

尼僧院【にそういん】
太陽の神殿
宮殿のような造りで、側面には多数の小さな石彫りがモザイク状にはめられている建物。この名前は、スペイン人によってつけられたらしい。中には乙女像、老人像、戦士像の3体の像がある。


⬅スタート地点のすぐそばにある。ここでは、老人像が付けている胸飾りを入手できる。

2柱の女神【にちゅうのめがみ】
ツヴァイ[Ⅰ]
グランヴァレンで一般的に信仰されている2人の女神のことで、光と太陽を司るアプリエス、闇と月を司るエスピナを指す。両者は双子であるとも同一神の別の側面であるともいわれており、光だから善、闇だから悪といった一元的な解釈はされていない。

ニッカ【にっか】
ソーサリアン[ギ(双頭の魔犬)]
シュメール街道沿いに住む女性(P.538)。

ニナ【にな】
ツヴァイ[Ⅰ]
カイトとリュシルの娘で、双子の妹(P.561)。

ニナ【にな】
ブランディッシュ[4]
遺跡の武器屋「カラベラス武具店」の女主人で、キラの妹。刃物フェチで、試し斬りを依頼してくることもある物騒な女性(P.554)。

2-114号【にのいちいちよんごう】
風の伝説[Ⅰ]
海賊の歌を教えてくれる囚人(P.525)。

ニフト【にふと】
ソーサリアン[基2(紅玉の謎)]
森の地下に住むエレベータの管理人(P.530)。

日本ファルコム【にほんふぁるこむ】
その他
日本の有名なゲームメーカーで、1981年3月9日に創業をスタート。2001年にゲーム部門を独立して、現在の「日本ファルコム株式会社」となった。発売作品はおしなべて高い評価を受けているが、特にA・RPGやRPGの完成度の高さには定評がある。詳しいタイトルや歴史については、P.003から掲載している日本ファルコム作品年表を参照してほしい。

Newsweek【にゅーずうぃーく】
アステカ
マリーズホテルの部屋に置いてある雑誌。政治や社会情勢などを扱うアメリカの代表的な週刊誌……のはずだが、ゲーム内ではなぜか女性のヌード写真が満載の妖しい雑誌になっている。最後までページをめくると、会員制の酒場の会員番号を知ることができる。



⬅表紙はまじめそうだが中は……。もしかすると、表紙だけ別の雑誌を貼りつけた？

人魚【にんぎょ】
ブランディッシュ[3]

フィベリアの海岸で姿を見ることができる、美しい人魚。女神スキアの娘といわれている(P.550)。

人間の勇者とオバケの戦士
【にんげんのゆうしゃとおばけのせんし】
ぐるみん

オバケの世界を救った英雄に関する伝説のこと。正体はパリンの祖父ハイパボリックとモトロ。ドクも間接的に協力しており、破壊竜トカロンをグレート・ファングの近くに封印した。彼の功績はオバケの世界に伝説として長く語り継がれるようになった。



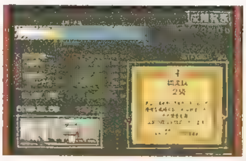
⬅壁紙「わかきひの…」で閲覧できる、若かりし頃のハイパボリックとモトロの雄姿。ドクやモグロウの姿も見られる。

忍者マスター【にんじゃますたー】
ブランディッシュ[1・DR・2]

シリーズ定番のボスである、忍者の頭領(P.550)。

認定証【にんていしょう】
ロードモナーク

クリア後の成績に応じて「日本ファルコム株式会社」および、「ロードモナーク認定委員会」より送られる名誉の証書。続けてもらえば、段位が1段ずつ上がっていく。『アドバンスド ロードモナーク』のアドバンスドモードでは段位の前に「プロ」が付き、優秀な成績を修めるとシルバーカードやゴールドカードが発行された。最高段位である名人位の所持者は世界でも数名らしい。



⬅繰り越し日数の合計が10000日を超えるごとに段位が1つ上がる。最高段位は名人位。

ヌース【ぬーす】
風の伝説[Ⅰ・Ⅱ]

天才的な頭脳を持つ元軍師。大賢者エナスの命を受けて、邪竜との戦いに備えていた(P.521)。

鵺【ぬえ】
ソーサリアン[戦(豊臣秀吉の章)]

豊臣秀吉についていた魔(P.535)。

ネイティアル【ねいてぃある】
ヴァンテージマスター[VM・VMP]

意思を持たず、人により操られる精霊のこと。召喚具と呼ばれる道具に、精神力の高い術士(マスター)が思念を込めると姿を現す。そしてマスターの命令に従って、移動したり敵を攻撃したりする。

ネイティアルマスター【ねいてぃあるますたー】
ヴァンテージマスター[VM・VMP]

ネイティアルを召喚して、自在に操ることができる者のこと。ネイティアルを構成する4つの要素(天、地、水、火)を熟知しており、その法則に従い使役する。ネイティアルの力を借りた職に就く者が多い。自然界に存在する力を引き出せるため、ネイティアルマスターこそが世界の真理に最も近いのではないかといわれている。

ネイハム【ねいはむ】
ザナドゥ[ネクスト]

戦争に便乗してひと儲けしようと企む商人。今はハーレックの街の武器屋に出入りしている(P.520)。

ネイラ【ねいら】
ソーサリアン[セ4(闇に消えた女神)]

魔女の弟子である女性。水晶玉をわたすと、冒険の助けになるさまざまな情報をくれる(P.543)。

ネード【ねーど】
イース[Ⅴ]

ネードの洞窟で人々の生活を見守る水の精霊。その外見は若い女性で、人魚のような姿をしている(P.468)。

ネオ・ギャラクシー【ねおぎゃらくしー】
ぐるみん

ブラックビーンの必殺技。逃げ場がない攻撃で、こちらも必殺技を使い、その無敵状態を利用して回避するしかない。多くのプレイヤーを葬った最強攻撃。



⬅宇宙を背景に足元に広がる輪が、この攻撃を使う合図。タイミングよく必殺技を使い、無敵状態を利用して回避しよう。

ネガティル【ねがてぃる】
ソーサリアン[セ3(時の神殿)]

過去を司る赤い竜(P.543)。

ネクロス【ねくろす】
ガガーブトリロジー[海の檻歌]

ヌメロス帝国に仕える不気味な魔道師(P.493)。

猫語日常会話入門【ねこごにちじょうかいわにゅうもん】
空の軌跡[FC]

ツァイス中央工房に置いてある猫の言葉に関する入門書。「にゃあ～～」が「おなかがすいた」で、「にゃ～おん」が「さよなら」など、日常的な(？)猫語を翻訳することができる。なお、応用編が存在するかは不明。

ネスカ【ねすか】
イース[Ⅴ]

病気の娘を心配する沼地の宿屋の主人(P.468)。

ネッド【ねっど】
風の伝説[Ⅰ]

イシュタリアー の腕前を持つ魔法具職人(P.525)。

ネッド【ねっど】
ザナドゥ[ネクスト]

オーウェル湖のことに詳しい男性の漁師(P.520)。

ネフティス【ねふてぃす】
ガガーブトリロジー[朱紅い雫]

地を司る四精霊(P.488)。

ネリス【ねりす】
ソーサリアン[ピ(魔王ギルバレスの迷宮)]

迷宮に捕らわれたエーリング王国の女性(P.537)。

ネル【ねる】
イース[F]

レドモントの町の教会で働くシスター(P.466)。

寝るときぐらいはヨロイとカブトを脱いだ方が…
【ねるときぐらいはよろいとかぶとをぬいだほうが】
風の伝説[Ⅱ]

宿屋で夜に起きたアリオスが、寝ているランディスを見て言うセリフ。おそらく、体を洗うとき以外は常にヨロイとカブトを装備したままだと思われる。

ネロ【ねろ】
ヴァンテージマスター[VMP]

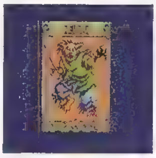
紫のメルレットといつも一緒にいる黒猫のこと。実は人間の言葉を話すことができる。

ノイ【のい】
イース[Ⅵ]

ちょっとおませなレダ族の少女(P.470)。

ノイマン【のいまん】
ダイナソア

犬のような姿をしたモンスターで、主にニーラ神殿に出現。おそらくは神殿を守っていた人間の成れの果てで、神殿内に納められているいくつかのアイテムを守っている。なお、地下3Fに出現するノイマンはほかのものと若干姿が異なる。



⬅通常とは違う外見のノイマン。能力的にも通常のノイマンよりも強い。おそらく、ノイマンの長のような存在なのだろう。

NOILA-TEM【のいらーてむ】
ソーサリアン

攻撃魔法の1つで、直進するレーザーと、地をはう魔法の弾を同時に繰り出す。MPの消費も少ないうえ、使い勝手がよく、威力も非常に高い最強の魔法。

農民【のうみん】
ソーサリアン[宇(未知なるものへ)]

湖の近くで農業をする男(P.538)。

ノエル・シーカー【のえるしーかー】
[illegible]

クロスベル警備隊所属の女性曹長(P.512)。

ノーチェ【のーちぇ】
空の軌跡[FC・SC・the 3rd]

「特級釣師」の称号を持つ、釣公師団の一員(P.507)。

ノートン【のーとん】
イース[Ⅳ]

プロマロックの町の港の責任者。そもそもは『Ⅰ』のプロローグノベルに名前があった人物だが、『Ⅳ』では実際にゲーム中に登場している(P.468)。

ノートン【のーとん】
ツヴァイ[Ⅱ]

工房の飛行機整備を担当する青年。かなりの飛行機マニアで、ラグナと話が合う(P.565)。

ノーネーム【のーねーむ】
ソーサリアン[基3(天の神々たち)]

神々の庭園を守る門の神。ブドウ酒をわたすと、あっさりと門を通してくれる(P.531)。

ノーマ【のーま】
イセルハーサ[Ⅰ・Ⅱ]

カウルにあるドラゴン牧場のオーナーであるボイルの妻で、ジャンの母親(P.472)。

ノーマス【のーます】
ソーサリアン[基3(天の神々たち)]

ブドウ酒をくれる酒場の主人。のちにシャーマンにとりつかれ、体を乗っ取られてしまう(P.531)。

ノーマス【のーます】
ソーサリアン[セ5(封印)]

遺跡の発掘をしている男。考古学者のラルディとともに牢に入れられている(P.545)。

ノーマン【のーまん】
空の軌跡[FC・SC]

観光事業を推奨するルーアンの新市長(P.507)。

ノッポ【のっぽ】
ツヴァイ[Ⅰ]

ノームの鉱夫。まじめな性格(P.564)。

ノティス【のてぃす】
イース[Ⅴ]

盗賊家族イブール家の次男坊。設定によると、大きな斧を使いこなすようだ(P.447)。

ノドにはいささか自信があります
【のどにはいささかじしんがあります】
風の伝説[Ⅰ]

アリオスに、自分のかわりに海賊の歌を歌ってくれと頼まれたときのヌースのセリフ。歌うときに流れる音楽は調子が外れており、思わずみんな脱力してしまう。どうやら、本人は音痴であると自覚していないようだ。

呪い【のろい】
ソーサリアン

魔法が使用できなくなるやっかいな状態異常。呪いに対応する回復魔法が存在しないため、これを治療するにはハーブでUN-CURSEを調合するか、魔法の館で治してもらうほかない。

ハ行

パーカー【ぱーかー】
イセルハーサ[Ⅱ]

エルアスタの町の農夫。アトラスのために抜け道を作った(P.473)。

バークレー【ばーくれー】
風の伝説[Ⅰ]

ダクル港に住んでいる漁師の男性(P.525)。

バーテン(A)【ばーてんえー】
アステカ

大きな酒場で忙しそうに働くバーテン(P.568)。

バーテン(B)【ばーてんびー】
アステカ

上のバーテンと違って無愛想なバーテン。客がほとんどいない会員制の酒場で働いている(P.568)。

バート【ばーと】
風の伝説[Ⅰ]

ルチアから賄賂をもらって、橋の修理を遅らせていたマクリアの書記官(P.522)。

バーバラ【ばーばら】
イセルハーサ[Ⅰ・Ⅱ]

竜の祭の司祭を務める女性。竜の卵に入り、ヨシュアのお告げを聞ける人物(P.474)。

バーバラ【ばーばら】
ソーサリアン[セ3(呪われた遺跡)]

吟遊詩人の女性。ソーサリアンを呼び止めて、小国イスマリアの物語を語る(P.543)。

ハーブ【は一ぶ】
ソーサリアン
冒険中に手に入るベルペーヌ、ラベンダー、セージ、ヒソップ、セボリーの5つの薬草のこと。これらを調合することで、さまざまな効果の薬になる。

ハーベイ【は一べい】
イセルハーサ[Ⅱ]
アフルに住む酒造りの名手(P.476)。

バーミリア【ば一みりあ】
ツヴァイ[Ⅱ]
アルッテの町の広場で、いつも元気にジャグリングをしている大道芸人の少女(P.565)。

バーム【ば一む】
ぽっぷるメイル[SFC]
リップとラップの使用人を務めている、ピンク色の毛皮をした素直なペンギン(P.572)。

ハーメルの悲劇【は一めるのひげき】
空の軌跡[FC・SC・the 3rd]
エレボニア帝国南部のハーメル村で起きた住民虐殺事件のこと。当初はリベール王国製の導力銃が使われたとして王国軍の凶行と判断し、帝国軍がリベール王国へと侵攻した。だが、事件の真相は帝国内の主戦派による自作自演であり、それに気がついたエレボニア帝国は、リベール王国に事件の黙殺と講和条約を申し入れた。



⬅ハーメル村出身のヨシュアやレーヴェは、この虐殺事件の被害者。人生を大きく歪められた。

ハーモニカ【は一もにか】
空の軌跡[FC・SC・the 3rd]
ヨシュアが大切に携帯している楽器。元々は姉カリンのもので、ハーメル村で起こった虐殺事件の際、ヨシュアが瀕死のカリンから譲り受けた形見の品でもある。



⬅虐殺事件後、ヨシュアは身喰らう蛇の執行者となったが、姉のハーモニカだけは捨てなかった。

バーラク【ば一らく】
風の伝説[Ⅰ]
なんでも屋と呼ばれる商人(P.525)。

バーラン【ば一らん】
ソーサリアン[セ3(時の神殿)]
現在を司る緑の竜。キラーボーンの襲撃によって我を失っており、ソーサリアンに倒される(P.543)。

パール【ぱ一る】
ツヴァイ[Ⅰ]
水の精霊ウンディーネの長(P.564)。

バイアス【ばいあす】
ソーサリアン[ギ(白夜に消えた村人)・ギ(呪われた国ペンタウァの悲劇)]
ディンギル国王に仕える三神官の1人。ワープを使いこなすほか、毒の魔法を使う(P.539、540)。

灰エメラス【はいえめらす】
イース[Ⅵ]
人間達が、黒と白のエメラスを精製しようとしてできた粗悪品。これを使って龍神兵が作られた。

バイオラのマスター【ばいおらのますた一】
イセルハーサ[Ⅱ]
バイオ技術を担当するマスター(P.476)。

VIT【ばいたりてい】
ソーサリアン
腕力のことだが、扉を開ける力を指す。シナリオごとに設定された難易度によって必要な数値が変わるが、基本的に25以上あればどんな扉も開けられる。このステータスが必要なのはパーティの先頭キャラクターだけだが、そのキャラクターが罠などでやられる危険性も想定して、予備の要員を用意しておくことも大事だ。

売人【ばいにん】
ソーサリアン[追1(悪魔に魅いられた花)]
ホームレス風の麻薬の売人(P.533)。

ハイパボリック【はいぱぼりっく】
ぐるみん
パリンの祖父で、ティースの街の町長。実は、かつてモトロ達とともにトカロンを封印した勇者(P.578)。

パイン【ぱいん】
ソーサリアン[ギ(二頭のナルキッソス)]
魔法の素質がある少女という設定だが、INTはゼロで、いろいろと怪しいところがある(P.539)。

パウエル【ぱうえる】
イセルハーサ[Ⅰ・Ⅱ]
フラート国王に仕える老人。『Ⅱ』では、ストレスから胃を壊してしまい、隠居している(P.474)。

パヴェル【ぱゔぇる】
風の伝説[Ⅰ]
ギムノス強制収容所の長官。ハラグロフによって監禁されていたが、アリオスらに助けられる(P.525)。

HOUSE【はうす】
ドラゴンスレイヤー
体力を回復したり能力値の強化をできたりする場所。説明書には「HOUSE(家)」と書かれており、指輪を使って家を動かすことは「引越し」と表現されている。

パウル【ぱうる】
風の伝説[Ⅰ]
西アイマ村の村長を務める男性(P.523)。

バギンズ【ばぎんず】
ザナドゥ[ネクスト]
ハーレックの街の武器屋の主人。主人公のドラゴンスレイヤー探しを応援している(P.520)。

白銀の神殿【はくぎんのしんでん】
イース[Ⅳ]
古代都市の内部にある神殿。非常に入り組んだつくりとなっていることから白銀の要塞とも呼ばれている。

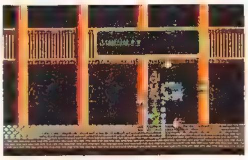
博識な工房長【はくしきなこうぼうちょう】
イース[7]
イスカの隠れ里の工房の長(P.471)。

バザロフ【ばざろふ】
風の伝説[Ⅰ]
ギムノス強制収容所の番兵。高額な賄賂を要求してくるが、あとでちゃんと返してくれる(P.525)。

パシア【ぱしあ】
ガガーブトリロジー[白き魔女]
ステラの親友である女性(P.481)。

バジール【ばじ一る】
イセルハーサ[Ⅰ]
モレストン共和国にある水晶の塔を根城とするモンスター。分身を使いこなすやっかいな敵(P.477)。

パズス一族【ぱずすいちぞく】
ソーサリアン[セ4(妖夢幻伝説)]
強大な権力を持った魔族。自らの名を冠した王朝を開くほど繁栄したが、108年前、圧政に苦しんだ国民が革命を起こし、一族は108の封印をかけられた。



⬅革命から108年後、ついに封印が解かれ、パズス12世は復讐のために立ち上がる。

パズス12世【ぱずすじゅうにせい】
ソーサリアン[セ4(妖夢幻伝説)]
108年前に封じられた魔族の男。不死の肉体を持つ強敵だが、妹には弱い(P.544)。

バスター【ばすた一】
ガガーブトリロジー[朱紅い雫]
ルティスの部下で単純で短気。粗野な性格が災いしてしまい、ボルゲイドに殺された(P.488)。

バスラム【ばすらむ】
イース[Ⅵ]
港町リモージュをとり仕切る、商売上手な商人。バスラム商会の代表でもある(P.469)。

P&S知能格闘ゲーム
【ぱずるあんどしみゅれーしょんちのうかくとうげーむ】
モナークモナーク
『モナークモナーク』のキャッチコピー。「P&S」と書いて、「パズルアンドシミュレーション」と読む。

パダット【ぱだっと】
ガガーブトリロジー[白き魔女]
格闘王を目指して精進する男。牢屋でジュリオと出会い、ともに悪徳商人ウルギットを成敗した(P.481)。

ハダト【はだと】
イース[Ⅱ・ⅡE]
神殿のことに詳しいラミアの村の老人。サルモン神殿で消息を絶ったサダの父親にあたる(P.466)。

ハダル【はだる】
イース[オリジン]
大地を司る六神官。『Ⅱ』のタルフの祖先(P.455)。

ハヅキ【はづき】
ヴァンテージマスター[JAPAN・冒獄]
出雲神殿に仕えるマイペースな巫女。マニュアルなどではチュートリアル役もこなす(P.557)。

ハック【はっく】
ガガーブトリロジー[白き魔女]
クリスの叔父で白き魔女の研究者。とにかく変人でトラブルメーカーだが、クライマックスでは白き魔女の伝承を読み解き、大活躍する(P.479)。

パッチ【ぱっち】
ツヴァイ[Ⅰ]
ノームの鉱夫。サボリ癖がある(P.564)。

パッド【ぱっど】
ガガーブトリロジー[白き魔女]
フォルティア国の脱走兵。相棒のジョイとともに逃げていたが、ジョイが風邪でダウンする(P.481)。

ハティ【はてぃ】
ツヴァイ[Ⅱ]
父のモーリスの家へ引っ越してきた少女。いつもランニングシャツの父を嫌っている(P.565)。

パティ【ぱてぃ】
ザナドゥ[ネクスト]
ハーレックの街に住む女の子。リューという男の子と一緒にいることが多い(P.520)。

パディ【ぱでぃ】
スタートレーダー
惑星ルーファの酒場の看板娘。ヴォクトがホレている女性でもある(P.570)。

パテル=マテル【ぱてるまてる】
空の軌跡[SC・the 3rd]／零の軌跡[零・碧]
レンが扱うゴルディアス級戦略人形。パテルは父、マテルは母という意味を持つ(P.504)。

バド【ばど】
ソーサリアン[セ1(美しき花嫁)]
リグと同じ女性を愛してしまった男(P.540)。

バドティビラ工場【ばどてぃびらこうじょう】
ソーサリアン[ギ(復讐の黒き勇者)]
シュメール王国のララク郊外にある軍事工場。ボイド将軍の管轄のもと、たった2体で一国を滅ぼしたソドムとゴモラに続く機械の魔人の製造をしている。



⬅さまざまな国の人々が奴隷として拉致されてきて、強制労働を強いられている。

バドラー=ハデス【ばどら一はです】
ブランディッシュ[2]
ブンデビアの国王。名君だったが、老いとともに悪政に走る。大いなる力を手に入れるため、アレスが持つプラネット・バスターを強奪する(P.548)。

バトルポイント【ばとるぽいんと】
イースvs.空の軌跡
バトル終了後に結果に応じて獲得できるポイント。一定値に達するとクラス(称号)が変わり、新しいキャラクターやステージを増やせる。

羽根【はね】
ロマンシア
天上界の賢者からもらえる羽根。一定時間、空を飛べるようになる。使用するたびにMPを消費する。

パノア【ぱのあ】
イース[Ⅱ・ⅡE・Ⅳ]
ランスの村に住んでいる老婆で、リリアの母。重い病を患う娘を気使っている(P.465)。

ぱのらま島【ぱのらまじま】
ぱのらま島
1983年に発売された、日本ファルコム初となるPC用のRPG。P.268には当時の広告を掲載している。

バミー【ばみー】
イース[Ⅳ]
エルディールに従う魔道師3人組の紅一点。性格は非常に冷酷で残忍。人間を魔物に変える力を持つ(P.459)。

バミューダロックモレイ【ばみゅーだろっくもれい】
ソーサリアン[ギ(二重のナルキッソス)]
崖の上の神殿に棲みつく竜(P.539)。

パメラ【ぱめら】
風の伝説[Ⅰ]
フクロウじいさんこと、グーフォの娘(P.525)。

ハラグロフ【はらぐろふ】
風の伝説[Ⅰ]
落盤事故で行方不明になったパヴェルにかわって就任した、ギムノス強制収容所の新たな長官。その名のとおり、腹黒い性格をしている(P.525)。

パラディス【ぱらでぃす】
ツヴァイ[Ⅰ]
魔王ヴェスパーを倒したとされる伝説の聖騎士で、ポックルの憧れの存在。愛するティアラを救うため、あえてヴェスパーの封印解除に力を貸した(P.563)。

バラの精霊【ばらのせいれい】
ダイナソア
エリスのために黄金の実を残した精霊(P.576)。

腹の中はうんざりだ！【はらのなかはうんざりだ】
イース[ⅡE]
ゲラルディ戦で、その口の中から出現する小型モンスターのジーンのセリフ。イージーモードの場合のみ、ルーに化けて話すと聞くことができるというレアなもの。


⬅ジーンのセリフには「最近どう？」「もめごとは嫌いなんだ！」などがある。魔物なのに、なかなかフランクな内容だ。

バラン【ばらん】
ツヴァイ[Ⅱ]
ロアルタ村に住む誠実な青年(P.566)。

ハリー【はりー】
イセルハーサ[Ⅰ・Ⅱ]
変わり者として知られる発明家。ドラゴンの布を使う発明が得意なようで、「Ⅰ」では城に忍び込むための大凧、「Ⅱ」では強力なドラゴン装備を発明する(P.474)。

パリン【ぱりん】
ぐるみん
「ぐるみん」の主人公で、少しませた少女。伝説のドリルを手に、ファントムと戦うことになる(P.577)。

ハル【はる】
空の軌跡[SC・the 3rd]
小説「賭博師ジャック」のヒロイン(P.505)。

バルカン【ばるかん】
ブランディッシュ[3]
ドーラ、ミレイユ、ゾールの師匠。アレスとともにギゼールⅠ世についた闇と戦い、命を落とす(P.549)。

バルカンの死の真相【ばるかんのしのしんそう】
ブランディッシュ[3]
ドーラがアレスを師匠のバルカンの仇として追い回すきっかけとなった事件のこと。バルカンは知り合ったばかりのアレスを連れてフィベリア城へ向かい、ドーラが心配になってあとからかけつける。ドーラが城に着いたときには、血塗れの剣を握り締めたアレスの足もとの血溜まりに、倒れているギゼールⅠ世とバルカンの亡骸しかなかった。この事件のおおまかな真相は、作中でバルカンの霊が話してくれる(バルカンはアレスと協力して、ギゼールⅠ世を支配している闇の力を命を賭けて封印するという内容)。そのおかげで最終的にアレスの誤解は解けたが、今度は賞金首として狙うと宣言し、結局アレスを追いかけるドーラの旅は続くことになる。なお、時系列的には「3」の約8年前の事件となり、当時のアレスは19歳、ドーラは17歳である。

バルク【ばるく】
イース[Ⅴ]
リジェに従う三幹部の1人。魔法の使い手(P.460)。

バルサモ【ばるさも】
零の軌跡[零・碧]
劇団アルカンシェルの支配人(P.514)。

ハルタ【はるた】
イース[Ⅴ]
沼地の宿屋の娘に薬を届ける旅人(P.468)。

パルチザン【ぱるちざん】
イース[Ⅴ]
ジャビルが悪政を行うケフィン王国と対立するゲリラ組織。賢者の石の力を危惧するオーウェルが立ち上げ、現在は外界から来た冒険家のスタンがリーダーを担っている。運命の審判から救われた者や、家族をいけにえとされた者が主な構成員となっている。

パルティア【ぱるてぃあ】
風の伝説[Ⅰ・Ⅱ]
女神イシュタルを信仰する者達の聖地となっている島国。島の中央にはパルティア神殿があり、英雄アイネアスの墓所も存在する。ただし、神殿には男性(アイネアス一族を除く)は入ることができない。

バルドゥス【ばるどぅす】
ガガーブトリロジー[朱紅い雫]
神宝カベッサに体を分割された光の神(P.488)。

バルドゥス教【ばるどぅすきょう】
ガガーブトリロジー[朱紅い雫]
光の神バルドゥスを信奉する宗派。王家からも支援されており、聖都ヴァルクドを中心に栄えている。一般市民の間でも信者が多く、僧兵団を抱える。

ハルトマン【はるとまん】
零の軌跡[零・碧]
帝国派のクロスベル自治州議会の議長。自宅で黒の競売会を開くといった悪事を働いていたが、教団事件後に失脚して、カルバード共和国へ亡命した(P.509)。

バルナ【ばるな】
ソーサリアン[基2(ロマンシア)]
賢者の杖で橋をかけてくれる老人(P.530)。

バルマン【ばるまん】
ガガーブトリロジー[海の檻歌]
ヌメロス帝国の将校で、アリアの捕縛任務を受けていたが、彼女と恋に落ちる。実は前皇帝の息子で、本名はエクトル(P.491)。

バルローザ【ばるろーざ】
ブランディッシュ[4]
ディー編における闘技場のチャンピオン(P.554)。

バレスタイン城【ばれすたいんじょう】
イース[Ⅲ・F]
フェルガナの領主であるマクガイアの居城。礼拝堂や時計塔、中庭があり、美しい景観を持つが、内部にはさまざまな罠がしかけられている。また、ガーランド(「F」ではニコラス)の企てで魔物と化した兵士達が多数徘徊している危険な場所となっている。

パレンケ【ぱれんけ】
アステカ
ユカタン半島のメキシコ南東部にある、マヤ文明の古代都市遺跡。主人公は、この遺跡で発掘調査が行われているという噂を聞き、パレンケの地へやってきた。ゲーム内では遺跡の北に町があり、まずはここで遺跡を調査するための準備を整えることになる。

ハロルド【はろるど】
イース[F]
レドモントの町に住む交易商(P.467)。

ハロルド・ヘイワース【はろるどへいわーす】
空の軌跡[SC・the 3rd]／零の軌跡[零・碧]
クロスベル在住の貿易商人で、レンの父(P.504)。

バロン【ばろん】
ガガーブトリロジー[白き魔女]
ダイスの町を治める大統領(P.480)。

バロン・パージバル【ばろんぱーじばる】
ソーサリアン[基1(盗賊たちの塔)]
セーナ姫の側近(P.529)。

半キャラずらし【はんきゃらずらし】
イース[Ⅰ・ⅠE・Ⅱ・ⅡE・Ⅳ]
アドルを半分ずらした状態で魔物に体当たりすること。敵の反撃を受けることなく、一方的に攻撃できる。

半獣人【はんじゅうじん】
ヴァンテージマスター[VMP]
半分が獣、半分が人間の体をした生物で、人間の言葉を話す。ビルーザは狼、ギド・カーンは獅子の頭を持った半獣人である。人とも獣ともつかない姿なので人間からは忌み嫌われ、半獣人も人間とかかわることを恐れている。だがギド・カーンは頭部を仮面ということにして、人間の心をうまく捕らえて成り上がっていったようだ。


⬅確かにマスクマンということにしておけば格好いいし、カリスマ性も身につけられそうだ。

ハンス【はんす】
イセルハーサ[Ⅰ・Ⅱ]
モレストン共和国の大統領。20年にわたって当選を続けている人気者(P.475)。

ハンス【はんす】
風の伝説[Ⅰ]
ミュラーの助手。ミュラーが眠り病にかかったのち、その研究を受け継いで、治療薬を完成させる(P.523)。

ハンス【はんす】
空の軌跡[FC・SC・the 3rd]
ジェニス王立学園の生徒会副会長(P.497)。

パンティー【ぱんてぃー】
ブランディッシュ[3]
最強の装飾品で、女性であるドーラやアンパーはもちろん、男性のアレスやジンザも身につけられる。緊急脱出モードを使えば早い段階で入手できるほか、聖具の武器と同時に装備するとなぜか金縛りになって動けなくなるというネタでも有名。


⬅何枚か入手できるが、1つは火山でドーラとアンパーがケンカをした足もとに落ちている。どちらのものなのか気になるところ。

パンドラ【ぱんどら】
ソーサリアン[セ2(パンドラの箱)]
箱から放たれた「悪」に支配された女性(P.542)。

番人【ばんにん】
ソーサリアン[基2(暗き沼の魔法使い)]
遺跡の番をしているモンスター(P.530)。

パンパン【ぱんぱん】
ガガーブトリロジー[白き魔女]
フィリーに懐いた小熊。「朱紅い雫」「海の檻歌」では熊の人形としてその名前が登場した。また、「空の軌跡」にも同じ名前の熊のぬいぐるみが登場する(P.478)。

ピア【ぴあ】
ガガーブトリロジー[白き魔女]
ティラスイールの通貨単位。魔獣から得た鉱石ラピカを換金すると手に入る。ハックは5000ピアの借金をしていたが、これは結構な大金らしい。

ピアンス【ぴあんす】
ツヴァイ[Ⅱ]
ロアルタ村のペットショップの店員(P.566)。

ヒース【ひーす】
ダイナソア
失われた歌を探している吟遊詩人の少年。表と裏、どちらのシナリオでもアッシュの仲間となる(P.574)。

ピーチャム【ぴーちゃむ】
ツヴァイ[Ⅰ]
ピョートルの孫娘である看護師(P.561)。

ピート【ぴーと】
イセルハーサ[Ⅰ・Ⅱ]
ベルガの鉱山で働かされていた男(P.472)。

ビーフカレー【びーふかれー】
イセルハーサ[Ⅱ]
フローラの大好物。ちなみにランドーは辛い食べ物が苦手で、カレーも好きではない。

ビーフシチュー【びーふしちゅー】
イセルハーサ[Ⅰ・Ⅱ]
セリオスの大好物であり、アトラスの大好物。男の子なら、みんな大好きな定番料理かも？

HEAL【ひーる】
ソーサリアン
HPを回復する魔法。「ソーサリアン」では薬をあまり持ち歩けないため、この魔法での回復がメインとなる。冒険に行くなら、何はともあれ用意しておこう。

ピエール【ぴえーる】
ぐるみん
ジェントルマンを自称するオバケ。シルクハットとス

テッキがチャームポイント(P.578)。

ピエール 【ぴえーる】
零の軌跡[零・碧]

クロスベル警察本部の副所長(P.512)。

ピエール・ロック・ウッド 【ぴえーるろっくうっど】
ソーサリアン[追1(ああ、ジョセフィーヌは今何処)]

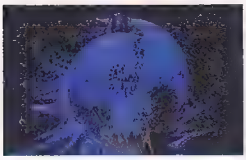
水晶玉を探しにやってきた冒険家(P.533)。

ビオライン 【びおらいん】
ドラゴンスレイヤー

最終ボスとなる三ツ首のドラゴン。クォーリー王国から王冠を奪った存在(P.516)。

ビオラリューム 【びおらりゅーむ】
ガガーブトリロジー[海の檻歌]

青の民の遺物。最終決戦時には爆発寸前の闇の太陽を消滅させるために、ここで終息のメロディーを奏でた。また、ラウアールの波の異界追放にも使われた。



⬅ビオラリュームは半分に割れてずれたような球形。薄暗いせいか、不気味に見える。

ひかえおろぅ!! この布が目に入らぬか!!!
【ひかえおろぅこのぬのがめにはいらぬか】
イセルハーサ[I]

ゲイルがハリーにドラゴンの布を見せる際に言ったセリフ。それに対してハリーは大げさにかしこまった。この布で凧が作られた。



⬅ゲイルもハリーも、どちらもノリノリである。だが、それを見ていたリュナンは、ちょっとあきれてしまった様子。

東風 【ひがしかぜ】
風の伝説[I]

好戦的で豪快な性格をした、四風神の1人(P.526)。

東の村の村長 【ひがしのむらのそんちょう】
ソーサリアン[追1(悪魔に魅いられた花)]

鉱山の東の村の村長で事件の首謀者(P.533)。

ピカラ 【ぴから】
風の伝説[I]

ドクサの町を統治している地主(P.521)。

光のエレベーター 【ひかりのえれべーたー】
イセルハーサ[I]

水晶の塔内の仕掛け。半重力状態を局所的に作り出して、1000メートル上空のフロアまで瞬時に運ぶもので、特定の周波数と音色に反応して作動する。その起動装置となるリモコンとは、銀の笛のことだった。

光の剣 【ひかりのけん】
イセルハーサ[I]

レーザー光線を応用した武器という設定で、破壊神であるアグニージャを唯一傷つけることができる。赤い特殊な宝石を柄にはめること、すなわち、古代遺跡から発掘された燭台だと思われていたものにギルモアの涙と星という宝石をはめることで完成した。

ピクセン 【ぴくせん】
イース[IV]

プロマロックの町の宿屋の主人(P.468)。

ピクティモス 【ぴくてぃもす】
イース[I・IE・オリジン]

カマキリのような魔物(P.456)。

ピクトリック文字 【ぴくとりっくもじ】
ブランディッシュ[1・DR・2]

ビトールやブンデビアの古代人が使用していた文字。「全てを制する力の源」に関する伝承が書物、石版、壁などに書き残されている。作中では、これを解読するための「暗黒文字翻訳書」というアイテムがある。

ヒゲ面の男 【ひげづらのおとこ】
ソーサリアン[戦(織田信長の章)]

茂吉のかんざしを盗んだ男(P.534)。

飛行じゅうたん 【ひこうじゅうたん】
風の伝説[I]

雪山にあるピスキオ村で、村人達が移動手段として使っていた魔法具。山地の北峰にあるイエティの村へは、これを使って行き来していたため、村へ続く道はまったく整備されておらず、荒れ放題だという。

ヒコメ 【ひこめ】
ツヴァイ[II]

星降りの里でよろず屋を営む青年(P.567)。

緋晶石 【ひしょうせき】
イース[7]

アルタゴ市近郊でのみ入手できる希少な鉱石で、イスカ熱の症状を和らげる特効薬の材料でもある。大商人ザンジバルに買い占められ、暴利な値段で売られていた。マヤが発症した際には購入不可能な金額となっていたが、アドル一行とティアがアルタゴ市の地下水道に眠る緋晶石を発見し、無事に特効薬を作ることができた。

ヒスイの玉 【ひすいのたま】
アステカ

古代アステカの秘宝。アニーはこれを探しており、遺跡を調査したいという主人公とともに行動することになる。新しい遺跡の隠し通路の先にある石棺の中に、白骨化した死体とともに安置されていた。

ピスカ 【ぴすか】
ガガーブトリロジー[朱紅い雫]

エル・フィルディンにおける換金アイテムの単位。敵を倒すと手に入り、ショップで換金できる。換金率は一律5ロゼで、序盤はこの換金率の低さに苦しめられる。

ピスタル 【ぴすたる】
ブランディッシュ[1・DR・2]

ドラゴンの呪いにより、ビトール王国を悲劇に巻き込んでしまった国王(P.548)。

ヒストラのマスター 【ひすとらのますたー】
イセルハーサ[II]

歴史を担当するマスター。物語の重要な設定を語るという役柄だとはいえ、かなり話が長い(P.476)。

秘石 【ひせき】
イース[7]

五大竜の神力が宿った宝石。竜の試練に打ち勝つと、対応する秘石が与えられる。クルシェをイスカ熱から救うほか、『7』の最強武器の合成材料に利用できる。



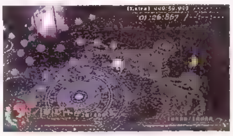
⬅五大竜の力が宿る秘石は、全部で5種類。大地を揺るがすほどの凄まじい力が秘められている。

ピチピチギャルチーム 【ぴちぴちぎゃるちーむ】
ソーサリアン[セ5(それゆけ! ドトーのトライアスロン)]

「失われたタリスマン」のリーア、「呪われたオアシス」のキアラ、「盗賊たちの塔」のセーナ、「メデューサの首」のカレンのチーム(P.544)。

ピッカード 【ぴっかーど】
イース[I・II・IE・F・VI・オリジン]

『イース』シリーズのマスコット的な存在で、初出は『IE』。肉が極上の味であることから、各地で飼われている。『F』では難易度インフェルノで本編をクリアすると、タイムアタックで黒ピッカードと戦える。また『オリジン』では、アリーナモードでピッカードの王であるピッカードンと戦える。どちらも脅威的な強さを誇る。



⬅無数の弾で弾幕を張り、恐ろしい強さを誇る黒ピッカード。倒すとエレナの画像を入手できる。

ピック 【ぴっく】
ツヴァイ[I]

鍛冶屋をしているノーム(P.564)。

ビッグディッパー 【びっぐでぃっぱー】
ブランディッシュ[2]

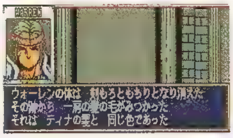
究極の鎧であるビッグディッパーと、それをまとった戦士のことを指す。ビッグディッパーはプラネット・バスターの対となる鎧で、最強の防御力を誇る。名称は、英語で北斗七星を意味する(P.550)。

人斬りニゾウ 【ひときりにぞう】
ブランディッシュ[4]

庭園にある武器屋「逸刀斎」の主人(P.554)。

一房の髪 【ひとふさのかみ】
ダイナソア

ウォーレンが死の間際にティナへの形見として残していった自身の髪の毛。彼の精神はセラクの肉体とともに消滅していたはずなのだが、彼は死の間際に意識を取り戻す。強い未練があったのではないだろうか。



⬅死の間際にウォーレンの意識が戻った理由は不明。ティナへの愛や未練が奇跡を呼んだのか?

ヒドラ 【ひどら】
ソーサリアン[基1(消えた王様の杖)]

「消えた王様の杖」のボスである、3本の首を持つドラゴン。王様の杖を守っている(P.529)。

ビヌス 【びぬす】
ソーサリアン[基3(天の神々たち)]

美を司る女神。ユイターの機嫌を直すため、銀の竪琴を演奏できる人物を探している(P.531)。

ピノ 【ぴの】
ぐるみん

プクの妹で、パリンを姉たまと慕うオバケ。ひたすら方向音痴で、走るとすぐに転ぶ(P.577)。

ピピ 【ぴぴ】
ソーサリアン[基2(ロマンシア)]

アゾルバ王国に捕らわれている妖精(P.530)。

ピピロ 【ぴぴろ】
ツヴァイ[I・II]

『I』の主人公。天才魔法少女で、ポックルの義理の姉。めんどくさがりでわがままな性格(P.560)。

ヒミカ 【ひみか】
ヴァンテージマスター[JAPAN・富嶽]

大和神殿に仕える神楽巫女。姉弟子のムウという女性を捜している(P.557)。

秘密兵器 【ひみつへいき】
イセルハーサ[II]

皇帝が地上から手に入れた何かをもとに、マスター達に作らせたレーザー兵器。イシュタの町を一瞬にして壊滅させた。おそらく、ゲイル1世からナレサ隊長へとわたったギルモアの星が使われている。また、地上から来たセリオスを拷問した際にギルモアの涙を奪った可能性もある。のちに、この秘密兵器に使われていたものから、太陽の聖剣が作り出された。



⬅ディゲンス隊長によって試運転され、イシュタの町を消し去ったレーザー兵器。恐ろしいほどの高出力を誇っている。

ピム 【ぴむ】
イース[I・IE・IV]

ミネアの町で取引所を営む商人。『IV』では重要アイテムの台座を売ってくれる。ちなみに『IE』では、同じ商品の購入を10回断ると一割安くしてくれて、逆に売るのを10回断ると売値が一割増しになる(P.464)。



⬅ひたすら断り続けるとピムが無言になっていき、最後は白旗を上げる。以後は、値引いた額で売買してくれる。

百日戦役 【ひゃくにちせんえき】
空の軌跡[FC・SC・the 3rd]/零の軌跡[零・碧]

七耀暦1192年にエレボニア帝国がリベール王国にしかけた侵略戦争。帝国軍は導力戦車と大兵力をもってリベール領内に突入し、グランセル地方とレイストン要塞を除く全地域を占領。しかし、カシウス考案の反攻作戦によって、この圧倒的に不利な状況から王国は侵攻を退け、約百日で戦争を終結に導いた。

ヒューギ 【ひゅーぎ】
スタートレーダー

『スタートレーダー』の最終ボスで、人間を操る力を持つ謎に満ちた宇宙の超自然生命体。秘宝であるリガシアを守る存在で、伝説の巨神とも呼ばれる(P.569)。

ヒューゴ 【ひゅーご】
イース[F]

レドモントの町に住む男の子。ピッカードが大好きで、いつも丁寧に世話をしている(P.467)。

ピューマ 【ぴゅーま】
アステカ
遺跡の奥で石棺を守るように座っている動物。銃を使わないと、追い払えない(P.568)。

ヒューム 【ひゅーむ】
風の伝説[Ⅰ]
ダクル港の町長で、ビリーの父親(P.525)。

ヒュドール 【ひゅどーる】
イース[Ⅴ]
ネードの洞窟の奥に出現する巨大クラゲ(P.460)。

ピュラー 【ぴゅらー】
風の伝説[Ⅰ・Ⅱ]
大賢者エナスの弟子である魔法使いの少女で、いつも元気で活発な性格。シリーズのヒロイン的な存在で、特に『Ⅱ』ではヒロインらしいイベントが多い(P.523)。

ピュラー 【ぴゅらー】
ソーサリアン[セ2(パンドラの箱)]
エピメテウスの娘で薬の知識がある(P.542)。

ヒョウ 【ひょう】
ソーサリアン[セ4(闇に消えた女神)]
幽閉されたセレーネを見張っている2匹のヒョウ。ミューズの竪琴の音色で眠ってしまう(P.544)。

病院の先生 【びょういんのせんせい】
ロマンシア
疫病を直せずにサジを投げてしまった、ロマンシア王国の医者。ひょっとしてヤブなのかも(P.517)。

ピョートル 【ぴょーとる】
ツヴァイ[Ⅰ]
プック村の村長。遺跡めぐりが趣味で、村の中で出会えることのほうが少ないくらい(P.561)。

ピリア 【ぴりあ】
ガガーブトリロジー[白き魔女]
エネトン王の妃(P.481)。

ビリー 【びりー】
風の伝説[Ⅰ]
ダクル港の町長であるヒュームの息子(P.525)。

ビルーザ 【びるーざ】
ヴァンテージマスター[VM・VMP]
半獣人の青年。同族であるギド・カーンを止めるために戦うことを決意する(P.556)。

ヒルダ 【ひるだ】
風の伝説[Ⅰ]
アリオスに同行する大女。正体はリュコス(P.522)。

ヒルダ 【ひるだ】
風の伝説[Ⅰ]
スーリの町に住む、魔法具の細工師の女性(P.522)。

ヒルダ 【ひるだ】
空の軌跡[FC・SC・the 3rd]
グランセル城王室付女官長である老女。基本的には厳粛な堅物だが、その一方でヨシュアに女装をさせるなど、大胆なアイデアも敢行する(P.497)。

ヒルダ 【ひるだ】
ダイナソア
仲間を見捨てたトラウマを抱える女盗賊。裏シナリオでアッシュの仲間になる(P.574)。

ファーガソン 【ふぁーがそん】
イセルハーサ[Ⅰ]
エルアスタに住む農夫。セリオス王子のために、町の外への抜け道をこしらえた(P.472)。

ファーゲスタ帝国 【ふぁーげすたていこく】
イセルハーサ[Ⅱ]
地底世界を束ねる帝国。ゴドウィン2世に乗っ取られてしまい、民への圧政が続いている。

ファーレーン王国 【ふぁーれーんおうこく】
イセルハーサ[Ⅰ・Ⅱ]
イセルハーサの中央に位置する小国。王都ルディアがあるロンウォール島と、小さなエルアスタの町があるサースアイ島からなる。ルディアの西にはベルガの鉱山があり、そこで採れる鉱石で貿易を行っている。以前はアスエル王が治めていたが、家臣のアクダムの謀略によって命を落とす。その後、息子のセリオス王子が国を奪還し、『Ⅱ』では国王として登場した。グリフォンをシンボルマークとしている。

ファイヤーエレメント 【ふぁいやーえれめんと】
ソーサリアン[基3(囚われた魔法使い)・セ5(それゆけ! ドトーのトライアスロン)]
洞窟の最深部にいる火の精霊(P.532、545)。

ファイヤーゴーレム 【ふぁいやーごーれむ】
ソーサリアン[宇(愛と悲しみのバンパイヤ)]
吸血鬼であるジャレスの手先(P.537)。

ファウネス 【ふぁうねす】
ソーサリアン[セ4(闇に消えた女神)]
ネイラに好意をよせる楽師(P.544)。

ファティマ 【ふぁてぃま】
イース[7]
エルクの祖母で、シャヌアの里の里長(P.453)。

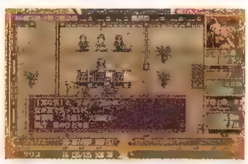
ファティマ 【ふぁてぃま】
ガガーブトリロジー[朱紅い雫]
シャムシール団の女リーダー(P.488)。

ファネッサ3世 【ふぁねっささんせい】
ロマンシア/ソーサリアン[基2(ロマンシア)]
異変に頭を悩ますロマンシア王国の国王。『ソーサリアン』にも登場する(P.516、530)。

ファルカス 【ふぁるかす】
ソーサリアン[セ4(闇に消えた女神)]
美しい月の女神に嫉妬した闇の王(P.544)。

ファルコム 【ふぁるこむ】
その他
日本ファルコムの愛称。「ファルコム作品」、「ファルコム魂」、「ファルコムミュージック」といった、作品のブランドイメージを示す際に使われることが多い。

ファルコム開発室 【ふぁるこむかいはつしつ】
ガガーブトリロジー[白き魔女]
渇きの砂漠にある謎の空間。砂漠に刻まれた足跡を頼りにして、砂漠を回り道するように道なき道を進んでいくと入ることができる。その中では妙なことを口走る怪しい人達が仕事をしており、『白き魔女』の裏話を聞ける。建物の奥にはサウンド制作スタッフのJ.D.K.もおり、新曲「男のひとり旅」という謎の演歌を聞かせてくれる。



⬅歌詞は男の悲哀を表しているようだが意味不明な部分も。J.D.K.渾身の一曲だ。

ファルコムの異端児 【ふぁるこむのいたんじ】
ダイナソア リザレクション
リメイク作である『ダイナソア リザレクション』のパッケージに書かれたキャッチコピー。本来は悪いニュアンスを持つ言葉だが、こういう使い方をされると、逆にちょっとかっこよく感じてしまう。

ファルコムマン 【ふぁるこむまん】
ソーサリアン[基2(ロマンシア)・基3(不老長寿の水)]
謎に満ちた隠しキャラ(P.530、532)。

ファルファス 【ふぁるふぁす】
ソーサリアン[セ5(封印)]
シルフィの父親で、遺跡を調査する学者(P.545)。

ファン 【ふぁん】
ぐるみん
ケーキ屋の店員。美人で優しいお姉さん(P.578)。

ファングス 【ふぁんぐす】
ブランディッシュ[4]
遺跡にある武器屋「ファングス」の主人(P.554)。

ファンタズマ 【ふぁんたずま】
空の軌跡[the 3rd]
影の国(P.595)のこと。

ファントム王国 【ふぁんとむおうこく】
ぐるみん
ファントム達の国。トカロンによって滅ぼされており、一部の生き残りは王子に従ってグレート・ファングへと身を投げ、オバケの世界にたどり着いた。オバケの世界に来るまで数十年かかったらしい。

ファン=フレディ 【ふぁんふれでぃ】
ロマンシア/ソーサリアン[基2(ロマンシア)]
『ロマンシア』の主人公。世界を旅する王子。『ソーサリアン』にも登場(P.516、530)。

フィアネ 【ふぃあね】
ソーサリアン[セ3(時の神殿)]
時の神殿の巫女となる少女(P.543)。

フィーナ 【ふぃーな】
イース[Ⅰ・ⅠE・Ⅱ・ⅡE・オリジン]
神殿の地下牢に捕らわれていた記憶喪失の少女。のちにイース王国の双子の女神の1人だと判明する(P.442)。

フィーナのスリーサイズ 【ふぃーなのすりーさいず】
イース[ⅠE]
フィーナの救出時、神殿地下1階の特定の場所に彼女を押し込んでマスク・オブ・アイズを付けると、フィーナのスリーサイズがわかる。なお、作品によってスリーサイズは異なり、『ⅠE』ではB83、W49、H84だが、『完全版』ではB84、W56、H85となっている。ちょっと太っちゃった!? ちなみに、タルフにも同様のことができ、そのスリーサイズはB66、W55、H66となる。



⬅マスク・オブ・アイズを付けずにフィーナを押し込んだ場合は、彼女が顔を赤くしながら焦る様子を見ることができる。

フィーロ 【ふぃーろ】
ガガーブトリロジー[白き魔女]
オルドスに住む名医(P.481)。

VM 【ぶいえむ】
ヴァンテージマスター
『ヴァンテージマスター』の略称。『VM JAPAN』というタイトルもあることから、公式な略称といえる。

VM JAPAN 【ぶいえむじゃぱん】
VM JAPAN
2002年に発売された、『ヴァンテージマスター』シリーズの世界観を和風に一新した作品。のちに新キャラクターなどが追加された『VM JAPAN パワーアップキット 冨嶽幻遊記』も発売された(P.407)。

フィオナ 【ふぃおな】
イース[F]
おっとりした性格のハロルドの妻(P.467)。

フィオナ・エル・ヴァレンス
【ふぃおなえるうぁれんす】
ツヴァイ[Ⅱ]
ヴァレンス家の血を引くお嬢様。G-コロッセオでは「武装お嬢様」と呼ばれている(P.564)。

フィッシャー 【ふぃっしゃー】
空の軌跡[FC・SC・the 3rd]/零の軌跡[碧]
釣り好き集団「釣公師団」の団長(P.507)。

フィリア 【ふぃりあ】
零の軌跡[零・碧]
聖ウルスラ医科大学の看護師(P.510)。

フィリー 【ふぃりー】
ガガーブトリロジー[白き魔女]
フユエンテに住む心優しい少女で、小熊のパンパンを飼っている。クリスの呪いを解こうとするジュリオに力を貸して、一緒に薬の材料を探す(P.478)。

フィリス 【ふぃりす】
空の軌跡[SC]
ル=ロックル訓練場宿舎の女性管理人。おしとやかなイメージの妙齢の美女(P.500)。

フィリップ 【ふぃりっぷ】
ツヴァイ[Ⅰ]
スピリ迷宮を守る番人兄弟の次男(P.562)。

フィリップ・ルナール 【ふぃりっぷるなーる】
空の軌跡[FC・SC・the 3rd]
デュナン公爵つきの執事。かつては「鬼の大隊長」と呼ばれた、親衛隊の隊長だった(P.497)。

フィルディンのマイスター
【ふぃるでぃんのまいすたー】
ガガーブトリロジー[朱紅い雫]
かけ出しの冒険者であるアヴィンを助けた、王都フィルディンの冒険者ギルドのマイスター(P.486)。

フィレン 【ふぃれん】
ソーサリアン[基3(囚われた魔法使い)]
オーガーに捕らわれた火の妖精(P.532)。

フィレン 【ふぃれん】
ソーサリアン[ピ(魔王ギルバレスの迷宮)]
迷宮内に住む火の妖精で、小人族と仲よし(P.537)。

封印の結晶 【ふういんのけっしょう】
イース[Ⅴ]
オーウェルがケフィン王国を時の彼方に封印する際に使用した6つの巨大なエレメンタル。それぞれ、土、水、火、風、光、闇の力が宿っている。封印の力は結晶をしか

るべき場所に置くことで保たれていたが、ドーマンの依頼でスタンが光の結晶を持ち出したことが、500年の時を経てケフィン王国が復活する引き金となった。

封印の地【ふういんのち】
ガガーブトリロジー[朱紅い雫]

バルドゥス教の聖地カテドラールの地下にある、オクトゥム神が滅ぼされたとされる地。聖地カテドラールはそこを守るように建設されたという経緯がある。因縁の地であるため、オクトゥム神をよみがえらせようとするベリアス卿により占拠された。

封印の彫像【ふういんのちょうぞう】
イース[Ⅲ・F]

ガルバランを封じた4体の彫像のことで、落日、星月、白光、暗黒の彫像が存在する。『Ⅲ』では、復活したガルバランが再び封印されることを恐れてアドルから奪取する。『F』では、ガルバランの復活や、ジェノス島の爆破に必要なキーアイテムとなる。

封じの宝杖【ふうじのほうじょう】
空の軌跡[FC・SC]

ダルモアが持つアーティファクトで、範囲内にいる者の動きを完全に封じる力を持つ。ダルモアの逮捕後に王国軍に回収されて、ケビンの手にわたり、導力戦車のオルグイユを止めるために使われた。

風神・雷神【ふうじんらいじん】
ソーサリアン[戦(織田信長の章)]

織田信長と明智光秀についていた魔(P.535)。

ブーブリ【ぶーぶり】
イースvs.空の軌跡

大きな牙を持つ毒イノシシ(P.580)。

ブーメラン【ぶーめらん】
ぽっぷるメイル[PC]

ガイストレイスを筆頭に、多くのボスに有効なメイルの武器。PC版ではメイルが剣で攻撃する場合は体当たりするしか方法がないため、空中や崖上といった体当たりができない場所にいるボスにはブーメランが必須になる。また、投げる方向や軌道をある程度修正できるうえに、手もとに戻ってくるときは貫通性能があり、使い方しだいで非常に強力。ただし、ブーメランを食べる魔物が存在し、食べられると消えてなくなってしまう。

フェイ【ふぇい】
イース[V]

病を患っている沼地の宿屋の少女。カメリアの花のつぼみを原料とした薬で、病気が治る(P.468)。

フェスタ【ふぇすた】
ソーサリアン[追1(悪魔に魅いられた花)]

東の村の村長と手を組む魔法使い(P.533)。

フェデリカ【ふぇでりか】
ツヴァイ[Ⅱ]

アネットの姉で、ロアルタ村に住んでいる。都会暮らしよりも田舎でまったり暮らすほうが好き(P.566)。

フェリシア【ふぇりしあ】
イセルハーサ[Ⅰ・Ⅱ]

セリオスの母で、ファーレーン王国の王妃。『Ⅰ』ではアクダムに求婚されていた(P.472)。

フェリス【ふぇりす】
ソーサリアン[基3(天の神々たち)]

太陽を司る神。美の女神であるビヌスが好きで、なんとかして彼女の気を引きたいと思っている(P.531)。

フェリッサ【ふぇりっさ】
ソーサリアン[ピ(魔王ギルバレスの迷宮)]

ギルバレスに捕らわれた姫(P.537)。

フェルガナ地方【ふぇるがなちほう】
イース[Ⅲ・F]

ロムン帝国の貴族マクガイアが治める、エウロペ北部にある土地。ラバール鉱と呼ばれる良質な鉄鉱石が産出されることで知られている。ロムンの国教である星刻教が定着しているが、独自の精霊信仰や勇者と邪神の伝説も語り継がれている。

フェンリル【ふぇんりる】
スタートレーダー

カインの愛機である小型高速宇宙船。軍から盗んだ最新技術が施されており、外見以上に高性能を誇る。航行オペレーターは女性型AIのアダリーが担当。

フォルゲン【ふぉるげん】
ガガーブトリロジー[海の檻歌]

カントスの音楽学校の校長(P.491)。

フォルス【ふぉるす】
イセルハーサ[Ⅰ・Ⅱ]

マスクーンの町の町長で、エリックの兄(P.475)。

フォルちゃん、あのね【ふぉるちゃんあのね】
ガガーブトリロジー[海の檻歌]

ウーナがフォルトに告白しようとする直前のセリフ。残念ながら、この直後にはなんらかの邪魔が入り「あのね」の続きを聞くことはできない。エンディングでは、ようやくその続きを言えたようだ。



⬅彼女なりに空気を読んでいるつもりだが、魔獣が襲撃してくるなど邪魔ばかり入る。

フォルト【ふぉると】
ガガーブトリロジー[海の檻歌]

『海の檻歌』の主人公であるキタラ奏者の少年。祖父であるマクベインの一座に入り、ヴェルトルーナ全土をめぐる巡業旅行に出る(P.489)。

フォルトの父【ふぉるとのちち】
ガガーブトリロジー[海の檻歌]

フォルトの父でマクベインの息子だが、あまり音楽に興味がない様子。マクベインの旅に反対する(P.490)。

フォルトの母【ふぉるとのはは】
ガガーブトリロジー[海の檻歌]

フォルトの母。意外とちゃっかり者(P.490)。

フォルナ【ふぉるな】
ダイナソア

ヤール王に滅ぼされたユーレイル国の姫。軍神を封印するという使命も課せられている(P.576)。

フォレスタ【ふぉれすた】
イース[V]

フォレスタ洞窟で氷漬けになっている女性。ストーカーを救おうとして氷漬けになった(P.450)。

武器屋の店主【ぶきやのてんしゅ】
ソーサリアン[追1(アマゾンの剣)]

ヴァネルバ王国で武器屋を営む女性(P.534)。

武器屋の店主【ぶきやのてんしゅ】
ダイナソア

ザムハンの町で武器屋を営む男。品揃えが変わらないため、利用する機会は少ない(P.575)。

プク【ぷく】
ぐるみん

ピノの兄で、冷静沈着なオバケ。実は人間を憎んでおり、物語の黒幕として暗躍する(P.577)。

福音【ふくいん】
空の軌跡[FC・SC]

輝く環の力を引き出すことができる黒い端末で、ゴスペルとも呼ばれるもの。浮遊都市リベル＝アーク内では身分証明も兼ねた物として扱われていた。なお、導力をすべて停止させる現象を発現できるが、半径約5アージュほどしか効力を発揮できない。

副作用【ふくさよう】
ソーサリアン

魔法使いの家で死者を生き返らせたときに起こる現象。年齢や死後の経過時間などによって変化し、寿命が250歳まで延びたり、年齢が10歳若返ったりするなど、効果はさまざま。悪い効果が起こることもある。

富豪【ふごう】
ロマンシア

疫病に苦しむ3人の娘を持つロマンシアの国民。病気を治すと、お礼に金貨をたっぷりくれる(P.517)。

不死鳥【ふしちょう】
ザナドゥ[ネクスト]

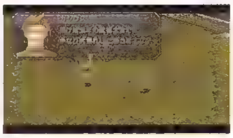
おとぎ話に出てくる、永遠を生きる鳥。世の中の悪い流れをよい方向に引き戻して善悪の均衡をとり、世が乱れたときには救世主を導くといわれている。魔王ガルシスを倒したあと、フローレットの術によって、彼女とリーゼロットは白い不死鳥へと転生した。その姿で、魔王ガルシスを永遠に封印し続けていくという。

プシュケ【ぷしゅけ】
ツヴァイ[Ⅱ]

アルジェスの領主を自称する道楽者。趣味で、自分の屋敷の地下にダンジョンを作ってしまう(P.562)。

武術大会【ぶじゅつたいかい】
空の軌跡[FC・the 3rd]

王都グランセルの王立競技場(グランアリーナ)で毎年開催されるイベント。王国軍の精鋭をはじめ、腕に覚えのある人間が集まって武術の腕を競い合う。本来は個人トーナメント戦だが、デュナン公爵が主導を握った際は、急遽団体戦にルール変更された。ちなみに、チケット価格は1000ミラ(エステル&ヨシュアが購入時)。



⬅エステル達が参加した前年にはモルガン将軍が参加しており、かなり大暴れしたらしい。

負傷した女兵士【ふしょうしたおんなへいし】
ソーサリアン[追1(アマゾンの剣)]

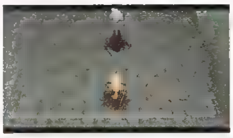
魔物との戦闘でケガをした兵士(P.533)。

プチ【ぷち】
ぐるみん

ティースの街をうろつく犬。オバケが見えるため、ピノなどを追い回すこともある(P.578)。

復活の指輪【ふっかつのゆびわ】
ブランディッシュ[1・DR・2・3]

力尽きてもその場で復活できる便利な指輪。ちなみに「4」では、同じ効果を持つ「封魂の護符」が存在する。



⬅「DR」のドーラ編の最終ボスのダークアレスは、一度倒しても復活の指輪でよみがえってくる。

フラート【ふらーと】
イセルハーサ[Ⅰ・Ⅱ]

エリオンとジェルマンの兄。かつてはラヌーラ王国の国王だったが、悪政を国民に裁かれ、王権を剥奪される。『Ⅱ』ではチキン販売所の養鶏場で働いている(P.474)。

FLY【ふらい】
ソーサリアン

5つのハーブを1つずつ調合すると作成できる薬。使用すると一定時間、空を飛ぶことができる。この薬を使わないと取れない隠しアイテムも存在する。

フラジオレ【ふらじおれ】
ソーサリアン[基2(暗き沼の魔法使い)]

沼に住む年老いたドラゴン(P.530)。

ブラッキィ【ぶらっきぃ】
ぽっぷるメイル[PC・SFC]

騒ぎばかり起こす爆弾好きのエルフの青年。とにかくろくなことをしないトラブルメーカー(P.572)。

ブラックビーン【ぶらっくびーん】
ぐるみん

本物のファントムの王子。隠しボスとして登場して反則級の強さを見せつける(P.579)。

ブラックポーション【ぶらっくぽーしょん】
ソーサリアン[基2(暗き沼の魔法使い)]

フラジオレにだまされたリーザが、ソーサリアンに作成を要求してくるアイテム。トリカブト、マンドラゴラ、蜂の巣を材料とするもので、ジャックの炎を使って魔女の大鍋で煮込むことで完成する。



⬅使用用途は謎。作成時には、周囲におぞましいほどの異臭が漂っているとのこと。

フラッシュガード【ふらっしゅがーど】
イースvs.空の軌跡

相手の攻撃に合わせてタイミングよくガードすることで、敵の攻撃をはじいたあと、一定時間、すべての攻撃がクリティカルになる。

ブラッディ・リバー【ぶらっでぃりばー】
ソーサリアン[基1(ルシフェルの水門)]

ペンタウアの西方を流れる川。夕暮れ時になると、透き通った血のような赤い色に染まる。また、ペンタウア唯一の水源にもなっており、民の血肉ともなることから、感謝と敬愛を込めて、この名前がつけられた。

フラッド 【ふらっど】
イセルハーサ[Ⅱ]

フレイアのマスターの弟子。地上に偵察に出た際に親友達を殺され、地上の人間を恨んでいた(P.477)。

プラティーナ 【ぷらてぃーな】
ヴァンテージマスター[VM・VMP]

聖剣を振るい、闇を打ち払う聖騎士の青年。非常に強い意志を持ち、人々のために戦っている(P.555)。

プラネット・バスター 【ぷらねっとばすたー】
ブランディッシュ[1・DR・2]

最強の攻撃力を誇る剣。『2』では、「全てを制する力の源」を引き出すカギとしてバドラーが利用して、大宇宙の力を吸収してさらにパワーアップする。しかし、力が強大すぎるため、装備するには対を成す鎧(ビッグディッパー)と盾(サザン・クロス)が必要になった。



⬅戦いを終えて刀身が朽ち、一銭にもならないと判断したドーラが捨ててしまった。

プラネトス号 【ぷらねとすごう】
ガガーブトリロジー[朱紅い雫]

エル・フィルディン最速の船で、海の白鷺とも呼ばれる。ガウェインの船だったが、のちにトーマスに譲られた。この船の改良版のプラネトスⅡ世号は、ガガーブを抜けてヴェルトルーナに到達した世界初の船となる。



⬅軍船としても一流で、オクトゥムの使徒の息がかかった海賊相手に無敗を誇る。なお、この船の改良版はガガーブを越えることに成功して、『海の檻歌』に登場する。

フラム 【ふらむ】
ツヴァイ[Ⅰ]

ヴォルカンの息子であるサラマンダー(P.563)。

プラム 【ぷらむ】
ツヴァイ[Ⅰ]

プシュケの屋敷で働く毒舌メイド(P.562)。

フラン 【ふらん】
イース[F]

バレスタイン城の城主一家に仕えるメイド(P.467)。

フラン・シーカー 【ふらんしーかー】
零の軌跡[零・碧]

クロスベル警察本部の受付嬢。ノエルの妹(P.512)。

ブランディッシュ 【ぶらんでぃっしゅ】
ブランディッシュ[1]

マウスでの操作を主体としたパズル要素が強い思考型のA・RPGで、流浪の剣士であるアレスと、彼を師匠の仇として追う女魔道師のドーラを中心にして物語が展開。1991年に1作目が発売され、多くのファンを持つ人気シリーズとなった(P.388)。

ブランディッシュ3 SPIRIT OF BALCAN
【ぶらんでぃっしゅすりーすぴりっとおぶばるかん】
ブランディッシュ[3]

主人公が4人に増えて、ドーラも主人公となったことで話題となった「ブランディッシュ」シリーズの第三弾。1994年に発売された。これまでのシリーズの集大成とも呼ぶべき完成度の高さを誇り、本作をもってアレスを主人公とするシリーズは幕を閉じている(P.394)。

ブランディッシュ ダークレヴナント
【ぶらんでぃっしゅだーくれゔなんと】
ブランディッシュ[DR]

PC版の『ブランディッシュⅠ』をPSPで大幅にリニューアルしたもので、2009年に発売。グラフィックなどが飛躍的に進化したほか、新シナリオであるドーラ編も追加された(P.389)。

ブランディッシュ2 THE PLANET BUSTER
【ぶらんでぃっしゅつーざぷらねっとばすたー】
ブランディッシュ[2]

1993年に発売された、『ブランディッシュ』シリーズの第二弾。前作同様、ジャンルはA・RPG。『Ⅰ』でアレスが伝説の国ビトールから持ち帰ったプラネット・バスターという剣をめぐる物語が展開する(P.392)。

ブランディッシュVT 【ぶらんでぃっしゅぶいてぃー】
ブランディッシュ[VT]

1996年に発売された『ブランディッシュ』シリーズの4作目。VTはVictim's Tower(犠牲者の塔)の略となる。のちに『4』へと改題された(P.398)。

ブランディッシュ4 眠れる神の塔
【ぶらんでぃっしゅふぉーねむれるかみのとう】
ブランディッシュ[4]

1998年に発売された『ブランディッシュ』シリーズの4作目。世界観やシステムが一新されており、前作までに登場したアレス達は登場しない。そもそもは1996年に発売された『VT』が改題されたもの(P.398)。

ブリーオン 【ぶりーおん】
ガガーブトリロジー[海の檻歌]

ビエントの街の金持ち。スイング団に娘がさらわれ、フォルト達に救出してもらった(P.491)。

フリーダ 【ふりーだ】
ザナドゥ[ネクスト]

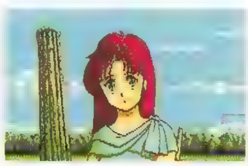
ハーレックの街の酒場で働くウェイトレス(P.520)。

ブリック 【ぶりっく】
ツヴァイ[Ⅰ]

プック村の道具屋の主人(P.562)。

振り向きリリア 【ふりむきりりあ】
イース[Ⅱ・ⅡE]

『Ⅱ』のオープニングに登場する、リリアが振り向くアニメーションのこと。『Ⅱ』発売当時、アニメーションを多用するオープニングは今までになかったため、ユーザーを大いに驚かせた。特にリリアが振り向くシーンの動きの滑らかさと、そのかわいらしい表情はインパクトが強かったことから、ファンの間で今でも話題にのぼることが多い。もちろん、『ⅡE』のオープニングでも、この部分には特に演出に気合が入っていた。



⬅アニメーションを駆使したデモが広まるきっかけを作ったともいえるほど有名だ。

ブルース 【ぶるーす】
ガガーブトリロジー[海の檻歌]

メリトスグループに所属する興行主(P.492)。

ブルースター号 【ぶるーすたーごう】
ツヴァイ[Ⅱ]

ピピロとポックルが乗る飛行機で、別名は「馬車馬ぽっくる号」。どれだけ過酷に働かされているのかと考えると、つい同情してしまう。初心者向けの機体となるアルバトロス社のライトプレーンで、入門機のわりに操縦性と安定性が抜群らしい。また、非常に安いのも魅力。

ブルードラゴン 【ぶるーどらごん】
ソーサリアン[基2(暗黒の魔道士)]

ゲディスによって召喚された青竜(P.531)。

ブルドー 【ぶるどー】
イース[ⅠE]

港町バルバドの医師でスラフの父(P.464)。

ブルノワ 【ぶるのわ】
風の伝説[Ⅰ]

ミゼール村の村長(P.522)。

ブルブラン 【ぶるぶらん】
空の軌跡[FC・SC・the 3rd]/零の軌跡[零]

身喰らう蛇の執行者No.Ⅹ。「怪盗紳士」と呼ばれるほか、「怪盗B」を名乗ることもある(P.497)。

フレア=ラル 【ふれあらる】
イース[Ⅱ・ⅡE・Ⅳ]

落盤事故にあったランスの村の名医(P.465)。

フレイア 【ふれいあ】
イセルハーサ[Ⅰ・Ⅱ]

イセルハーサの民が信じる女神。のちに、惑星を管理するコンピュータであることが明かされる(P.476)。

フレイアのマスター 【ふれいあのますたー】
イセルハーサ[Ⅱ]

コンピュータのフレイアの管理を担当するマスター。フラッドの師匠でもある(P.476)。

ブレイサー 【ぶれいさー】
空の軌跡[FC・SC・the 3rd]/零の軌跡[零・碧]

遊撃士(P.633)のこと。

ブレイサーギルド 【ぶれいさーぎるど】
空の軌跡[FC・SC・the 3rd]/零の軌跡[零・碧]

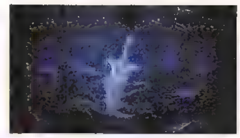
遊撃士協会(P.633)のこと。

ブレイズ 【ぶれいず】
ソーサリアン[セ1(銀の灯が消えた街)]

酒びたりになっている銀職人の男(P.541)。

ブレイブソード 【ぶれいぶそーど】
イース[F]

はるか昔、ガルバランを封印した戦士ジェノスが使っていた剣。直訳すると「勇気の剣」。ジェノスの子孫達に受け継がれ、現在はチェスターが所持している。ガルバランとの決戦を前にアドルに託された。ジェノス島を爆破させるための鍵でもあり、ガルバランの撃退後、起爆方法を知るチェスターへと返還された。



⬅ジェノス島が消滅したあと、このブレイブソードは持ち主とともに海の底へと沈んでいった。

ブレードファング 【ぶれーどふぁんぐ】
ブランディッシュ[3]

闘技場の猛獣。獰猛な密林のハンター(P.550)。

プレーン 【ぷれーん】
ぐるみん

典型的なおばちゃんで、噂話が大好き。人の福袋を勝手に開けてしまうのは困り者(P.578)。

ブレガー 【ぶれがー】
ガガーブトリロジー[海の檻歌]

ヌメロス帝国の外交官で、非常にあくどい。のちに闇の太陽の力で怪物へと変身する(P.493)。

プレシェス山 【ぷれしぇすざん】
イース[Ⅰ・ⅠE]

エステリアにかの山ありといわれるほど有名な山で、エステリアで最も標高が高い。山の一部にはバギュ=バデットと呼ばれる直径200メライ(『ⅠE』では2000メライ)もの大きな穴が開いており、また、その穴の近くには、高さ2300メライを超えるといわれる、悪魔の塔とダームの塔が建造されている。

ぷれじゃあ 【ぷれじゃあ】
ぐるみん

『ぐるみん』の難易度の1つ。5段階中4段階目の難しさで、ここからが『ぐるみん』の本番といっても過言ではない。この上には「くれいじー」がある。PC版限定だが、ぷれじゃあ以上の難易度でプレイすると会話がランダムで別の言葉に置き換わるという、むちゃくちゃなモードになり、物語がさっぱり意味不明になる。ちなみに、スカートの中身にも若干の変化が!?

フレッド 【ふれっど】
ブランディッシュ[2・3]

流浪の賞金稼ぎ。『3』ではミレイユにホレてドタバタする、お笑いキャラクターとなった(P.549)。

ブロイム 【ぶろいむ】
ソーサリアン[ギ(白夜に消えた村人)・ギ(呪われた国ペンタウァの悲劇)]

ディンギル国王に仕える三神官の1人。ディアンナ・アダブの説得で、戦うことをやめる(P.539、540)。

不老不死 【ふろうふし】
ソーサリアン

キャラクターが歳をとらなくなり、老衰によって死ななくなる副作用のこと。その方法はP.528を参照。不老不死にするためには、キャラクターをOLDにしなくてはならず、放っておくと老衰でステータスがダウンしていく。不老不死になることに成功したら、REJUBENATEでADULT付近まで年齢を戻すほうがよいだろう。



⬅蘇生時の副作用を利用した裏技となるため、キャラクターがロストする危険性もある。

フローラ 【ふろーら】
イセルハーサ[Ⅱ]

成金貴族のジェラルドの箱入り娘で、『Ⅱ』のヒロイン的な存在。女神フレイアの啓示を受けて旅立ち、アトラスとともに地底世界を冒険する(P.473)。

フローレット【ふろーれっと】
ザナドゥ[ネクスト]
魔王ガルシスを討ったとされる封印の巫女。リーゼロットの双子の妹にあたる(P.520)。

プロスタ【ぷろすた】
風の伝説[Ⅰ・Ⅱ]
「扉の司」を務める神官の女性。還俗するために、形式だけだがダイモスと結婚式をあげる(P.524)。

ブロンザ【ぶろんざ】
ヴァンテージマスター[VM・VMP]
過ちを繰り返す世の中を憂う修行僧。覇王であるギド・カーンに興味を持つ(P.556)。

ベアトリーチェ【べあとりーちぇ】
ザナドゥ[ネクスト]
強大な魔力を持つ「魔」を司る導師。かつてガルシスとの決戦前に、千古の迷宮に巨大なモンスターを封印して戦いを有利に進めた人物(P.519)。

ベイオウルフ号【べいおうるふごう】
ツヴァイ[Ⅱ]
オデッサが乗る飛行機で、火力と装甲が重視されている。とはいえ、速度や機動性もそれなりに保っているという、賞金稼ぎ用のバランスのよい機体。

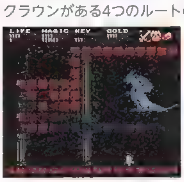
ヘイトリッド【へいとりっど】
ソーサリアン[セ2(パンドラの箱)]
「恨み」を司る「悪」(P.542)。

黒月貿易公司【へいゆえぼうえきこうし】
零の軌跡[零・碧]
表向きはカルバード共和国の東方人街に本社を置く貿易会社。実際は共和国の巨大犯罪組織「黒月」の出先機関である。クロスベル市の港湾区には、その支部がある。

ベーラ【べーら】
ソーサリアン[セ3(呪われた遺跡)]
古代イスマリア王家の血を引く女性(P.543)。

ベオラート・コサック【べおらーとこさっく】
ソーサリアン[追1(ああ、ジョセフィーヌは今何処)]
ドン・コサックの弟(P.533)。

壁画の間【へきがのま】
ドラスレファミリー
ディルギオスが封じられている壁画があるフロアで、クラウンがある4つのルートの分岐点になっている。



⬅このディルギオスが描かれた壁画の真下でドラゴンスレイヤーをかざすと、ディルギオスとの決戦場へとワープすることができる。

ヘクター【へくたー】
ソーサリアン[ギ(白夜に消えた村人)・ギ(呪われた国ペンタウァの悲劇)]
ディンギル国王に仕える三神官の1人。ワープや呪いによる魔法で攻撃をしてくる(P.539、540)。

ペケ【ぺけ】
ぐるみん
ペケマンションに住む、オバケ世界のお金持ち。パリンにオバケホーム復興の資金を貸す(P.578)。

ペケマンション【ぺけまんしょん】
ぐるみん
お金持ちのペケが住む屋敷。モグラ叩きゲームを楽しめる広間がある。叩かれるモグラはモグロウとモグレヌで、エンディングではハンマーを奪われ、逆襲されるペケの姿を見ることができる。自業自得の光景だ。

ベストお仕置賞【べすとおしおきしょう】
風の伝説[Ⅰ]
ピカラが人々から募集している、大泥棒リュコスに対するお仕置き方法。思わず笑える楽しいお仕置きを募集しており、優勝者には賞金として1万ジェムが贈られるという。これにより、リュコスの身がわりとなったジーバンはなんらかのお仕置きを受けたと思われるが、詳細は不明。企画倒れに終わったのかもしれない。

ペソ【ぺそ】
アステカ
ゲーム内における通貨の単位で、メキシコペソのこと。主人公の最初の所持金は30000ペソ。ホテルでの宿泊、道具屋での買い物、銃の購入などで必要となる。後先考えずに使うと足りなくなるので注意したい。ちなみに、1985年当時の為替レートは、1メキシコペソが約1円。

ヘタっぴ!!【へたっぴ】
ガガーブトリロジー[海の檻歌]
フォルトの下手なラッパの演奏で、魚が釣れないと怒ったマクベインの簡潔極まる感想。そのうち口げんかになり、ヘタっぴと罵り合う子供っぽい光景が見られる。

ペット【ぺっと】
ツヴァイ[Ⅰ・Ⅱ]
主人公をサポートするペット。「Ⅰ」は犬と猫だけだったが、シリーズが進んだ現在は、犬、猫、鳥、ロボット、妖精、こぼると、ペンギンの7種類が登場(P.560)。

ペトス【ぺとす】
ソーサリアン[基3(天の神々たち)]
鍛冶を司る神。炎の種を欲しがっており、黄金の酒と交換してくれる(P.531)。

ペドロ【ぺどろ】
ガガーブトリロジー[海の檻歌]
アイーダが作ったからくり人形(P.490)。

ペニソラ公爵【ぺにそらこうしゃく】
ガガーブトリロジー[海の檻歌]
ペニソラ公国の領主。民をないがしろにする悪政に走りそうになっていたが、幼なじみであるエグール子爵との思い出のビー玉を見て改心する(P.491)。

ベネゼル【べねぜる】
ブランディッシュ[2]
ベルサドス島にある監獄の獄長(P.550)。

ベネディクト【べねでぃくと】
ブランディッシュ[2]
バドラーに殺害された大預言者(P.549)。

ペパーノ【ぺぱーの】
風の伝説[Ⅰ]
ピスキオ村の村長。イエティの情報をくれる(P.523)。

ヘビ【へび】
デーモンズリング
宝石(エメラルド)に寄りつく冒険者を襲う凶暴なヘビ。ネズミを与えれば隙ができる。

蛇の使徒【へびのしと】
空の軌跡[FC・SC・the 3rd]／零の軌跡[零・碧]
身喰らう蛇の幹部で、盟主に忠誠を誓っている。第一～七の7人が存在。執行者を手足として使うことが多いが、蛇の使徒自身の戦闘能力も非常に高く、また盟主から特殊なアイテムを授かっているという。

ペプル【ぺぷる】
ガガーブトリロジー[海の檻歌]
アイーダが、カプリとペドロの部品を組み合わせて作った人形で、物語終盤に完成する。アイーダいわく、「カプリとペドロのいいとこ取り」。

ベラート【べらーと】
ガガーブトリロジー[白き魔女]
フュエンテ国で暗躍したレバスの部下(P.482)。

ベラガンダー【べらがんだー】
イース[Ⅱ・ⅡE・オリジン]
腹に口を持つ醜悪な魔物(P.457)。

ベラミス【べらみす】
イセルハーサ[Ⅰ]
アグニージャの部下で、「智将」を自称するが……。詳しくは、P.612の「そのぐれーのことアクダムでもわかるぞ!!」も参照してほしい(P.477)。

ベララ【べらら】
ソーサリアン[宇(食虫植物の森)]
黒く光る石の影響で凶暴化した植物(P.538)。

ベリアス【べりあす】
ガガーブトリロジー[朱紅い雫]
オクトゥム神復活を狙う邪神官。かつて信託で見た世界が滅びる未来に絶望をして、その未来を変えるために神を復活させようとしていた(P.488)。

ヘルガ【へるが】
風の伝説[Ⅰ]
女神トゥーンの信託を受ける老いた神女(P.524)。

ベルガード門【べるがーどもん】
零の軌跡[零・碧]
クロスベル自治州の西部にあるエレボニア帝国方面との国境地帯。門を越えた先には二門の列車砲を構える帝国のガレリア要塞がある。警備隊の司令部が置かれており、誰もが無能と評価する悪名高い司令が在籍している。しかし、常に不在なため、ランディの元同僚でもあるミレイユ准尉が実質的に司令のかわりを務める。

ベルクリフト【べるくりふと】
ぽっぷるメイル[PC・SFC]
アルカザール城にいる、獣を司る魔神。ガウが戦うことになる、最終ボスの1人(P.573)。

ベルチェ【べるちぇ】
ツヴァイ[Ⅰ]
ヴォルカンの妻であるサラマンダー(P.563)。

ヘルナー【へるなー】
ソーサリアン[ピ(心を失った姫君)]
洞窟を管理し、隠し部屋に潜む魔道士(P.536)。

ヘルニルド【へるにるど】
イセルハーサ[Ⅰ]
ウォンリーク公国を支配する、炎の化身(P.477)。

ベルハルト【べるはると】
イース[Ⅲ・F]
エルダーム山脈に居を構える、ドギとチェスターの師匠。かつてはマクガイアに仕える傭兵だった(P.466)。

ベルラン【べるらん】
風の伝説[Ⅰ]
餓死しかけていたプローヌ村の村長(P.524)。

ペレール【ぺれーる】
ヴァンテージマスター[VM・VMP]
大陸諸国の裏で暗躍する隠密(P.555)。

ヘレナ【へれな】
ツヴァイ[Ⅱ]
フィオナに仕えるメイド。天然ボケ気味(P.566)。

ヘロン・フロード【へろんふろーど】
ガガーブトリロジー[海の檻歌]
正義の詐欺師を自称。正体はトーマス(P.491)。

ペンタウァ王【ぺんたうぁおう】
ソーサリアン
ペンタウァを治める偉大な王(P.528、545)。

ペンタウァ王国【ぺんたうぁおうこく】
ソーサリアン
7つの星の力が存在し続けるという魔法の国。ソーサリアンと呼ばれる冒険者達が、冒険心や野心など、それぞれの思いを胸に抱いてやってくる。

ペントラルフィン【ぺんとらるふぃん】
スタートレーダー
フェンリルに搭載された装置で、ガスジェットスラスターを使用せずに、簡単に姿勢を変えることができる。また、冷却装置の働きも兼ねている。

ペンネ【ぺんね】
ツヴァイ[Ⅰ・Ⅱ]
グランヴァレンの通貨の単位。ちなみに、硬貨の縁がギザギザのギザ10ペンネはなかなかの貴重品。

ヘンリー・マクダエル【へんりーまくだえる】
零の軌跡[零・碧]
エリィの祖父で、クロスベル市長(P.509)。

ボアード【ぼあーど】
イセルハーサ[Ⅰ・Ⅱ]
海賊の親分。「Ⅱ」では海賊をやめて、定期船などを仕切る海運会社の社長となった(P.475)。

ボアード海運【ぼあーどかいうん】
イセルハーサ[Ⅱ]
元海賊のボアードが運営している海運会社。スポンサーとなったのはファーレーン王国のセリオス王。

ホアン【ほあん】
ツヴァイ[Ⅱ]
アルッテの町で大熊猫楼を営む料理人(P.566)。

ボイド【ぼいど】
ソーサリアン[ギ(復讐の黒き勇者)]
機械の魔人を造る工場をまかされた将軍(P.540)。

ボイル【ぼいる】
イセルハーサ[Ⅰ・Ⅱ]
ドラゴン牧場のオーナー。お金にがめつい(P.472)。

ポウエル【ぽうえる】
イセルハーサ[Ⅱ]
パウエルの弟で、エリオンに仕える老人(P.474)。

宝玉【ほうぎょく】
ツヴァイ[Ⅰ・Ⅱ]
500年前にティアラが精霊に預けた強大な力を持つ宝石。素質がある者は宝玉の属性に応じた魔法を使うことができ、ゲーム中ではピピロが魔法を使いこなしていた。6種類の宝玉をすべて揃えることで虹の宝玉となり、その力で魔王ヴェスパーを滅ぼすことができた。

防具屋の店主【ぼうぐやのてんしゅ】
ダイナソア
ザムハンの町で防具屋を営む男(P.575)。

冒険日誌【ぼうけんにっし】
イース[Ⅰ～7・ⅠE・ⅡE・F]
イース王国にまつわる冒険から始めたといわれる、アドルが冒険先でつけている日誌のこと。彼の旅の軌跡がこと細かに書かれており、北極点の冒険で行方不明となるまでに、百余冊を世に残している。

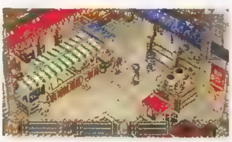

←一部の作品ではゲーム中にアドルの冒険日誌が見られる。冒険の過程や出会った人々のことなどが書かれている。

法念【ほうねん】
ソーサリアン[戦(織田信長の章)]
本能寺の住職(P.535)。

亡霊【ぼうれい】
ソーサリアン[基3(不老長寿の水)]
志半ばで朽ち果てた戦士の亡霊(P.532)。

POTIONとPOISON【ぽーしょんとぽいずん】
ブランディッシュ[1・DR・2・3]
「POTION(ポーション)」は、HPやMPを回復させる秘薬。これとまったく同じ見た目で「POISON(ポイズン)」という真逆の効果を持った毒薬がある。見た目のアイコンに加え、アルファベットのスペルまで似ているため非常に紛らわしく、1つにまとめようとしてうっかり毒薬を混ぜる失態は、誰しもが通る道である。

ボース【ぼーす】
空の軌跡[FC・SC・the 3rd]
リベール王国北部に位置する商業都市。王都グランセルに次ぐ第2の都市で、市の中央には巨大な屋内市場ボースマーケットが存在する。若き美人市長として有名なメイベルの手腕により、いつも活気にあふれている。


←巨大市場のボースマーケットには食料品や衣服、家具から書籍など、あらゆる品が揃っている。

ボーパルウェポン【ぼーぱるうぇぽん】
ザナドゥ[Ⅰ・Ⅱ・ネクスト]
攻撃力だけを見れば、ドラゴンスレイヤーをしのぐ最強の武器。通常のモンスターには最もダメージを与えられるが、魔王ガルシスを傷つけることはできない。

ポーリィ【ぽーりぃ】
空の軌跡[FC・SC・the 3rd]
マーシア孤児院の無邪気な子供で、語尾を伸ばしてしゃべる。赤いリボンがチャームポイント(P.498)。

ホーリーシンボル【ほーりーしんぼる】
ダイナソア
ティナがウォーレンの捜索を頼む際にくれるもの。城の隠し扉を発見するきっかけとなる。

ホール【ほーる】
イセルハーサ[Ⅰ]
ファンガスで闇バザールを営む男(P.475)。

ポール【ぽーる】
イース[F]
非常に怖がりなティグレーの採石場の鉱員(P.467)。

ポール【ぽーる】
ツヴァイ[Ⅰ]
アプリエス神殿を守る番人兄弟の三男(P.562)。

ボールペン【ぼーるぺん】
ソーサリアン[セ5(それゆけ！ ドトーのトライアスロン)]
「それゆけ！ ドトーのトライアスロン」の隠しアイテム。ソーサリアンチームが途中でリタイアすると、参加賞として受付嬢からもらえる。5Gで売れる。

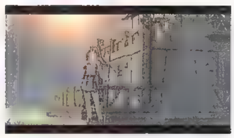
ポコ【ぽこ】
ぐるみん
オバケホームの住人でダンスが大好きな青いオバケ。よくショートケーキを盗んでいる(P.578)。

ボザ【ぼざ】
イセルハーサ[Ⅱ]
イシュタ地方のレジスタンスの一員(P.476)。

星落とし【ほしおとし】
ヴァンテージマスター[JAPAN・宿敵]
天空から飛来した巨大な隕石が、和国の都に直撃した大災害のこと。大勢の犠牲者を出した。

ポジティル【ぽじてぃる】
ソーサリアン[セ3(時の神殿)]
未来を司る青い竜(P.543)。

星の在り処【ほしのありか】
空の軌跡[FC・SC・the 3rd]
劇中、ヨシュアがよくハーモニカで演奏している曲。元々はヨシュアの姉カリンが得意としていた曲で、「空の軌跡SC」ではエステルも演奏できるようになった。


←「空の軌跡FC」のエンディングでう～み氏が歌い、シリーズのテーマソングとして起用された。

ボスラッシュ【ぼすらっしゅ】
ぐるみん
「ぐるみん」の隠しモード。条件を満たした状態で、ティースの街の民家で合言葉を入力すると挑戦できる。すべてのボスと連続で戦うモードで、これの難易度くれいじーをクリアしてこそ完全制覇と呼ばれた。

ホゼア【ほぜあ】
ソーサリアン[基2(ロマンシア)]
ロマンシア王国にある湖の番人(P.530)。

ポセイ丼国【ぽせいどんこく】
ロードモナーク
シーパークアドベンチャーの勢力名。海神ポセイドンをもじったユニークな名前で、海鮮丼を連想させる。

ポチ【ぽち】
ドラスレファミリー
ウォーゼン家のペット。怪獣に変身できる(P.517)。

ホッカー【ほっかー】
ぐるみん
オバケの世界のスポーツ。いわゆる3対3で行うサッカーで、チームはモトロ率いる「モトロ・アストラルズ」と、パリン率いる「オバケドリームチーム」がある。モトロのワイルドキャットシュートに苦しんだ人も多い。


←モトロ・アストラルズを率いるモトロは、とても背丈が高くて邪魔。クリアボールを押し込まれてしまうことも。

北海騎士団【ほっかいきしだん】
ザナドゥ[ネクスト]
かつて主人公が所属していた、レイランド最大の騎士団。団長はファーニバル候で、主人公にとっては仕えるべき君主であり、親友でもあった。騎士戦争により騎士団は壊滅し、主人公は自分の道を見失ってしまう。

ポックル【ぽっくる】
ツヴァイ[Ⅰ・Ⅱ]
「Ⅰ」の主人公の純朴な少年剣士で、ピピロの義理の弟。ダジャレが大好き(P.560)。

ぽっぷるメイル【ぽっぷるめいる】
ぽっぷるメイル[PC・SFC]
賞金稼ぎの剣士である女性エルフのメイルを主人公としたA・RPG。PC版(P.424)は1991年、SFC版(P.427)は1994年に発売された。

ポッポ【ぽっぽ】
ガガーブトリロジー[朱紅い雫・海の檻歌]
トーマスの伝書鳩(P.487)。

ポッポ【ぽっぽ】
ソーサリアン[セ2(パンドラの箱)]
「悪巧み」にとりつかれた男(P.542)。

骨細工師【ほねざいくし】
ソーサリアン
OLDのドワーフ専門の職業。「それゆけ！ ドトーのトライアスロン」をクリアするためには、この職業に就いているメンバーが必要となる。

ボブ【ぼぶ】
イース[Ⅲ・F]
落盤事故で行方不明となった鉱員見習い(P.467)。

ボブ【ぼぶ】
イセルハーサ[Ⅱ]
港町のロンドに住む船の修理工(P.473)。

ボブ【ぼぶ】
ソーサリアン
ペンタウァの街の武器・防具屋の主人(P.528)。

ボブ【ぼぶ】
ソーサリアン[基2(呪われたクィーンマリー号)]
クィーンマリー号の船員(P.531)。

ボブー【ぼぶー】
ぐるみん
怪力自慢のファントム四天王。最初にパリンと戦うものの、鎧を剥ぎ取られて敗北する(P.579)。

ホホホ【ほほほ】
ソーサリアン[セ2(灼熱のワナ)]
火山の南にある村の村長。実は悪人(P.542)。

ポポン【ぽぽん】
ぐるみん
お嬢様を装う腹黒い少女で、パリンに初めてできた人間の友達。なぜかドラゴンスレイヤーを持つ(P.578)。

ボマード【ぼまーど】
ソーサリアン[ギ(二濤のナルキッソス)]
コーラルを犯人と疑う役人(P.539)。

ポム【ぽむ】
イセルハーサ[Ⅰ・Ⅱ]
冒険家の青年。「Ⅱ」ではラルフに弟子入り(P.474)。

ポリー【ぽりー】
ツヴァイ[Ⅰ]
エリヤの妻でタマゴ料理が得意(P.561)。

ボリス【ぼりす】
イセルハーサ[Ⅰ]
鍵開けが得意だと、うそぶくチンピラ。実際は火薬で扉ごと破壊するだけ(P.475)。

ボルゲイド【ぼるげいど】
ガガーブトリロジー[朱紅い雫]
ベリアスに仕える非道な邪神官(P.488)。

ホルスト【ほるすと】
ガガーブトリロジー[海の檻歌]
エキュルの町長(P.491)。

ボルックス【ぼるっくす】
ソーサリアン[ピ(魔王ギルバレスの迷宮)]
ギルバレスの迷宮にある小人の村の長老(P.537)。

ボルテリア【ぼるてりあ】
ブランディッシュ[3]
はるか昔、マー、スキア、テラスの3人の女神が住んでいた神聖なる地。現在のフィベリアにあたる場所で、以下のような伝承が残されている。「突如、黒き獣が現れ、悪の種が瞬く間に大地に広がる。マーはこれを良しとせず、黒き獣と戦う。マーが傷つき倒れると、スキアの涙は黒き獣を隔つ大河を生み、テラスの怒りは大地を震わせて火の山を生んだ。マーは残る力を振り絞って火の山の頂を掴み、光の刃を成して黒き獣に突き刺す。黒き獣は力尽きるも、その身体滅せず、地中深くに埋めて復活を妨げる」。スキアの涙はフィベリアに隣接する大河、テラスが生んだ火の山はウルカナの火山、マーが成した光の刃はウルティン・テールム、そして黒き獣とは闇の神アペイロンを表しているものだと思われる。

ボルテリック文字【ぼるてりっくもじ】
ブランディッシュ[3]
ボルテリア(現フィベリア)の古代人が使用していた文字。3人の女神と黒き獣に関する伝承が、古文書や砂岩板などに書き残されている。バルカンやガウアーといった、かなりの知識を持つ者にしか解読できない。

ボルマン【ぼるまん】
スタートレーダー
大企業であるボルマン商会の社長(P.570)。

ボルマン商会【ぼるまんしょうかい】
スタートレーダー
スタートレーダーに依頼を提供することで収益を得る企業。年間収益は1つの国家に等しいといわれる。

滅びの風【ほろびのかぜ】
イース[7]
アルタゴの大地が滅びに向かおうとすると吹く風。命を削り取るほどの瘴気を放っており、密度が増すと紫色になる。魔物、ひいては巨獣の発生原因であり、イスカ熱の発症にも関係していた。

ホワイトフォーンの浜辺【ほわいとふぉーんのはまべ】
イース[Ⅰ・Ⅱ E・Ⅳ]

エステリアのトゥテップ島の南端にある砂浜。東西に細長く、弓のようなゆるやかな弧を描いており、その長さは1クリメライに及ぶといわれている。砂浜の形が伝説上の生物である一角獣に似ていることからユニコーンの角とも呼ばれる。『Ⅳ』で、セルセタから瓶詰めの手紙が流れ着いた場所でもある。

ボワゾー【ぼわぞー】
風の伝説[Ⅰ]

ピカラの子分の1人である男性(P.521)。

本日のおすすめメニュー【ほんじつのおすすめめにゅー】
ぽっぷるメイル[PC]

メイルが片目のジャックの酒場に訪れたときのメニュー。赤ワインとセット、酢漬けキャベツと豚肉、ソーセージの煮込み、ザウアークラフトの4品がある。

本能寺の変【ほんのうじのへん】
ソーサリアン[戦(織田信長の章)]

1582年に起こった歴史的クーデター事件。天下統一を間近に控えていた織田信長が、京都の本能寺に宿泊していたところ、家臣の明智光秀に本能寺ごと焼かれてしまい、脱出が不可能と悟った信長は自刃した。

マ行

マーヴ【まーゔ】
イース[Ⅵ]

しっかり者なレダ族の少女(P.469)。

マーヴァル【まーゔぁる】
ソーサリアン[ギ(白夜に消えた村人)]

イヴァラードの森の炭焼き小屋のドワーフ(P.539)。

マーカスト【まーかすと】
風の伝説[Ⅱ]

かつてゴートランドの竜騎士団の隊長を務めていた緑衣の騎士で、ランディスとは友人関係。アーグにだまされて、破壊神復活に力を貸してしまう(P.527)。

マーク【まーく】
ソーサリアン[セ1(銀の灯が消えた街)]

500年前にオルソードを救った僧侶(P.541)。

マーゴ【まーご】
イース[F]

レドモントの町の宿屋の女将。孤児であるドギを拾って育て上げた、育ての親でもある(P.466)。

マーサ【まーさ】
零の軌跡[零・碧]

聖ウルスラ医科大学の看護師長(P.510)。

マーサ【まーさ】
ツヴァイ[Ⅱ]

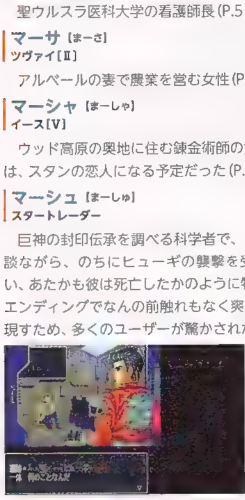
アルペールの妻で農業を営む女性(P.566)。

マーシャ【まーしゃ】
イース[Ⅴ]

ウッド高原の奥地に住む錬金術師の女性。初期設定では、スタンの恋人になる予定だった(P.450)。

マーシュ【まーしゅ】
スタートレーダー

巨神の封印伝承を調べる科学者で、レフィの祖父。余談ながら、のちにヒューギの襲撃を受けて致命傷を負い、あたかも彼は死亡したかのように物語が進む。だが、エンディングでなんの前触れもなく爽やかな笑顔で姿を現すため、多くのユーザーが驚かされた(P.570)。



⬅ケガをしたマーシュをカインは死んだものとして放置。生きていたと言われても……。

マーティ【まーてぃ】
ガガーブトリロジー[朱紅い雫]

苦学生の青年。『朱紅い雫(新)』では、ミューズのお供のようなポジションになる(P.485)。

マーティ【まーてぃ】
風の伝説[Ⅰ]

貴族の子供達に振り回される従者(P.521)。

マードック【まーどっく】
空の軌跡[FC・SC・the 3rd]

ツァイス中央工房の工房長(P.499)。

マーブル【まーぶる】
零の軌跡[零・碧]

クロスベル大聖堂のシスター(P.513)。

マーベラ【まーべら】
ソーサリアン[追1(ああ、ジョセフィーヌは今何処)]

愛犬を捜すケメケメ王国の王女(P.533)。

マーベラ【まーべら】
ぽっぷるメイル[SFC]

サジムを崇める邪教のリーダー。自分をのけ者扱いしたドワーフへの復讐に燃える(P.572)。

マーベラの兵士【まーべらのへいし】
ソーサリアン[追1(ああ、ジョセフィーヌは今何処)]

ジョセフィーヌ捜索のためにかり出された、王女マーベラに仕えるケメケメ国の兵士達(P.533)。

マーヤー【まーやー】
ブランディッシュ[4]

体と魂を分離された地の精霊(P.552)。

マイシェラ【まいしぇら】
イース[7]

カイロスの里の里長を務める盲目の巫女。風の流れから遠くの物事を知る、遠見の能力を持つ(P.453)。

マイスター【まいすたー】
ダイナソア

ダリウスとラスムスの師匠(P.576)。

マイム【まいむ】
風の伝説[Ⅰ]

サンジュ村の村長である年老いた男性(P.522)。

マイル【まいる】
ガガーブトリロジー[朱紅い雫・海の檻歌]

アヴィンの親友。『朱紅い雫(旧)』でも『朱紅い雫(新)』でも命を落とすが、アヴィンに救われる。本来はヒロインのような役どころとなるため、マイルこそ『朱紅い雫』の真のヒロインだという人もいる(P.484)。

マイルズ【まいるず】
零の軌跡[零・碧]

セシルの父で、レイテの夫(P.511)。

マイルズ【まいるず】
ツヴァイ[Ⅰ]

定期便のパイロットを務める青年(P.563)。

マイルの父【まいるのちち】
ガガーブトリロジー[朱紅い雫]

ウルト村に住むマイルの父親(P.484)。

マイルの母【まいるのはは】
ガガーブトリロジー[朱紅い雫]

落ち着いた雰囲気を持つマイルの母親(P.484)。

マインツ【まいんつ】
零の軌跡[零・碧]

クロスベル自治州北西に位置する鉱山町で、七耀石が採掘されている。貿易や金融業で名を知られるクロスベルだが、元々は良質な七耀石を産出する地だったため、遠路はるばる諸外国から買いつけに来る商人も多い。

マウア【まうあ】
ダイナソア

ユーレイル国の緑の宰相を務めた老人(P.576)。

マウスの達人【まうすのたつじん】
ブランディッシュ[1・2・3・4]

『ブランディッシュ』は高度なマウステクニックが要求されるため、遊んでいるだけで自然とマウスさばきが上達する。これをアピールするかのように、広告では「これであなたもマウスの達人」や「ブラ3 終わってみれば マウスの達人」といったキャッチコピーが使われた。

マオ【まお】
空の軌跡[FC・SC]

エルモ村にある温泉旅館「紅葉亭」女将(P.499)。

マオウ タオス【まおうたおす】
デーモンズリング

最終ボスである魔王サローンを倒す、単純にして必殺のキーワード。魔力さえ封じ込めてしまえばただの人なのか？ と思うほどあっさり倒せてしまう。

魔王のリング【まおうのりんぐ】
デーモンズリング

魔王サローンを倒したあとに出口の扉の前に落ちている。タイトル名にちなんだアイテムのようだ。

マカール【まかーる】
ツヴァイ[Ⅰ]

プック村の武器屋の女性店主(P.562)。

マギ【まぎ】
風の伝説[Ⅰ]

カスタ村に住むニコラの母親(P.521)。

マギサ【まぎさ】
ガガーブトリロジー[白き魔女]

アンビッシュ国に仕える女性魔法使い(P.480)。

マクガイア【まくがいあ】
イース[Ⅲ・F]

フェルガナ地方の悪徳領主。ガルバランの復活をもくろみ、フェルガナの領土拡大を狙う野心家(P.458)。

マクシミリアン・シード【まくしみりあんしーど】
空の軌跡[FC・SC・the 3rd]

リベール王国の軍人で、レイストン水上要塞の元守備隊長。カシウス直属の部下だったこともある(P.503)。

マクベイン【まくべいん】
ガガーブトリロジー[海の檻歌]

フォルトの祖父でベテランの旅芸人。得意な楽器は手琴。62歳ながら身体を鍛え続けており、そのパンチは岩をも砕く。これは比喩ではなく、彼のパンチで壁を壊すと、隠し通路を発見できる(P.489)。

マグマボイアルド【まぐまぼいあるど】
ソーサリアン[セ2(灼熱のワナ)]

ホホホの策略で殺された火山の守り神。倒すためには火山にある炎の剣が必要となる(P.542)。

真なる叡智【まことなるえいち】
零の軌跡[零・碧]

D∴G教団が研究・開発していた悪魔の薬で、グノーシスとも呼ばれる。服用することで身体能力と感応力が極限まで高まる。ヨアヒムが太陽の砦の研究施設で作ったグノーシス「蒼の叡智」は、ルバーチェ商会によってクロスベル市内にばらまかれた。



⬅グノーシスの最終形である「紅の叡智」を服用したヨアヒムは魔人となり、ロイド達へ襲いかかる。

マザー・フィリア【まざーふぃりあ】
風の伝説[Ⅰ]

女神を信仰する者達の守護者のような女性(P.524)。

マサカド【まさかど】
ヴァンテージマスター[蜜獣]

3年に1度姿を現すという和国の武神(P.559)。

マサラ【まさら】
イース[Ⅴ]

滅亡したセーベの民の末裔だという女性(P.468)。

マジックビジョン【まじっくびじょん】
風の伝説[Ⅰ]

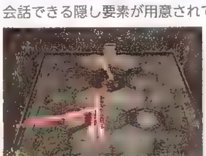
魔法波による国営放送を受信できるテレビのような魔法具。略してマジビ。かわいい子(ソフィア)が映ると言って、なんでも屋のパーラクが99800ジェムで売りつけてくる。ソフィアが送る思念を受信して、映像を映し出していた。のちに魔法具職人ネッドの協力で送信機能も付けられ、相互に通信可能となった。

マシュー【ましゅー】
ガガーブトリロジー[海の檻歌]

アルトスの父の師匠でもあるパン職人(P.492)。

マジュヌーン【まじゅぬーん】
イース[Ⅵ]

忘却の遺跡のエルダーオーブが入った宝箱が置かれた部屋にいる『Ⅵ』最強の敵。オリジナル版の発売当初は、ただ強いだけで倒してもメリットがないに等しい存在だった。リニューアル版では、ボスラッシュの最後の壁として立ちはだかる。倒すにはレベル51以上、すべての剣のレベルが最大、エメラス製の防具と曙光の守護石の装備という条件を満たしておきたい。ちなみに、リニューアル版では、ボスラッシュでマジュヌーンを倒したあとに出現する渦の中に入ると、水着姿のオルハと月の渚で会話できる隠し要素が用意されていた。



⬅無数の光弾やホーミングレーザーのほか、なぜか有翼人の女性らしき存在を召喚するような強力な攻撃も行ってくる。

魔女 【まじょ】
ガガーブトリロジー[白き魔女]

異界から来た人間のこと。過去に定期的に現れて、ティラスイールの各地を巡礼した。シャリネは彼らの建造物となる。巡礼目的は、自分達の祖先が住んでいた故郷の世界を見て周るためだと語られている。

魔女 【まじょ】
ソーサリアン[セ4(闇に消えた女神)]

闇の王の怒りを買い牢に入れられた魔女(P.543)。

魔晶石 【ましょうせき】
ヴァンテージマスター[VM・VMP・JAPAN・冨嶽]

占拠すると、MP(術数)の回復量が増加する。ゲームが始まったら、真っ先に多くの魔晶石の占拠を目指したほうがいい。防御効果が高く、毎ターンHP(体力)が1増えるので、前線を構築する拠点として重要。逆に敵に占拠されると、取り戻すのはかなりやっかい。

魔女の海 【まじょのうみ】
ガガーブトリロジー[白き魔女]

ティラスイールの中央北側にある巨大な湾。沿岸部に伝わる魔女の伝承が、いつしか湾の名前の由来となった。冬になると、湾の北側には流氷が流れてくる。

魔女の島現象 【まじょのしまげんしょう】
ガガーブトリロジー[海の檻歌]

プロデイン王国の流刑地レクト島でときおり見受けられる現象。光の柱が島から立ち上るという不可思議な現象を、土地の住民は「魔女の島現象」と呼んでいる。



⬅島の中央から立ち上る不思議な光。これは、異界への道が通じている合図でもある。

魔人 【まじん】
零の軌跡[零・碧]

グノーシスを服用して、人間以上の力を手に入れたかわりに、人間としての意識を失った存在のこと。

マスター 【ますたー】
イセルハーサ[Ⅱ]

地底世界の人間のなかでも選ばれた存在で、多くの知識を持つ。テクニカ、バイオラ、ヒストラ、フレイア、ヨシュアと、5人のマスターが存在する。

マスター 【ますたー】
ヴァンテージマスター[VM・VMP]

ネイティアルマスターの略称(P.620)。

マチア 【まちあ】
風の伝説[Ⅰ]

薬草や精霊の知識に詳しいシスター(P.522)。

マチルダ 【まちるだ】
ブランディッシュ[4]

闘技場の戦士。砂漠の国から来た女剣士(P.554)。

待つ 【まつ】
太陽の神殿

アドベンチャーシーンで選択できるコマンドの1つ。強制的に時間を進める効果があり、それに伴い月齢が変化する。なお月齢は、尼僧院で入手できる胸飾りを使うことで確認することができる。

マック 【まっく】
ソーサリアン[セ2(灼熱のワナ)]

北の村の魔法使いで、シャルの夫(P.542)。

マッドイルカ 【まっどいるか】
ソーサリアン[宇(海は広いな)]

海の主の手先でズル賢いイルカ(P.537)。

マツリ 【まつり】
ヴァンテージマスター[冨嶽]

熊を追って冨嶽に迷い込んだマタギ少女(P.558)。

マティナ 【まてぃな】
ソーサリアン[追1(アマゾンの剣)]

ヴァネルバ王国で食品店を営む女性(P.534)。

マテリアル＝ホルン 【まてりあるほるん】
ぽっぷるメイル[PC・SFC]

魔神の力を利用して世界征服を企む魔術師。マリオネット強盗団を裏で操っている(P.573)。

マドラム 【まどらむ】
ガガーブトリロジー[朱紅い雫]

その名を知られた暗殺者。「朱紅い雫(旧)」では恋人のドミニクを復活させるために戦っていた(P.486)。

マナン 【まなん】
イース[Ⅵ]

職人気質なセプロの父(P.469)。

魔法 【まほう】
ソーサリアン

『ソーサリアン』における魔法は、アイテムに魔法の効果を宿し、MPを消費することで使用できる。太陽、月、火星、水星、木星、金星、土星からなる7つの星の力を組み合わせることで120種類の魔法を作成できる。

魔法大戦 【まほうたいせん】
ツヴァイ[Ⅰ・Ⅱ]

1000年前に人間と悪魔との間で勃発した大戦争で、光と闇の女神に背いた6人の魔王によって始められた。戦いは500年にもおよび、当時の神聖王国を治めていたヴァレンス家の呼びかけによって人間と精霊、そして竜が力を合わせ、ついに六魔王は倒されたという。アルジェスには、巫女姫ティアラと聖騎士パラディスが魔王ヴェスパーを倒したという伝説があり、イルバードには吸血鬼ギスカールと護人が魔王ルシアンをルナ＝ムンドゥスに封じたという伝説がある。

魔法使い 【まほうつかい】
ソーサリアン[追1(アマゾンの剣)]

ヴァネルバ王国に住む魔法使い(P.534)。

魔法の鏡 【まほうのかがみ】
ガガーブトリロジー[白き魔女]

シャリネに祭られた、不思議な光景が浮かぶ鏡。その光景は人によって異なり、そのときの精神状況も影響する。また、オルドスのシャリネでは世界を破滅に導く存在を映すなど、見た者の未来を切り開く助けにもなる。

魔法の道具屋の店主 【まほうのどうぐやのてんしゅ】
ダイナソア

ザムハンの町の魔法の道具屋の女主人(P.575)。

マホウフウジノクスリ 【まほうふうじのくすり】
デーモンズリング

洞窟にいる謎の老人にパンをわたすともらえる薬。魔王サローンの魔力を無力化する効果を持つ。パンと引き換えのわりには破格の効果といえる。

魔物 【まもの】
イース[Ⅰ・Ⅱ・オリジン]

700年前、地上で栄華を極めたイース王国に出現した、人ならざる者達のこと。発生原因は黒真珠とクレリアだった。クレリアの鉱山を封鎖して発生を止めようとしたが、時すでに遅く、黒真珠の力でサルモン神殿を浮上させて難を逃れた。ダームの塔を建設して天空に逃れたイースを追うなど、知性や統率力に優れた者もいる。

護人 【まもりびと】
ツヴァイ[Ⅱ]

かつて吸血鬼のギスカールとともに魔王ルシアンと戦った人間の戦士で、テンザンやスバルといった星降りの里の人間がその末裔にあたる。

マヤ 【まや】
イース[7]

ティアとともに暮らす少女。紛争で両親を亡くしたショックで言葉を話すことができない(P.452)。

マリアベル・クロイス 【まりあべるくろいす】
零の軌跡[零・碧]

ディーターの一人娘で、エリィの幼なじみ(P.509)。

マリア＝メサ 【まりあめさ】
イース[Ⅱ・ⅡE]

魔物に捕まったラミアの村の娘で、サダの恋人。鐘つき堂で処刑されかけるが、九死に一生を得る(P.465)。

マリィ 【まりぃ】
空の軌跡[FC・SC・the 3rd]

マーシア孤児院のしっかり者な子供(P.498)。

マリエル 【まりえる】
ソーサリアン[宇(愛と悲しみのバンパイヤ)]

吸血鬼によってさらわれた姫(P.537)。

マリオネット強盗団 【まりおねっとごうとうだん】
ぽっぷるメイル[PC・SFC]

ナッツ・クラッカーを首領とする盗賊集団。魔神のボディの材料となるミスリルを集めるためにマテリアルが裏で操り、町や村を襲って銀の品だけを盗む。

マリル＝ホルン 【まりるほるん】
ぽっぷるメイル[SFC]

タットに恋するマテリアルの孫娘。ゴルアデスやサジムのいけにえに選ばれるなど、何かと不運(P.572)。

マリン 【まりん】
ツヴァイ[Ⅱ]

妖精3姉弟の長女でデザイナー。店を開く場所を悩み続け、物語終盤にようやくオープンする(P.567)。

マルク 【まるく】
イセルハーサ[Ⅱ]

どの呪文書がどこで売られているかを詳しく教えてくれる賢者。シリカの切り株の上にいる(P.474)。

マルコーニ 【まるこーに】
零の軌跡[零・碧]

ルバーチェ商会を束ねるマフィアのボス(P.512)。

マルセー 【まるせー】
イセルハーサ[Ⅱ]

ジェストンの後継者候補の1人(P.473)。

マルフィール 【まるふぃーる】
ヴァンテージマスター[VM・VMP]

謎のペットと旅をするワガママお嬢様(P.556)。

㋮印のバクダン2号 【まるぶじるしのばくだんにごう】
ぽっぷるメイル[SFC]

ブラッキィが開発した新バージョンの爆弾。道をふさいでいた岩を一撃で吹き飛ばすほどの威力を持つ。ちなみに1号に関しては、特に言及されることはない。

万作 【まんさく】
ソーサリアン[戦(織田信長の章)・戦(豊臣秀吉の章)]

木彫りの蓮の花を作れる腕のいい大工(P.535)。

マンティビート 【まんてぃびーと】
ソーサリアン[セ3(呪われた遺跡)]

遺跡を守るサソリのような魔物(P.543)。

ミア・バレンタイン 【みあばれんたいん】
ツヴァイ[Ⅱ]

重い宿命を背負ったラグナの妹。魔王ルシアンの器であり、非常に強い魔力を秘めている(P.566)。

ミーシャ・クロスナー 【みーしゃくろすなー】
空の軌跡[SC]

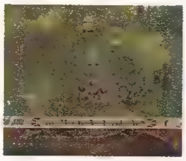
アガットの亡き妹(P.498)。

ミーネの砦 【みーねのとりで】
ぽっぷるメイル[SFC]

冒険の拠点となる場所。賞金引換所などがある。

ミーファ 【みーふぁ】
ガガーブトリロジー[朱紅い雫]

木霊の森に住む聖獣。リスのような姿で、その毛皮からは毒を中和する不思議な香気があふれる。人懐っこい性格で、乱獲されながらも人間を嫌うことはなかった。



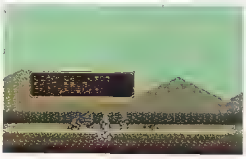
⬅愛らしい姿のミーファ。木霊の森に住むアルチェムとは大の仲よしで、意思の疎通も可能。その毛皮が放つ爽やかなにおいは、毒を中和する特殊な効果を持っている。

三方ケ原の村民 【みかたがはらのそんみん】
ソーサリアン[戦(武田信玄の章)]

合戦で食糧難に陥っている村民(P.534)。

三方ケ原の戦い 【みかたがはらのたたかい】
ソーサリアン[戦(武田信玄の章)]

1573年、武田軍と織田・徳川連合軍の間に実際に起こった戦い。兵力・戦術ともに武田軍が上回っており、連合軍は敗北の危機に立たされるが、武田信玄が急病を患い、武田軍は撤退を余儀なくされた。



⬅『戦国ソーサリアン』の長い旅は、多くの武将が参加した三方ケ原の戦いから始まる。

身喰らう蛇 【みくらうへび】
空の軌跡[FC・SC・the 3rd]／零の軌跡[零・碧]

世界を闇から動かそうとする謎の結社で、ウロボロスとも読む。盟主と呼ばれる人物を頂点とし、7人の蛇の使徒や執行者など多くのエージェントが存在している。百日戦役や王国クーデター未遂事件、輝く環事件などの大事件に関与しているが、詳細な目的や実体は遊撃士協会でもつかめていない。『碧の軌跡』時点では「幻焔計画」なる作戦を計画している。P.515の組織図も参照。


⬅輝く環事件は蛇の使徒の第3柱ワイスマンが先導。ゴスペルなどでリベール王国を震撼させた。

ミシェル【みしぇる】
零の軌跡[零・碧]
遊撃士協会クロスベル支部の受付(P.514)。

みししっ！【みししっ】
零の軌跡[零・碧]
ミシュラム・ワンダーランドのマスコットであるみっしぃのセリフ。『碧の軌跡』発売前に公開された映像では、声優の銀河万丈がこのセリフを発した。


⬅みっしぃの熱狂的なファンのティオは、自分のエニグマにみっしぃストラップを付けている。

ミシュラム【みしゅらむ】
零の軌跡[零・碧]
クロスベル自治州南東のエルム湖対岸にある保養地。元々は貴族や資産家達の別荘地だったが、IBCによる開発が進行。リゾートホテルや高級アーケード、ミシュラム・ワンダーランドなどが完成した。クロスベル市の港湾区から水上バスによる定期便が運行されている。


⬅ミシュラムにあるハルトマン議長邸では、闇の競売会という違法オークションが開かれていた。

ミシュラム・ワンダーランド
【みしゅらむわんだーらんど】
零の軌跡[零・碧]
保養地ミシュラムに建設されたテーマパークで、略称はMWL。占いの館や鏡の城、ホラーコースターなど多数のアトラクションがある。なかでも家族連れやカップルに人気なのが観覧車のサンシャインモール。車内からの景色はミシュラム内でも最高の景色と名高く、特に夕焼け空は絶景。また「みししっ！」が口癖のマスコットキャラクター「みっしー」も老若男女問わず人気がある。

湖の番人【みずうみのばんにん】
ロマンシア
湖の底にある杭の謎を解く者を待つ聖人(P.517)。

ミスリル【みすりる】
ぽっぷるメイル[PC・SFC]
ドワーフの宝である神聖な銀で、強大な魔力を持つ。魔王の体となる鎧としても使われた。

ミスリルゴーレム【みすりるごーれむ】
ぽっぷるメイル[PC]
細工物の魔力より生まれたゴーレム(P.573)。

導きの龍【みちびきのりゅう】
イース[Ⅵ]
アルマから黒鍵アルマリオンを奪った一族が、灰エメラスから作った龍の姿の生命体。のちにアルマに調伏されて従者となり、アルマの加護を授かるレダ族の巫女だけが操ることが可能。オルハが呼び出し、アドルがナピシュテムの匣に侵入する際の移動手段に使われた。

みっしぃ【みっしぃ】
零の軌跡[零・碧]
ネコをモチーフにした、保養地ミシュラムのご当地キャラクター。「みししっ！」という笑い声で有名。ティオをはじめ、多くの人々に愛されている(P.510)。

ミッシェル【みっしぇる】
ガガーブトリロジー[白き魔女・朱紅い雫・海の檻歌]
ガガーブを魔法で越えた大魔法使い。本名はミッシェル・ド・ラップ・ヘブン。『白き魔女』にも、ラップじいさんとして登場している(P.487)。

ミッヒム【みっひむ】
風の伝説[Ⅰ]
ラマバードの宮殿に住んでいる書生(P.526)。

緑の一族【みどりのいちぞく】
ダイナソア
フォルナやマウアなど、ユーレイルの国の一族。争いを禁じているがゆえに、自然が彼らの味方をして、緑の魔法を使うことができるという。

ミナ【みな】
ツヴァイ[Ⅰ]
カイトとリュシルの娘で、双子の姉(P.561)。

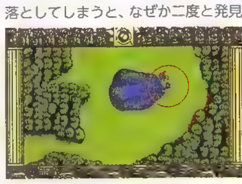
水底の民【みなぞこのたみ】
ガガーブトリロジー[海の檻歌]
ヴェルトルーナの伝承に登場する発達した魔法文明を持った民で、青の民とも呼ばれる。いつしか歴史から消えたが、その末裔は隠れ里シュルフで失われた魔法を継承しつつ暮らしている。


⬅隠れ里であるシュルフには、専用のゲートでワープするほかに到達手段はない。

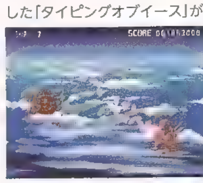
水底のメロディー【みなぞこのめろでぃー】
ガガーブトリロジー[海の檻歌]
共鳴魔法の1つの到達点である楽曲。伝承で幻のメロディーと呼ばれるものの再現版で、天才演奏家レオーネ・フレデリック・リヒターが現代に復活させた。

南風【みなみかぜ】
風の伝説[Ⅰ]
四風神の1人。赤い髪をしている(P.526)。

南の泉【みなみのいずみ】
太陽の神殿
きれいな水をたたえた泉で、ここで汚れているものを洗うことができる。それほど深くないのに、金の台座を落としてしまうと、なぜか二度と発見できなくなる。


⬅ちなみに「イース」にも同じような形の泉があり、金の台座を拾うことができる。

ミニゲーム【みにげーむ】
ツヴァイ[Ⅰ]
PC版のみ収録。プロペラ飛行機で戦う横スクロールSTG「ZWEI!!シューティング」、業界初（？）の落ちゲーならぬ登りゲーの「モナモ～ナ」、『イース』をモチーフにした「タイピングオブイース」が遊べる。


⬅おまけとはいえ、遊べるミニゲームは面白いものばかり。STGも本格的な作りとなっており、スコアアタックが熱い。

ミノタウロス【みのたうろす】
ソーサリアン[追1(いけにえの神殿)]
神殿の入口を守護する石像(P.532)。

ミハイル【みはいる】
イース[Ⅵ]
海賊船トレス＝マリス号の乗組員(P.471)。

ミュウ【みゅう】
ブランディッシュ[4]
闘技場に登場する正体不明の青い生き物(P.554)。

ミューズ【みゅーず】
ガガーブトリロジー[朱紅い雫]
エル・フィルディン王国の王女。本名はミルディーヌ・ウリエル・シルヴィアナ・エスメラス(P.485)。

ミューリア【みゅーりあ】
ソーサリアン[セ1(銀の灯が消えた街)]
両親のケンカを悲しむ少女(P.541)。

ミュシャ【みゅしゃ】
イース[オリジン]
ユーゴと幼なじみの新米魔道師(P.455)。

ミュラー【みゅらー】
風の伝説[Ⅰ]
東アイマ村の医師で、ハンスの師匠(P.523)。

ミュラー・ヴァンダール【みゅらーゔぁんだーる】
空の軌跡[SC・the 3rd]／零の軌跡[碧]
エレボニア帝国軍第7機甲師団所属の少佐。オリビエのおもり役でもある(P.501)。

ミラ【みら】
空の軌跡[FC・SC・the 3rd]／零の軌跡[零・碧]
『軌跡』シリーズにおける通貨の単位。作中、ミラはセピスから換金できる。ただしレートは、場所やセピスの属性、作品によって異なる。

ミラルダ【みらるだ】
イセルハーサ[Ⅰ]
ボアードの母ちゃん。とても怖い(P.475)。

ミラル・デ・バルガス【みらるでばるがす】
ソーサリアン[ピ(魔の下僕ガッシュの陰謀)]
ローナの夫で森の管理人(P.536)。

ミラン【みらん】
風の伝説[Ⅰ]
「トンビじいさん」と呼ばれる穴掘りのプロ(P.524)。

ミリアム【みりあむ】
ツヴァイ[Ⅱ]
工房で働く女性技師。ガジェット開発も得意(P.564)。

ミリエル【みりえる】
風の伝説[Ⅱ]
カシス村にある隠された広場にいる少女(P.527)。

ミリガン16世【みりがんじゅうろくせい】
ガガーブトリロジー[朱紅い雫]
ミューズの父親でエル・フィルディンの王(P.485)。

ミル【みる】
ソーサリアン[ギ(白夜に消えた村人)]
下半身が馬の姿をした生物(P.540)。

ミルカ【みるか】
イース[Ⅵ]
織物作りを手伝う、優しい性格のレダ族の少女。クヴァルの妹で、ラクシェの双子の姉(P.469)。

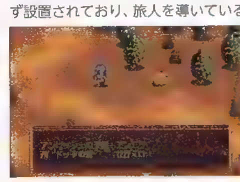
ミルフ【みるふ】
ツヴァイ[Ⅰ]
お店を営んでいるシルフ(P.563)。

ミレアーナ【みれあーな】
ブランディッシュ[4]
庭園の道具屋「スペクタクルス」の女主人(P.554)。

ミレイユ【みれいゆ】
零の軌跡[零・碧]
ベルガード門勤務の警備隊准尉である女性。ランディの元同僚で、彼に助けられてリハビリ中(P.511)。

ミレイユ・ミレン【みれいゆみれん】
ブランディッシュ[3]
アカシック・ギルドの巫女で、バルカンの弟子の1人。ドーラの義理の妹でもある(P.549)。

ミロ【みろ】
ガガーブトリロジー[白き魔女・朱紅い雫・海の檻歌]
長さの単位で、『ガガーブトリロジー』共通。ミロポストは道標の石碑のことで、各地の街や街道の分岐点に必ず設置されており、旅人を導いている。


⬅道に迷ったらミロポストを確認するのは、旅人の常識。街の方角と距離がわかる。

ミログ【みろぐ】
ヴァンテージマスター[JAPAN・雷獣]
大和神殿の長を務めているイタコ(P.558)。

ミロノフ【みろのふ】
風の伝説[Ⅰ]
甘いものに目がない、第3収容所の番兵(P.525)。

ミント【みんと】
ソーサリアン[ギ(白夜に消えた村人)]
マーヴァルと一緒に住むエルフの少女(P.539)。

ム＝アンティ【むあんてぃ】
イース[7]
風竜の異名を持つ。「息吹」を司る五大竜(P.471)。

ムウ【むう】
ヴァンテージマスター[JAPAN・雷獣]
星落としを起こした、ヒミカの姉弟子(P.558)。

ムスタファ【むすたふぁ】
イース[7]
セグラムの里の里長でドライセンの息子。巨大なハンマーを軽々と振るう、里一番の武芸者(P.453)。

ムハーバ【むはーば】
イース[V]

フェルテの町の大商人で、エフィの父(P.450)。

ムラサキ【むらさき】
ヴァンテージマスター[冨獄]

「霊峰冨嶽幻遊会」の指南役を務める美女。その名から連想できるように、正体はメルレット(P.559)。

紫ウニ【むらさきうに】
ソーサリアン[宇(海は広いな)]

マルス港の近海で採れる紫ウニ(P.538)。

紫ウニの王子【むらさきうにのおうじ】
ソーサリアン[宇(海は広いな)]

近海の紫ウニを束ねる王子(P.537)。

紫のメルレット【むらさきのめるれっと】
ヴァンテージマスター[VM・VMP]

弟子に召喚術を教える紫の魔女。ほぼすべての主人公とかかわりを持つ重要な人物(P.556)。

村人【むらびと】
ソーサリアン[宇(食虫植物の森)]

森の神への祈り方を教えてくれる(P.538)。

メイ【めい】
ツヴァイ[II]

大熊猫楼で働くウェイトレス(P.566)。

メイア=ウォーゼン【めいあうぉーぜん】
ドラスレファミリー

ゼムンの妻で、魔法の能力が高い。魔法の道具で空を飛んだり、ブロックを動かしたりできる(P.517)。

盟主【めいしゅ】
空の軌跡[SC・the 3rd]/零の軌跡[零・碧]

秘密結社である身喰らう蛇の頂点に君臨する謎の存在で、蛇の使徒から絶対的な忠誠を受けるほど異常なカリスマ性を持っている。未来に起こることを予言する能力を持っているらしい。

瞑想する男【めいそうするおとこ】
ソーサリアン[基1(失われたタリスマン)]

タリスマンをバリアで封じている男(P.529)。

メイソン【めいそん】
ブランディッシュ[3]

アカシック・ギルドのリーダー。ウルティン・テールムの力を狙っている(P.549)。

冥府門【めいふもん】
ガガーブトリロジー[朱紅い雫]

いわゆる死後の世界へと通じる門。生死を司る精霊神ドゥルガーの力により開かれる。アヴィンは妹アイメルや親友マイルをよみがえらせるためにこの門へと飛び込み、彼らの魂を見つけて生還している。

メイプル【めいぷる】
イース[VI]

非常にマイペースなバスラム邸のメイド(P.470)。

メイベル【めいべる】
空の軌跡[FC・SC・the 3rd]

ボース市の若き市長(P.495)。

メイル【めいる】
ぽっぷるメイル[PC・SFC]

『ぽっぷるメイル』の主人公である、お金が大好きなエルフの少女。賞金稼ぎをしている(P.571)。

明朗快活かっとび冒険談!!
【めいろうかいかつかっとびぼうけんだん】
ぽっぷるメイル

PC版の広告で使われたキャッチコピー。『ぽっぷるメイル』の賑やかな雰囲気が感じられる。

メカ・ソーサリアン【めかそーさりあん】
ソーサリアン[ギ(呪われた国ペンタウァの悲劇)]

ソーサリアンとそっくりなロボット(P.540)。

メガトンバクヤク【めがとんばくやく】
風の伝説[I]

幻惑の洞窟にある巨木を吹き飛ばすため、花火師グリーグに作ってもらった強力な爆薬。正式名は「ソーゼツ、チョーゼツ、ウルトラ、スーパー、超強力メガトンパワーバクヤク」である。ムダに名前が長い。

メサ【めさ】
イース[オリジン]

時を司る六神官。『II』のマリアの祖先(P.455)。

飯屋【めしや】
ソーサリアン[戦(織田信長の章)]

二条城の城下町で飯屋を営む男(P.534)。

メダル【めだる】
ぐるみん

『ぐるみん』のコレクション要素の1つ。各ステージのクリア結果などで獲得可能。銅、銀、金と入手条件が特殊な白金の4種類があり、お金や衣裳と交換できる。

メディア【めでぃあ】
風の伝説[I・II]

ソフィアの護衛を務める女性の神官騎士。武芸全般に秀でるが、特に弓の名手として知られる(P.524)。

メデューサ【めでゅーさ】
ソーサリアン[基3(メデューサの首)]

石化する瞳を持つ危険な鬼女(P.532)。

メライ【めらい】
イース[I・IE・II・IIE・III・F・IV・V・VI・7]

『イース』の世界共通の長さの単位。1メライが約1.2m。1クリメライは、その1000倍の約1.2kmを示す。

メリー・ルー【めりーるー】
ヴァンテージマスター[JAPAN・冨嶽]

可憐な少女の外見をした宣教師(P.558)。

メリトス【めりとす】
ガガーブトリロジー[海の檻歌]

メリトスグループの女社長(P.492)。

メリナ【めりな】
風の伝説[I]

カスタ村で酒を造る娘。テオの恋人(P.522)。

メルヴィール【めるゔぃーる】
ガガーブトリロジー[海の檻歌]

異界を治める女王(P.492)。

メルティナ【めるてぃな】
風の伝説[II]

ラザンの港町にある水竜亭という酒場の看板娘。船が壊れて漂着したリュコスを看病して、やがて恋に落ちる。のちにリュコスを救いたいという気持ちが認められて、女神イシュタルから力を授けられる(P.527)。

メルメラーダ【めるめらーだ】
ブランディッシュ[4]

魔法を得意とする妖艶な女盗賊で、『4』の主人公の1人。『VT』ではサブキャラクターだった。「妖炎のメルメラーダ」の異名を持ち、その異名が示すように物語の冒頭では炎の魔法で護送車を吹き飛ばした(P.551)。

メルレット【めるれっと】
ヴァンテージマスター[冨嶽]

幻魔使いを導く魔女(P.559)。

メントウサ【めんとうさ】
デーモンズリング

エレミア国で崇められていた「大いなる神」で、その名はマニュアルにのみ登場。もしかすると、薬をくれる老人は、このメントウサの化身なのかもしれない。

モーガン【もーがん】
イセルハーサ[II]

穴掘り名人である老人。サミーの師匠(P.476)。

モーブ【もーぶ】
ブランディッシュ[4]

ディーとともに行動する気弱なハーフエルフ。その魂には、紫の女神ユーラが乗り移っている(P.553)。

モーリス【もーりす】
ツヴァイ[II]

ランニングシャツ&短パン姿がトレードマークのアルッテの町長。G-コロッセオで戦うことも可能(P.566)。

モーリス・ダルモア【もーりすだるもあ】
空の軌跡[FC・SC]

公費を横領した元ルーアン市長。封じの宝杖を用いてエステル達を苦しめた(P.504)。

茂吉【もきち】
ソーサリアン[戦(織田信長の章)]

琵琶湖で漁をする男(P.534)。

モグ道場【もぐどうじょう】
ぐるみん

モグラオバケのモグレヌの家。訪れると岩壊し対決で遊ぶことができる。なお、モグレヌの兄モグロウはどこか遠くで暮らしているようだが、たまに実家であるモグ道場に帰ってくるらしい。

モグレヌ【もぐれぬ】
ぐるみん

モグロウの弟。その名から連想できるように、モグラのオバケ。モグ道場で暮らしている(P.578)。

モグロウ【もぐろう】
ぐるみん

モグラのオバケ。モグレヌの兄(P.578)。

モスジャイアント【もすじゃいあんと】
ソーサリアン[基2(紅玉の謎)]

紅玉の力で巨大化した蛾(P.530)。

モスビー【もすびー】
ぐるみん

蝶の姿をしたファントム四天王。記号ばかりで意味不明な、モスビー語をしゃべる(P.579)。

モスビー語【もすびーご】
ぐるみん

ファントム四天王モスビーの謎の言葉。その言葉はパソコンのキーボードのキー(カナ入力)に対応しており、解読が可能。例えば「byiaf」なら「こんにちは」となる。

戻れ 戻れ 戻れ 戻れ 戻れ
【もどれもどれもどれもどれもどれ】
ダイナソア

城門の封印を解くと、馬に乗ったヤール王が飛び出してきて叫ぶセリフ。飛び出したあとの記述はなく、どうやって城に戻ったのか、やや気になるところだ。

モトロ【もとろ】
ぐるみん

ネコのオバケ。伝説に残るオバケの戦士。その妖しくもかわいい仕草に魅了された人は数知れない(P.578)。

モトロジム【もとろじむ】
ぐるみん

モトロが住むスポーツジムで、ホッカーを楽しむことができる。かつてモトロと親交があったパリンの祖父ハイパボリックも、このホッカーを楽しんでいたようで、自宅にはホッカー用のボールが飾られている。

モナ【もな】
モナークモナーク

『モナークモナーク』に登場するマスコットキャラクター。語尾に「~なの」などとつけるのが特徴(P.545)。

モナークモナーク【もなーくもなーく】
モナークモナーク

1998年に発売された『ロードモナーク』シリーズの作品。クォータービューの画面構成や高低差の概念の導入など、さまざまな面で進化をとげた(P.385)。

モナモナ【もなもな】
モナークモナーク

『モナークモナーク』の略称で、なかなか語呂がいい。『みんなのモナモナ』など、公式に使われている。

モモスケ【ももすけ】
ヴァンテージマスター[JAPAN・冨嶽]

妖刀を操る女好きの剣士(P.557)。

モリスン【もりすん】
ガガーブトリロジー[白き魔女]

アンビッシュ国王に仕える老臣(P.480)。

モリッツ【もりっつ】
風の伝説[I]

西アイマ村の漁業組合長を務める男性(P.524)。

モルガン【もるがん】
空の軌跡[FC・SC・the 3rd]

リベール王国軍国境師団の将軍(P.503)。

モレストン共和国【もれすとんきょうわこく】
イセルハーサ[I・II]

イセルハーサで唯一共和制を敷いている国で、長年にわたってハンスが大統領を務めている。首都はコルクス。シンボルマークは、マレスカという木の葉。

モレノ【もれの】
風の伝説[I]

国王の父親にあたる、マクリアの宰相(P.523)。

モンヴァーン【もんゔぁーん】
イース[IIE]

サルモン神殿の門を守る2体のゼアーロットの名前。驚異的な強さを誇るが、実は倒すことが可能。倒すと世代交代して、次に訪れたときに名称がII世に変わる。



←倒した回数だけ○世の数が足されていく。最強のクレリアソードを装備したうえで、レベル50は欲しいところだ。

モンスターカード【もんすたーかーど】
ぽっぷるメイル[SFC]

賞金稼ぎの必需品。倒したモンスターに応じた金額が自動的に書き込まれ、ショップでお金に換金できる。

モンドレアン【もんどれあん】
ツヴァイ[Ⅱ]

たくさんの猫を飼う、派手なおばさん(P.566)。

モンブラン【もんぶらん】
ツヴァイ[Ⅱ]

白ネコの姿をしたザハールの使い魔(P.566)。

ヤ行

やぁ、メイル【やぁめいる】
ぽっぷるメイル[PC・SFC]

ブラッキィがメイルに会ったときに使う挨拶。自分が騒ぎを起こして怪獣達に捕まっていたときや、牢屋に閉じ込められたメイルを見つけたときなどに使った。

ヤール【やーる】
ダイナソア

ザムハンを統治する呪われた王(P.575)。

ヤコブ【やこぶ】
ぽっぷるメイル[PC]

ドワーフの細工師。ブラッキィの親友(P.572)。

ヤサク【やさく】
ツヴァイ[Ⅱ]

熊の毛皮をかぶった木こり(P.567)。

優しさから、感動へ【やさしさからかんどうへ】
イース[Ⅱ]

いわずと知れた『イースⅡ』のキャッチコピー。当時の広告は、本書のP.220に掲載している。

ヤスミン&サブリナ【やすみんあんどさぶりな】
ブランディッシュ[4]

胎内にある道具屋「デュアル」の店主。頭が2つある化物で、よく意見が衝突してケンカをしている(P.554)。

宿屋の主人【やどやのしゅじん】
ダイナソア

ザムハンの町の宿屋の主人(P.575)。

大和神殿【やまとしんでん】
ヴァンテージマスター[JAPAN・富嶽]

和国の都を見下ろす山々の峰にある神殿。多くの神々を祭っており、巫女や神主達の修行の場として、また人々の巡礼の地として崇められている。

山猫号【やまねこごう】
空の軌跡[FC・SC・the 3rd]／零の軌跡[零]

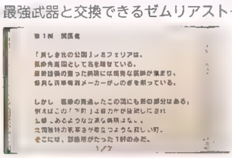
カプア特急便(旧：カプア空賊団)御用達の飛行艇で、帝国ラインフォルト社製の代物。最大速度は時速2300セルジュを誇る高機動で、さらに小回りもきく名艇。



⬅緑の機体が山猫号。その機動性の高さを生かして、敵を陽動する役割を担うこともある。

闇医者グレン【やみいしゃぐれん】
零の軌跡[零・碧]

クロスベルで人気の大衆小説。全14巻をアンティークショップ「イメルダ」にいるイメルダ夫人にわたすと、最強武器と交換できるゼムリアストーンを入手できる。



⬅レミフェリア公国を舞台に、天才医者グレンの物語が語られる。なかなかの大長編となっている。

闇凧【やみたこ】
ヴァンテージマスター[JAPAN・富嶽]

画面上部から降りてくる忍軍「闇凧」を、クナイで撃ち落とすミニゲーム。闇凧を逃がすか、間違って公儀関係者を撃ち落とすと1ミスで、3ミスするとゲーム終了。



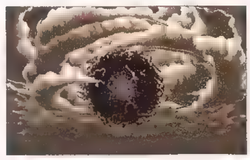
⬅一度に持てるクナイの数は6発まで。全部投げてなくなったら、画面の外を左クリックすることで補充できる。

闇の一族【やみのいちぞく】
イース[Ⅳ・オリジン]

ダレス、ザバ、キシュガル、エポナなどを示す。イースの外から来た者達で、それぞれが圧倒的な力を持つ。ラドの塔でのフィーナとの会話で、「匣を開いてしまった」「神々に背き、大地を海に沈めた罪深き一族の末裔」といった言葉が出てくることから、ナピシュテムの匣を暴走させたエルンストの祖先に当たると考えられる。

闇の太陽【やみのたいよう】
ガガーブトリロジー[海の檻歌]

害周波を異界へと放逐した際に残った小さめの集合体。シャヌーン一族はこの負の遺産を監視して、管理する使命を帯びている。ヌメロス帝国が軍事利用した。



⬅見た目にも禍々しい闇の太陽。その狂った力は周囲の生物を怪物化させてしまうほど。

闇の力【やみのちから】
ヴァンテージマスター[VMP]

ギド・カーンは闇の世界の者と契約して、その闇の力を与えられた。そして大陸全土を征服し、彼の帝国を築こうとしていた。実はこの闇の力は、かつての闇の王であるザヒュルスのものだった。

ヤミ屋【やみや】
イセルハーサ[Ⅰ・Ⅱ]

一般の店とは違う品揃えが自慢の闇商人。特に『Ⅱ』では、地底世界の随所に登場する(P.474)。

闇屋【やみや】
ブランディッシュ[1・DR・2・3・4]

ダンジョンを進むうえでインターバル的な役割を持つありがたい雑貨屋。人間以外にもゴブリンやゾンビなどの魔物が経営しているほか、格安で有用なアイテムを販売する隠し闇屋も存在する。



⬅肉体が腐っているゾンビが営む闇屋。ダジャレめいた感じで話しかけてきているが、なかなかシュールな光景だ。

闇屋の店主【やみやのてんしゅ】
ダイナソア

ザムハンの町で闇屋を営む怪しい男。ほかの店と違って、ゲームの進行に応じて品揃えが変わる(P.575)。

やめられない とまらない！
【やめられないとまらない】
ロードモナーク

初代『ロードモナーク』のキャッチコピー。その下には「理性のない方は、ほどほどにご使用ください」と書いてある。遊び始めるとやめどきを失いがちな、『ロードモナーク』の魅力をうまく表した言葉といえる。

やるしかないわね【やるしかないわね】
ぐるみん

主人公パリンの決めゼリフ。彼女の決意を過不足なく表現している。ちなみに、パリンは抑揚が少ない独特の口調を持つ。逆にそこが個性となって、多くのプレイヤーが彼女の口調に魅了された。ぜひ一度聞くべし。

ユイター【ゆいたー】
ソーサリアン[基3(天の神々たち)・セ5(それゆけ！ドトーのトライアスロン)]

ペンタウアの父なる神。神の腕輪を盗まれてしまったため、非常に機嫌が悪い(P.531、544)。

遊撃士【ゆうげきし】
空の軌跡[FC・SC・the 3rd]／零の軌跡[零・碧]

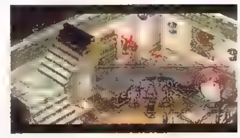
民間人の保護と地域の平和を守ることを第一としたスペシャリストで、ブレイサーとも呼ばれる。いかなる権力にも屈さず、公正中立な立場で正義を貫くことを信条としている。依頼の幅は大きく、迷子の捜索から国家レベルの事件まで携わる。また、軍の施設への侵入捜査など、アウトローな一面も存在する。



⬅正遊撃士は実力に合わせてGからAまでの7階級に区分。非公式ながらA級を超えるS級も存在。

遊撃士協会【ゆうげきしきょうかい】
空の軌跡[FC・SC・the 3rd]／零の軌跡[零・碧]

遊撃士達を束ねる民間組織で、ゼムリア大陸全土に支部を持つ。支部の中には掲示板があり、さまざまな依頼が張り出されている。遊撃士達はそれを確認し、依頼人から正式に説明を受けて依頼を達成する。なお、支部にはそれぞれ1人の受付役が担当している。ブレイサーギルドとも呼ばれる。



⬅各支部には導力を用いた音声通信機があり、ほかの支部との情報交換はスムーズに行える。

ユーゴ＝ファクト【ゆーごふぁくと】
イース[オリジン]

神官ファクトの次期継承者で、魔法の天才。『オリジン』の主人公の1人となる。ファクトの眼と呼ばれる強力な魔法具の使い手(P.454)。

ユーディト【ゆーでぃと】
ツヴァイ[Ⅰ]

温泉タマゴを作るのが上手な婦人(P.561)。

有翼人【ゆうよくじん】
イース[Ⅳ・Ⅵ]

幻のアトラス大陸においてエルディーン文明を築いた、不老不死の肉体を持つ者達のこと。ナピシュテムの匣の暴走によって大陸が海に沈んだ際にほとんどの者が昇華したが、一部の者達は各地に逃れ、新たな文明を築いた。双子の女神フィーナとレア、最後の有翼人と言われたエルディールはこのときの生き残りと思われる。



⬅『オリジン』のダレスとフィーナの会話中には、女神達が有翼人であることをほのめかす「匣」という言葉が登場する。

ユーラ【ゆーら】
ブランディッシュ[4]

神の力を抑えるいけにえとして塔に封印された紫の女神。その魂はモーブ乗り移っているようだ(P.553)。

ユーレイル【ゆーれいる】
ダイナソア

ザムハンの西方に位置する国で、ヤール王に滅ぼされた。フォルナやマウアは、この国の緑の一族の出身。



⬅アリエルにさらわれるフォルナ姫。緑の一族である彼女がかつて治めていたのがユーレイル国だ。

ユエ＝ブリランテ【ゆえぶりらんて】
イース[Ⅵ・7]

エルンストが造り出した赤い髪の人造妖精(P.446)。

ユキちゃん【ゆきちゃん】
風の伝説[Ⅰ]

ミゼール村でヴォルフに飼われているヤギ(P.522)。

ユニカ＝トバ【ゆにかとば】
イース[オリジン]

『オリジン』の主人公の1人で、魔法が使えない見習い騎士の少女。かわいい見た目に反して、斧を軽々と扱うほどの力を持つ(P.454)。

ユリア・シュバルツ【ゆりあしゅばるつ】
空の軌跡[FC・SC・the 3rd]／零の軌跡[碧]

正規軍兵士が憧れる王室親衛隊の大隊長(P.503)。

ユリウス【ゆりうす】
空の軌跡[FC]

学園祭でエステルが演じた役柄で、「紅騎士」とも呼ばれる。蒼騎士オスカーを演じるクローゼと、セシリア姫を演じるヨシュアを奪い合った。

ユリウス【ゆりうす】
ダイナソア

風の竪琴を操る、有名な薬師の霊(P.575)。

ユンユン【ゆんゆん】
ブランディッシュ[DR・4]

カジノで働くバニーガール(P.550)。

ヨアヒム・ギュンター【よあひむぎゅんたー】
零の軌跡[零]

D∴G教団の幹部司祭で、真なる叡智の開発者。『零の軌跡』の最終ボスとなる(P.514)。

溶岩城【ようがんじょう】
ロマンシア

アゾルバの城の地下深くにある、ヴァイデスを封じた城。溶岩流や罠があちこちにあり、数々の強敵達が待ち受けている。また、数人の聖人が捕らわれている。

溶岩城の魔術師【ようがんじょうのまじゅつし】
ロマンシア

目の前を通る者のアイテムをランダムで盗んでいく3人組の魔術師。クリアに必要なアイテムを盗まれると最初からやり直しとなる。魔術師達の下の水路を移動することで、安全にやり過ごすことができる。

妖精【ようせい】
ソーサリアン[ピ(囁きの神殿)]

神殿の罠にかかって宝物庫に落ちたソーサリアンを拾い上げてくれる妖精(P.536)。

妖精【ようせい】
ロマンシア

湖の地下に住む妖精。聖なる鍵をくれる(P.517)。

ヨグレクス&オムルガン【よぐれくすあんどおむるがん】
イース[I・IE・オリジン]

2体で1組となる、顔だけの魔物(P.456)。

邪なる大神の伝承【よこしまなるたいしんのでんしょう】
ぽっぷるメイル[PC]

はるか昔、神に弓を引く3人の帝王がいた。「獣の帝」は獣を従え、「死の帝」は死者を束ね、「天の帝」は天涯の者を率いた。獣の猛き力は村を打ち滅ぼし、死の暗き闇は恐怖をよび、天の操る虚無は混乱を招いた。人々は恐れを込めて、彼らを「邪なる大神」と呼んだ。彼らが地上のすべてを焼く尽くすかに見えたとき、敢然と3人の者が立ち上がり、長き戦いの末に邪なる大神達は敗れ、時の彼方に封じられた。戦いが終わった荒野には、エルフの魔法剣士、人間の戦士、ドワーフの闘士の3人がたたずむのみだった。彼らは「いかなる歴史も我らを英雄とは呼ぶまい」といって表舞台を去ったという。この伝承に出てくる人物の大半は作中でも登場している。「獣の帝」はベルクリフト、「死の帝」はデサロディウス、「天の帝」はガイストレイス、「人間の戦士」はツェイマー、「ドワーフの闘士」はルードゥルを指す。



⬅エルフの魔法剣士に関してはオープニングの一枚絵のみ。メイルの祖先なのかも?

与作【よさく】
ソーサリアン[戦(武田信玄の章)]

三方ケ原付近の林で木こりをする男(P.534)。

ヨシュア【よしゅあ】
イセルハーサ[I・II]

神話上では、フレイアのしもべで宇宙にいるといわれている。その正体は人工衛星(P.476)。

ヨシュア【よしゅあ】
ソーサリアン[ギ(復讐の黒き勇者)]

工場で奴隷として働かされている少年(P.540)。

ヨシュアのマスター【よしゅあのますたー】
イセルハーサ[II]

人工衛星ヨシュアを担当するマスター(P.476)。

ヨシュア・ブライト【よしゅあぶらいと】
空の軌跡[FC・SC・the 3rd]/零の軌跡[零・碧]

エステルのパートナーで、元執行者の少年。エステル同様、全作品で主役級の活躍を見せる(P.495)。

よっぱらい【よっぱらい】
アステカ

大きな酒場の入口にいる、酔っぱらった男(P.568)。

ヨナ・セイクリッド【よなせいくりっど】
零の軌跡[零・碧]

ジオフロントを根城にする、元システムエンジニアの天才少年ハッカー(P.510)。

ヨハンナ【よはんな】
風の伝説[I]

眠り病にかかってしまった、カールの姉(P.523)。

呼び込みペンギン【よびこみぺんぎん】
ツヴァイ[II]

G-コロッセオの呼び込み役。(P.564)。

より難しければいい、という危険な思い込み
【よりむずかしければいいというきけんなおもいこみ】
イース[I]

『イース』の1作目の広告で使われた有名なキャッチコピー。当時のPCゲームは、難しければ難しいほど長く遊べて面白いという風潮があった。それに対するアンチテーゼとして、『イース』では「優しさ」という言葉を使ったゲーム作りをアピールしていた。

ヨルグ【よるぐ】
零の軌跡[零・碧]

ローゼンベルク工房で人形制作を営む老人(P.511)。

四剣士【よんけんし】
ダイナソア

四の守護者のアリエルが行った自己紹介。おそらく、「四の守護者」と言うつもりが、自分が剣士だったために思わず「四剣士」と言ってしまったのだろう。

四の守護者【よんのしゅごしゃ】
ダイナソア

ヤール王の腹心である4人の戦士のこと。タルシスが北、セラクが南、トリニトラが東、アリエルが西を守護している。タルシス以外が卑怯な手を使ってくるうえに、アリエルにいたってはヤール王への謀反を考えていたなど、なかなかの個性派揃いのメンバーとなる。

ヨンヨン【よんよん】
ブランディッシュ[4]

闘技場の戦士。ペットを連れた魔法少女(P.554)。

ラ行

ラーゴ【らーご】
イース[VI]

集落の入口を守るレダ族の戦士(P.470)。

ラーナルーナ【らーなるーな】
イース[VI]

アガレスが飼っているカエルのような魔物。ニックネームはエリザベスなので、メスかもしれない(P.461)。

ラーバ【らーば】
イース[I・IE・IV]

古代王国について研究している考古学者(P.464)。

ラーライラ【らーらいら】
ツヴァイ[II]

ギスカールに仕えていた魔女(P.563)。

ライアス【らいあす】
イセルハーサ[I]

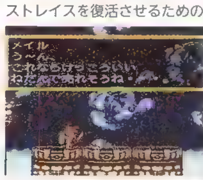
セリオスのお目付け役である老人(P.472)。

ライカ【らいか】
ヴァンテージマスター[宿敵]

鬼の血筋を引いている元横綱。額に角が生えているため、角界から追放された(P.558)。

ライトセーバー【らいとせーばー】
ぽっぷるメイル[SFC]

女神ルシーナの力が宿る聖なる光の剣で、ガイストレイスを封印できる唯一の武器。剣が発する光にはモンスターを寄せつけない効果があるため、ドワーフの村で守り神として祭られていたが、マテリアルに奪われ、ガイストレイスを復活させるための道具として利用される。



⬅最後はマテリアルから取り返す。ちなみに、このライトセーバーを手に取ったメイルは、一瞬だけ金に目がくらむ。

ライラー【らいらー】
風の伝説[I]

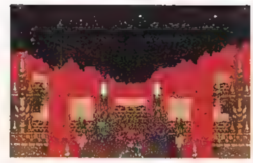
なんでも屋のバーラクの妻(P.526)。

ライルの父【らいるのちち】
ソーサリアン[宇(食虫植物の森)]

息子のライルの死から目を背けている父(P.538)。

ラウアールの波【らうあーるのなみ】
ガガーブトリロジー[白き魔女]

共鳴魔法から生まれる害周波の集合体で、世界を滅ぼす力を持つ。負の想念にひかれる性質があり、ガガーブは、この波が大地に刻んだ傷跡である(P.482)。



⬅空を覆いつくさんばかりの黒い存在がラウアールの波。飲み込まれたら最後、消滅する。

ラウエル【らうえる】
イセルハーサ[I・II]

クルスの村のレジスタンスの一員。『II』ではアトラスの教育係の老人として登場(P.472)。

ラウゼン【らうぜん】
ガガーブトリロジー[海の檻歌]

ヌメロス帝国の皇帝で他国への侵略を画策していた。闇の太陽の暴走で、あえない最期をとげる(P.493)。

ラウド【らうど】
イース[7]

竜騎士団の千竜長で、オルバスの息子(P.470)。

ラウニ【らうに】
ツヴァイ[II]

ワイゼン村長の母。村の生き字引き(P.566)。

ラエル【らえる】
ガガーブトリロジー[朱紅い雫]

黒魔法の天才で、アヴィンの仲間になる少年。『朱紅い雫(新)』では、エレノアの生徒として登場(P.486)。

ラクシー【らくしー】
ブランディッシュ[4]

石像として封印された水の精霊(P.552)。

ラクシェ【らくしぇ】
イース[VI]

織物作りを手伝う活動的なレダ族の少女(P.469)。

ラグナ・バレンタイン【らぐなばれんたいん】
ツヴァイ[II]

『II』の主人公でトレジャーハンター。アルウェンの血の戦士となり、彼女とともに戦う(P.561)。

ラグピック村【らぐぴっくむら】
ガガーブトリロジー[白き魔女]

ジュリオとクリスの故郷で、銀の短剣が村の宝。14歳になると巡礼の旅に出る風習がある。

ラゴー【らごー】
零の軌跡[零・碧]

聖ウルスラ医科大学の内科医師(P.510)。

ラザレス【らざれす】
ザナドゥ[ネクスト]

武器屋にいる流れの傭兵(P.520)。

ラスター【らすたー】
風の伝説[I]

ラパンの宿場町にいる役人(P.522)。

ラスティーニの廃坑【らすてぃーにのはいこう】
イース[I・IE・II・IIE]

イース王国の鉱山で、クレリアと魔物の関係に気づいたフィーナとレアに封じられた。だが、イース浮上の際に鉱山の一部がエステリアに取り残され、ラスティンという鉱山へ名を変えて採掘と貿易が行われていた。なお『オリジン』で黒真珠を封印して眠りについたフィーナとレアは、この鉱山の奥に安置された。

ラズベリー【らずべりー】
ツヴァイ[I]

ピピロ達の保護者的なシスター(P.561)。

ラスムス【らすむす】
ダイナソア

マイスターの弟子で、ダリウスのライバル(P.576)。

ラスムスの鏡【らすむすのかがみ】
ダイナソア

ラスムスが作った手鏡。セラクの依頼によって作られたものらしく、城の1Fにはこの鏡を利用した迷路のようなものがある。偽アッシュを消すために必要。

ラダー【らだー】
ガガーブトリロジー[朱紅い雫]

定期船の船員で、とても勇敢(P.487)。

ラダ=マンジュ【らだまんじゅ】
イース[7]

「豊穣」を司る五大竜で、地竜とも呼ばれる(P.471)。

ラック【らっく】
空の軌跡[FC・SC]

エルモ村で暮らしている子供(P.507)。

ラッシー [らっしー]
ぐるみん

オカマ口調のファントム四天王。王子のことが好きで四天王のクリームとは恋のライバル(P.579)。

ラッピィ [らっぴぃ]
イースvs.空の軌跡

「理」に呼ばれた戦士達を導く謎の生物(P.580)。

ラップ [らっぷ]
ガガーブトリロジー[白き魔女]

ラグピック村に住む変わり者のじいさん。その正体は大賢者のオルテガであり、ミッシェルである(P.479)。

ラップ [らっぷ]
ぽっぷるメイル[PC・SFC]

クリスタルを守る魔界の人間。リップの姉(P.573)。

ラドール [らどーる]
ソーサリアン[追1(悪魔に魅いられた花)]

鉱山の西の村の村長(P.533)。

ラドールの娘 [らどーるのむすめ]
ソーサリアン[追1(悪魔に魅いられた花)]

ラドールの娘で、薬の知識を持つ(P.533)。

ラドック [らどっく]
イース[Ⅵ]

隻眼の海賊で、海賊船トレス＝マリス号の船長。イブール家のアルガの夫であり、テラの父親(P.447)。

ラドナー [らどなー]
ソーサリアン[ピ(魔王ギルバレスの迷宮)]

ギルバレスの部下。アランの父でもある(P.537)。

ラドの塔 [らどのとう]
イース[Ⅰ・ⅠE・オリジン]

ダームの塔から突き出す形で建てられた、牢獄の役目を果たす小さな隔離塔。ダームの塔から渡り廊下のみで支えられている。『Ⅰ』や『ⅠE』ではレアが、『オリジン』ではフィーナがこの扉の奥に捕らえられていた。

ラヌーラ王国 [らぬーらおうこく]
イセルハーサ[Ⅰ・Ⅱ]

森と山が多い国で、首都はセリス。『Ⅰ』ではフラート王が治めていたが悪政で失脚して、『Ⅱ』ではその弟のエリオンが王となる。シンボルマークは槍の穂先。

ラバール鉱 [らばーるこう]
イース[F]

武具の強化時に使う特殊な鉄鉱石。成長する鋼と呼ばれ、純度を増して鍛えることで、より硬質で斬れ味の優れた鋼になる。レドモントの町の交易収入の大部分を占め、各地の交易商がこの鉱石を求めて町にやってくる。

ラピカ [らぴか]
ガガーブトリロジー[白き魔女]

ティラスイールで流通する換金用鉱石で、魔獣を倒すと手に入る。換金率は街で異なり、14～17ピアぐらいが相場。武器の精錬などにも使われるらしい。

ラピス [らぴす]
ツヴァイ[Ⅰ]

女王であるパールのお目つけ役的なウンディーネ。むしろ、パールよりも長らしい(P.564)。

ラブロワ [らぶろわ]
ガガーブトリロジー[朱紅い雫]

ギアの町の工場に勤めている工員(P.485)。

ラムゼイ [らむぜい]
ツヴァイ[Ⅰ]

アルジェスの外からやってきた商人。同郷の商人のレジネフからライバル視されている(P.562)。

ラモナ [らもな]
イース[オリジン]

セシリアと同期の姉御肌の女性騎士(P.454)。

ラモン [らもん]
ガガーブトリロジー[海の檻歌]

トーマスのライバルで、海賊王と呼ばれる海の覇者。悪事は働くが、筋の通らないことは嫌う(P.491)。

ラルーゴ [らるーご]
ソーサリアン[追1(魔性の島)]

魔性の島に住む海賊の子孫(P.532)。

ラルザス [らるざす]
ソーサリアン[セ1(美しき花嫁)]

ディオンヌ村の悲劇を教えてくれる男(P.541)。

ラルディ [らるでぃ]
ソーサリアン[セ5(封印)]

遺跡を調査していた考古学者(P.545)。

ラルフ [らるふ]
イセルハーサ[Ⅰ・Ⅱ]

ゲイル1世の息子で、3世の父。盗賊になるのが嫌で家を飛び出し、考古学者となった(P.475)。

ラン [らん]
ソーサリアン[セ4(妖夢幻伝説)]

エマリア村で飲食店を営む女性(P.544)。

ランダムテレポート [らんだむてれぽーと]
ブランディッシュ[2・3・4]

部屋に複数の魔法陣が敷きつめられており、魔法陣を利用すると部屋のどこかにランダムでテレポートするトラップ。目的の場所に到着できるかどうかは完全に運まかせになるため、ある意味で即死トラップよりも極悪。

ランディ [らんでぃ]
ダイナソア

強力な魔法を使える魔法使いの青年。裏シナリオでアッシュの仲間になる(P.574)。

ランディ・オルランド [らんでぃおるらんど]
零の軌跡[零・碧]

元警備隊員で、現特務支援課のメンバー。かつて「赤い星座」という猟兵団の部隊長を務めていた(P.511)。

ランディス [らんでぃす]
風の伝説[Ⅱ]

ゴートランドの黒騎士。破壊神の魂である「7つの魂」を処分するために、アリオスに力を貸す(P.527)。

ランドー [らんどー]
イセルハーサ[Ⅱ]

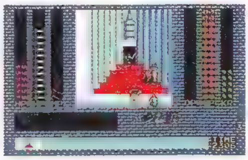
身体を鍛えるのが好きな32歳独身の呪文使い。アトラスの仲間となり、地底世界で戦った。ちなみにウォンリーク公国を赤スライムまみれにした犯人(P.476)。

ランドルフ [らんどるふ]
イース[F]

バレスタイン城への士官に失敗した傭兵(P.466)。

ランプ [らんぷ]
ロマンシア

天上界の賢者からもらえる魔法のランプ。クリフト4世の魔物化の呪いを解くことができるが、なぜか天上界の天使にも効果がある。呪いを解くたびにカルマが1増加するという、カルマ稼ぎには欠かせないアイテム。



←呪いを解くと老人になる。老人が1カ所に集まっている様子はなかなかシュール。

ランフィ [らんふぃ]
零の軌跡[零・碧]

IBCの受付嬢(P.514)。

リアラ [りあら]
風の伝説[Ⅰ]

ジードを愛する女性。その正体はモンスター(P.525)。

リアンヌ [りあんぬ]
空の軌跡[FC・SC]

モルガン将軍の孫娘(P.507)。

リーア [りーあ]
ソーサリアン[基1(失われたタリスマン)・セ5(それゆけ！ドトーのトライアスロン)]

タリスマンを守護する少女(P.529、544)。

リーヴ [りーゔ]
イース[Ⅵ]

港町リモージュのエメル精製工房の店主(P.469)。

リーク＝ディオン [りーくでぃおん]
ソーサリアン[セ5(封印)]

遺跡の主となった悪霊(P.545)。

リーザ [りーざ]
イース[Ⅳ]

ボトルメールでセルセタの危機を知らせた少女で、『Ⅳ』のヒロイン的な存在の1人。有翼人エルディールの世話係をしている(P.449)。

リーザ [りーざ]
ソーサリアン[基2(暗き沼の魔法使い)]

フラジオレにたぶらかされた少女(P.530)。

リーザッハ [りーざっは]
ツヴァイ[Ⅰ]

ジョードの孫でウェミックの兄。恋愛好きなロマンチストで、趣味はポエム(P.561)。

リーシャ・マオ [りーしゃまお]
零の軌跡[零・碧]

劇団アルカンシェルの新人団員。イリアに才能を見い出され、一躍トップスターとなる(P.513)。

リース・アルジェント [りーすあるじぇんと]
空の軌跡[the 3rd]／零の軌跡[碧]

七耀教会のシスターで、星杯騎士団の従騎士。ケビンの幼なじみで、ルフィナの妹(P.505)。

リーゼ [りーぜ]
ザナドゥ[ネクスト]

ハーレックの街の精霊堂の女司祭(P.519)。

リーダー [りーだー]
イセルハーサ[Ⅱ]

皇帝に立ち向かうレジスタンスのリーダー(P.476)。

リー・トミトク [りーとみとく]
ブランディッシュ[3]

闘技場の戦士。別名は炎の格闘料理人(P.550)。

リーマ村の若者 [りーまむらのわかもの]
ソーサリアン[セ1(銀の灯が消えた街)]

出稼ぎから村に戻ってきた若者(P.541)。

リーン [りーん]
ソーサリアン[セ1(美しき花嫁)]

ソーサリアンの花嫁候補の1人(P.541)。

リーン [りーん]
ソーサリアン[ギ(白夜に消えた村人)]

異空間から救い出してくれるエルフ(P.539)。

リエナ [りえな]
ツヴァイ[Ⅰ]

よくリップルを観察している子供のシルフ(P.563)。

リオナ [りおな]
ソーサリアン[追1(アマゾンの剣)]

アネリーナとタルフの間に生まれたヴァネルバ王国の姫。悪夢に悩まされる日々が続いている(P.533)。

リガシア [りがしあ]
スタートレーダー

現在の科学力では実現不可能な次元航行システム。ヒューギは、このシステムを守っている。

リガティ [りがてぃ]
イース[Ⅲ・F]

エルダーム山脈に出現する妖鳥(P.458)。

リカルド [りかるど]
イース[F]

ティグレーの採石場で働く細身の鉱員(P.467)。

リグ [りぐ]
ソーサリアン[セ1(美しき花嫁)]

愛する女性の墓参りをしている男(P.540)。

リコ＝ジェンマ [りこじぇんま]
イース[オリジン]

神官ジェンマの孫でユーゴの幼なじみ。武器を鍛えてくれるなど、非常に重要な役割を果たす(P.455)。

リサ [りさ]
イース[Ⅰ・ⅠE・Ⅳ]

ミネアの町の病院の看護師(P.464)。

RESURRECT [りざれくと]
ソーサリアン

使用すると死んだキャラクターを生き返らせる魔法。使用した際の副作用もないので、パーティメンバーのうち1人は用意させておきたい魔法だ。

リジェ [りじぇ]
イース[Ⅴ]

サンドリアの治安部隊隊長。ケフィン王家の血を引く王女で、ケフィン復活のために暗躍する(P.460)。

リジュ [りじゅ]
空の軌跡[FC・SC・the 3rd]／零の軌跡[零・碧]

長さの単位。1リジュは0.01メートルに相当する。なお、1メートルで1アージュ、100メートルで1セルジュと長さによって単位が変わっていく。

REJUVENATE [りじゅびねいと]
ソーサリアン

使用すると1歳若返ることができる魔法。副作用としてステータスが大幅にダウンしてしまうので注意。利点がないようにも見えるが、不老不死のキャラクターを作成し、OLDのままにしておきたくない場合に有効。

リズ [りず]
ガガーブトリロジー[白き魔女]

フィリーの母親で有名な調剤師(P.479)。

リストン［りすとん］
イセルハーサ［Ⅰ］
ナッシュの町で悪政を敷いていた貴族（P.473）。

リタ［りた］
ガガーブトリロジー［朱紅い雫］
スコティアの祠の護人の末裔（P.486）。

リッキー［りっきー］
ツヴァイ［Ⅱ］
妖精3姉弟の次女。服の仕立てを担当（P.567）。

リッシュ・キャンベル［りっしゅきゃんべる］
ガガーブトリロジー［海の檻歌］
金儲けのためならなんでもする悪徳商人（P.493）。

リップ［りっぷ］
ぽっぷるメイル［PC・SFC］
塔の番人を務めるラップの妹（P.573）。

リップル［りっぷる］
ツヴァイ［Ⅰ］
こぼるとに襲われていた子供のシルフ（P.563）。

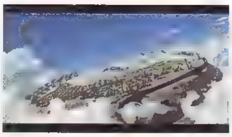
リネット［りねっと］
ザナドゥ［ネクスト］
店の手伝いをしている、スペンスの娘（P.520）。

リプトン［りぷとん］
ツヴァイ［Ⅱ］
犬の散歩を好むジェントルマン（P.566）。

リベール王国［りべーるおうこく］
空の軌跡［FC・SC・the 3rd］／零の軌跡［零・碧］
ゼムリア大陸西部に位置する小国。北はエレボニア帝国、東はカルバード共和国という大国に挟まれている。豊富な七耀石資源と高い導力器技術、そして女王アリシアⅡ世の優れた政治手腕をもって、3国間で「不戦条約」を結び、対等な立場で外交を行っている。

リベール通信社［りべーるつうしんしゃ］
空の軌跡［FC・SC・the 3rd］
ナイアルやドロシーが所属する出版社で、社名と同じニュース雑誌を刊行して人気を集めている。なお、王都グランセルに本社がある。

リベル＝アーク［りべるあーく］
空の軌跡［SC・the 3rd］
かつて古代人が輝く環を中心に建造した浮遊都市。汎用端末ゴスペルを通じた奇蹟の力を使用することで、人間の願望が無限に叶うという、まさに楽園が広がっていた。しかし、奇蹟に依存し過ぎた古代人は堕落し、強大すぎる輝く環とともに異次元に封印された。


⬅「SC」の最終ダンジョン。都市の中は複数の区画に分けられており、中央には中枢塔がそびえる。

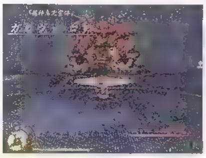
リュー［りゅー］
ザナドゥ［ネクスト］
遺跡に興味を持っている元気な男の子（P.520）。

リュウ［りゅう］
零の軌跡［零・碧］
アンリとサニータの友人の少年（P.513）。

リューク［りゅーく］
ぽっぷるメイル［SFC］
システィの相棒である賞金稼ぎの戦士（P.572）。

リューグ［りゅーぐ］
イース［Ⅵ］
ぽっちゃり体型でなまけ者なレダ族の少年（P.469）。

龍神兵［りゅうじんへい］
イース［Ⅵ］
アルマからナピシュテムの匣と制御キーを奪った一族が、灰エメラスから作った生体兵器。匣の復活とともにロムン艦隊を一瞬で海の底に沈めた。その強力な力で、匣に侵入したアドルに襲いかかるが返り討ちにあう。なお、『Ⅵ』の初期設定では、『Ⅲ』や『F』のガルバランは自我に目覚めた龍神兵ということになっていた。


⬅初期設定のなごりか、『Ⅵ』のガルヴァ＝ロア登場時は「The Original Galvaran」とガルバランという文字が見える。

リューナ［りゅーな］
ブランディッシュ［4］
忘却の迷宮で道具屋を営むギーナの妹（P.554）。

竜の戦士［りゅうのせんし］
イース［7］
アドルを含む、五大竜に認められた者達の総称。アルタゴに滅びが迫ると選定が行われ、認められると五大竜の力を得られる。アルタゴの滅びに抵抗する人類の代表として、滅びの儀式を行うイスカの民の里長と戦うことになるが、アドルが選ばれるまでは誰一人として勝利できた者はいなかった。アドルは、最終的に初めて勝利を勝ち得た竜の戦士となるが、滅びの停止と引き換えに、五大竜やアルタゴの大地の理による秩序や調和を失う。

竜の卵［りゅうのたまご］
イセルハーサ［Ⅰ・Ⅱ］
司祭であるバーバラのみが、女神フレイアのしもべであるヨシュアからのお告げを聞けるとされていた建造物。その正体は、宇宙からの情報を受信する機械だった。

竜の涙［りゅうのなみだ］
イセルハーサ［Ⅰ・Ⅱ］
バーバラが持つアイテムで、竜の卵に入るために必要。これさえあれば、誰でも卵の中に入れてしまう。

竜の笛［りゅうのふえ］
イセルハーサ［Ⅰ］
ドラゴンだけに聞こえる音が出る笛。この笛を吹くとセリオスに懐いている白いドラゴンが飛んでくる。

リュコス［りゅこす］
風の伝説［Ⅰ・Ⅱ］
「正義の大泥棒」を自称する好青年。『Ⅱ』ではメルティナという娘と恋に落ちる（P.522）。

リュシエル［りゅしえる］
ソーサリアン［基3（氷の洞窟）］
ソクラムに捕らえられている風の精霊（P.531）。

リュシル［りゅしる］
ツヴァイ［Ⅰ］
カイトの妻で、ニナとミナの母（P.561）。

リュナン［りゅなん］
イセルハーサ［Ⅰ・Ⅱ］
セリオスとともに戦った修道士。その正体はラヌーラ王国の第三王子で、本名はエリオン（P.474）。

リュミナ［りゅみな］
風の伝説［Ⅱ］
ダイモスの妹。ヌースの身の回りの世話をしており、お互いに好感を持っているようだ（P.527）。

猟兵団［りょうへいだん］
空の軌跡［FC・SC・the 3rd］／零の軌跡［零・碧］
傭兵部隊のことを指す言葉で、イェーガーとも呼ばれる。基本的に大陸諸国で活動しているが、リベール王国では運用が禁じられているなど、国によって扱い方が異なる。基本的には遊撃士協会と対立関係となっている。作中では、身喰らう蛇の執行者であるレオンハルトがジェスター猟兵団を率いていた。

両目のマスク［りょうめのますく］
太陽の神殿
高僧の墓で見つかる、ゴージャスなマスク。赤の玉と青の宝珠を組み合わせることで、隠されたものが見えるようになる。『イース』に登場するマスク・オブ・アイズは、このアイテムが元ネタ。


⬅隠されているものが見えるようになるマスクで、なかなか派手な外見。左目には青い宝珠、右目には赤い宝石がはまっている。

緑水球［りょくすいきゅう］
ダイナソア
ユーレイルの緑の魔法を司る水晶玉。ダリウスの塔で手に入るもので、精霊の塔に入るために使用する。

リラ［りら］
空の軌跡［FC・SC・the 3rd］
ボースの若き女性市長であるメイベルのメイド。戦災孤児としてメイベル家に保護されて以来、メイベルに忠誠を誓っている。なお、本名はレーニ（P.495）。

リリア［りりあ］
イース［Ⅱ・ⅡE・Ⅳ］
『Ⅱ』『ⅡE』のヒロインで、『Ⅳ』でも活躍。重い病を背負ったランスの村に住む心優しい少女（P.444）。

リリィ［りりぃ］
ソーサリアン［基2（ロマンシア）］
ロマンシア王国の湖の地下にいる妖精（P.530）。

リル［りる］
ガガーブトリロジー［海の檻歌］
ヴェルトルーナの魔獣を倒すと手に入るジェントに換金可能なアイテム。換金率は変動制となっており、およそ1リルが4ジェント前後となっている。

リルル＝ウォーゼン［りるるうぉーぜん］
ドラスレファミリー
ウォーゼン家の長女である幼い少女。身軽さが強みで、そのジャンプ力は家族で一番（P.517）。

リン［りん］
ダイナソア
フォルナ姫に仕える赤毛の侍女（P.576）。

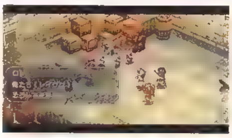
ルー［るー］
イース［Ⅱ・ⅡE・オリジン］
『オリジン』の時代からイースに生息する神聖な動物で、聖獣として親しまれている。ロダの実が好物。

ルー［るー］
ソーサリアン［宇（海は広いな）］
マルス港で漁師をしている男（P.537）。

ルー［るー］
ソーサリアン［セ4（妖夢幻伝説）］
エマリア村を襲ったパズス12世の妹（P.544）。

ルゥ［るぅ］
ツヴァイ［Ⅱ］
アルウェンに仕える闇妖精。とにかく口が悪くて、生意気な女の子（P.562）。

ルーアン［るーあん］
空の軌跡［FC・SC・the 3rd］
リベール王国西部に位置する海港都市。アゼリア湾に接しており、かつては港での海運業が中心だったが、空中輸送の発達により、現在は観光業が中心産業となっている。街はルビーヌ川によって北街区と南街区に分断されており、その間をラングランド大橋がつないでいる。


⬅南街区にある人目につかない倉庫は、レイヴンと呼ばれる不良グループの溜まり場となっている。

ルーゴン［るーごん］
風の伝説［Ⅱ］
破壊と混迷を司る破壊神で、女神イシュタルの対となる存在。『Ⅱ』の最終ボスであり、このルーゴンを倒したことで、イシュタルも消滅してしまった（P.527）。

ルーシア［るーしあ］
風の伝説［Ⅰ］
東アイマ村にいる花売りの娘。コギャルのように語尾をのばす口調で、アリオスをいらつかせる（P.523）。

ルーシー・セイランド［るーしーせいらんど］
空の軌跡［the 3rd］
ジェニス王立学園の前生徒会副会長（P.496）。

ルードゥル［るーどぅる］
ぽっぷるメイル［PC］
その昔、クリスタルを使ってガイストレイスを封印した賢者。ツェイマーとはかつての戦友（P.572）。

ルーとの会話［るーとのかいわ］
イース［Ⅱ・ⅡE・オリジン］
『Ⅱ』と『ⅡE』ではテレパシーの魔法でルーに化けることで会話できる。『オリジン』のトール編のみ、魔の因子を目覚めさせることで、会話することができる。


⬅ルーはロダの実が好物で、実をくれたトールにプロポーズする者も。ちなみにトールは、プロポーズをさらりと流す。

ルードル［るーどる］
イース［Ⅱ・ⅡE］
鉄鉱石を探す、武器防具屋の見習い職人（P.465）。

ルーミス［るーみす］
ソーサリアン［セ1（銀の灯が消えた街）］
捕らわれた恋人のために奔走する男（P.541）。

ルーミスの父【るーみすのちち】
ソーサリアン[セ1(銀の灯が消えた街)]
オルソードの城下町で酒場を営む男(P.541)。

ルーレ【るーれ】
ガガーブトリロジー[白き魔女]
孫を困らせるギャンブル好きのじいさん。カジノでトラブルに巻き込まれたジュリオ達を救う(P.480)。

ルオン【るおん】
ダイナソア
皮肉屋で邪悪な暗黒神の神官。裏シナリオでアッシュの仲間になる。常に皮肉めいた容赦のない言動を飛ばすことで知られており、ウォーレンを失ったことを知ったティナに対しては、「誤解なさらぬことですな、レディ。あの男を追い詰めたのはあなたです。あなたのいう愛などというくだらないものがあの男を弱らせ、死にいたらしめたのです。…それにしても、何の助けの手もさしのべぬあなたの神とやらもひどいものですな」とバッサリ。アイテムを守っていたゴーレムにも、「もはや使う者もいないものを守るとはしょせん知能のないゴーレムですな」と容赦ない。傷ついた仔龍には「いっそ殺してしまったらどうですか？　何もいまさらためらうこともないでしょう」とコメントしている。この暴言っぷりこそ、ルオンの魅力といえるだろう(P.574)。

ルカ【るか】
ガガーブトリロジー[朱紅い雫・海の檻歌]
ギアの町の工場に勤めるルティスの弟。のちに、プラネトスⅡ世号の副長となる(P.487)。

ルキアス【るきあす】
ガガーブトリロジー[朱紅い雫]
剣技に優れた女性剣士。『朱紅い雫(新)』ではダグラスと同門という設定となっている(P.485)。

ルグラン【るぐらん】
空の軌跡[FC・SC・the 3rd]
遊撃士協会ボース支部の受付(P.500)。

ルシアン【るしあん】
ツヴァイ[Ⅱ]
「金色の魔王」の異名を持つ六魔王の1人で、ルナ＝ムンドゥスに封じられていた。『Ⅱ』の最終ボス(P.565)。

ルシオラ【るしおら】
空の軌跡[SC・the 3rd]／零の軌跡[碧]
身喰らう蛇の執行者No.Ⅵ。「幻惑の鈴」という異名を持ち、シェラザードと深い関係を持つ(P.496)。

ルタ＝ジェンマ【るたじぇんま】
イース[Ⅰ・ⅠE・Ⅱ・ⅡE・Ⅳ]
行方不明となったゼピック村の吟遊詩人で、夢遊病にかかっている。神官ジェンマの末裔(P.464)。

ルチア【るちあ】
風の伝説[Ⅰ]
スーリの旅館の女将。宿泊客を足止めして儲けるために、賄賂を使って橋の修理を遅らせていた(P.522)。

ルチェル【るちぇる】
ツヴァイ[Ⅰ]
ヴォルカンの息子であるサラマンダー(P.563)。

ルティ【るてぃ】
ぽっぷるメイル[SFC]
シャチオ・フィル・シャークの妻(P.572)。

ルティス【るてぃす】
ガガーブトリロジー[朱紅い雫]
『朱紅い雫』のヒロインとなる、オクトゥム神に仕える邪教団の少女。のちに改心してアヴィンの仲間となり、お互いを支えあうパートナーとなる(P.483)。

ルトガー【るとがー】
風の伝説[Ⅱ]
ハウアー神殿の管理者である老人(P.527)。

ルドルフ【るどるふ】
ガガーブトリロジー[白き魔女]
フォルティア国王。イザベルに操られてしまい、侵略戦争を始めようとする(P.482)。

ルドルフ【るどるふ】
風の伝説[Ⅰ]
西アイマ村の漁師の男性。眠り病の儀式を迷信だと怪しんでおり、アリオスに協力する(P.524)。

ルナ＝ムンドゥス【るなむんどぅす】
ツヴァイ[Ⅱ]
魔王ルシアンの力が封じ込められた月。『Ⅱ』でザハール一味との決戦の地となる。

ルナリア【るなりあ】
ツヴァイ[Ⅰ]
少し心配性のシルフ(P.563)。

ルバ【るば】
イース[Ⅱ・ⅡE]
タルフの父親で、溶岩の村落の橋番(P.465)。

ルバーチェ商会【るばーちぇしょうかい】
零の軌跡[零・碧]
表向きは認可された法人だが、実態はクロスベルの裏社会を牛耳るマフィア集団。大物政治家ハルトマン議長の息がかかっており、利権でつながっている。教団事件時はグノーシスに手を出し、教団に利用された。

ルビニ【るびに】
ツヴァイ[Ⅰ]
いろいろと情報通のウンディーネ(P.564)。

ルフィ【るふぃ】
風の伝説[Ⅰ]
おとなしく控えめな性格の貴族の娘(P.521)。

ルフィナ・アルジェント【るふぃなあるじぇんと】
空の軌跡[the 3rd]
リースの姉で、元星杯騎士団の正騎士。ケビンとは家族同様に、また実の姉のように接していた(P.505)。

ルプシャ【るぷしゃ】
ガガーブトリロジー[海の檻歌]
バザールの名士である女史。近隣に迷惑をかけるスイング団を追っている(P.491)。

ルブレー【るぶれー】
風の伝説[Ⅰ]
カトゼス港の酒場の店主。トンビじいさんことミランの酒のツケがたまってきて、困っている(P.524)。

ルリ【るり】
ツヴァイ[Ⅱ]
歳が離れたカイの妹。分身の術が得意(P.567)。

ルルイエ【るるいえ】
ソーサリアン[ギ(双頭の魔犬)]
シュメール王国の奴隷狩り隊長(P.539)。

ルル＝エンデ【るるえんで】
イース[7]
アルタゴの理そのもので、『7』の最終ボス。滅びを前に、巨大で醜い姿を見せて襲いかかってくる(P.462)。

ルワン【るわん】
ソーサリアン[基1(呪われたオアシス)]
砂漠に城を構え、自ら王を名乗る男(P.529)。

レア【れあ】
イース[Ⅰ・ⅠE・Ⅱ・ⅡE・オリジン]
ミネアの町の吟遊詩人。のちにイース王国の双子の女神の1人であることが判明する(P.443)。

レイヴン【れいゔん】
空の軌跡[FC・SC・the 3rd]
ルーアンを拠点とする不良グループ。ロッコがリーダーで、ディンとレイスが幹部。かつてはアガットがリーダーを務めていた。

レイシア【れいしあ】
イセルハーサ[Ⅱ]
イシュタ地方のレジスタンスの一員である女性。レジスタンスの戦士であるガービィの娘(P.473)。

レイス【れいす】
空の軌跡[FC・SC・the 3rd]
不良グループであるレイヴンの幹部(P.498)。

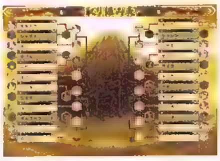
レイゼン【れいぜん】
ガガーブトリロジー[海の檻歌]
音楽学校の創設者で初代校長(P.491)。

レイチェル【れいちぇる】
ガガーブトリロジー[海の檻歌]
シャオの娘でコーラスを担当。旅の途中で何度かフォルト達と行動をともにする(P.490)。

レイテ【れいて】
零の軌跡[零・碧]
セシルの母で、ロイドと交流のある女性(P.511)。

レイトル【れいとる】
ガガーブトリロジー[朱紅い雫]
イドゥンの祠の護人(P.486)。

霊峰富嶽【れいほうふがく】
ヴァンテージマスター[富嶽]
『VM JAPAN』のパワーアップキット『富嶽幻遊記』で追加された、和国の新たな一地方。高低差が激しく、複雑に入り組んだ地形となっている。ここを舞台としたトーナメントモードも新たに追加された。


⬅トーナメントには24人が参加し、5回勝つと優勝となる。基本的にはすべての幻魔使いや幻魔、術を使うことができる。

レイモンド【れいもんど】
零の軌跡[零・碧]
クロスベル警察の捜査二課所属の警察官。ノリが軽く、よく上司のドノバンに叱られている(P.512)。

レイランド【れいらんど】
ザナドゥ[ネクスト]
大陸中央を支配し、「高原の覇者」と称される王国。国土全域が豊かな自然に恵まれていることから、水と森の国とも呼ばれている。その建国には、忠義・武勇・敬虔を掲げて戦いに臨む、騎士達の存在が大きく貢献した。

レヴァードガレム【れゔぁーどがれむ】
イース[7]
炎の祭壇を守護するために作られた石の巨人(P.462)。

レーヴェ【れーゔぇ】
空の軌跡[FC・SC・the 3rd]
レオンハルトの愛称(P.506)。

レーザーユニット【れーざーゆにっと】
スタートレーダー
フェンリルに設けられたレーザーの装着場所。かわりに40ｔカーゴモジュールを装着することもできる。

レーニ【れーに】
ツヴァイ[Ⅰ]
マカールの妹である武器屋の店員。武器マニアで、雑誌「月刊武器」を愛読している(P.562)。

レールハイロゥ【れーるはいろぅ】
空の軌跡[SC]
リベル＝アークの区間をつなぐ乗り物。透明なレールの上を電車やトロッコのように進む。


⬅空中に浮かぶ光の線路のような場所を走る列車のようなもの。各区間を高速で移動できる。

レオ・E・ローレンツ【れおいーろーれんつ】
空の軌跡[the 3rd]
ジェニス王立学園の前生徒会書記兼会計(P.496)。

レオーネ・フレデリック・リヒター【れおーねふれでりっくりひたー】
ガガーブトリロジー[海の檻歌]
「水底のメロディー」を復活させた天才演奏家。異界に渡り、のちの白き魔女と暮らしている(P.492)。

レオナルド【れおなるど】
風の伝説[Ⅰ]
ビスキオ村の住人で、チコとチッタの父親(P.523)。

レオン【れおん】
風の伝説[Ⅰ]
マクリアの王子で、アルコンの息子(P.523)。

レオンハルト【れおんはると】
空の軌跡[FC・SC・the 3rd]
「剣帝」と呼ばれる、身喰らう蛇の執行者No.Ⅱ。ヨシュアの姉であるカリンの恋人だった。愛称である「レーヴェ」と呼ばれることも多い(P.506)。

レギオン山脈【れぎおんさんみゃく】
ガガーブトリロジー[朱紅い雫]
エル・フィルディンの西にある、風と雪に閉ざされた山脈。かなり険しい山々が連なり、現在の技術では、登頂して反対側へと行くことは不可能な様子。

レグ【れぐ】
イース[Ⅱ・ⅡE]
ラミア村に住んでいる老人。サルモン神殿を研究することを生きがいとしている(P.466)。

レグス【れぐす】
イース[Ⅱ・ⅡE]
遺跡に入りびたるランスの村の老人。『ⅡE』では、武器を持っていない状態でムーンドリアの廃墟にいるレグスのもとに行くと、ショートソードをくれる(P.465)。

レクター・アランドール [れくたーあらんどーる]
空の軌跡[the 3rd]／零の軌跡[零・碧]

エレボニア帝国の二等書記官。「鉄血宰相」ことオズボーンの直属の部下(P.496)。

レグナート [れぐなーと]
空の軌跡[SC]

無限の命を持つ古竜。約1200年前の古代ゼムリア文明崩壊以前から生きているといわれている(P.503)。

レジネフ [れじねふ]
ツヴァイ[Ⅰ]

オアシスでバザールを開く商人。プック村の商人であるラムゼイをライバル視している(P.562)。

レスター [れすたー]
ソーサリアン[追1(いけにえの神殿)]

神殿を調査している考古学者(P.532)。

レダ族 [れだぞく]
イース[Ⅵ]

カナン諸島に住む、長く尖った耳と尾を持つ亜人。基本的には人間を嫌い、別の場所で暮らしている。

烈心居士 [れっしんこじ]
ブランディッシュ[4]

街区の秘術商「エンシェント・アーツ」の主人。空き家の買い手を探している(P.554)。

レッド・ラビット [れっどらびっと]
風の伝説[Ⅰ]

マクリア城の厩舎にいる赤毛の名馬(P.522)。

レティア [れてぃあ]
ソーサリアン[セ1(美しき花嫁)]

ソーサリアンに恋をした花嫁候補(P.540)。

レティアの父 [れてぃあのちち]
ソーサリアン[セ1(美しき花嫁)]

ソーサリアンを家に泊めてくれる(P.541)。

レドモントの町 [れどもんとのまち]
イース[Ⅲ・F]

ドギの故郷。フェルガナ地方の中心地で、ラバール鉱の交易で栄えてきた。しかし近年は、領主マクガイアの横暴や前触れもなく出現した魔物による被害、異常気象によって苦しい暮らしを強いられている。

レナ [れな]
ソーサリアン[セ4(闇に消えた女神)]

女神に仕える召使いの女性(P.543)。

レナ・ブライト [れなぶらいと]
空の軌跡[SC]

エステルの亡き母。百日戦役の際、エステルをかばって命を落としてしまった(P.495)。

レニッサ [れにっさ]
ソーサリアン[追1(アマゾンの剣)]

ジョアンナとともに暗躍する近衛兵(P.533)。

レノア=ラル [れのあらる]
イース[Ⅱ・ⅡE・Ⅳ]

フレアの危機を知らせる、フレアの弟(P.465)。

レバス13世 [ればすじゅうさんせい]
ガガーブトリロジー[海の檻歌]

メルヴィールに仕える占星術師(P.493)。

レバス14世 [ればすじゅうよんせい]
ガガーブトリロジー[白き魔女・海の檻歌]

イザベルに仕える占星術師。『白き魔女』では、イザベルのためにジュリオ達と戦った(P.482、492)。

レファンス [れふぁんす]
イース[Ⅳ]

はるか昔に有翼人を征討したセルセタの英雄。セルセタの異変を止めるため、アドルに力を貸す(P.449)。

レフィ [れふぃ]
スタートレーダー

祖父のマーシュの捜索をカインに依頼した少女。『スタートレーダー』のヒロイン的存在(P.569)。

レミュラス [れみゅらす]
ガガーブトリロジー[朱紅い雫]

アヴィンを引き取って育てた賢者(P.483)。

レムノス [れむのす]
イース[Ⅳ]

魔物に改造された風の村コモドの青年(P.449)。

レン [れん]
空の軌跡[SC・the 3rd]／零の軌跡[零・碧]

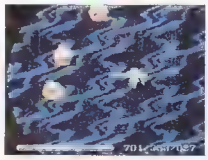
身喰らう蛇の執行者No.ⅩⅤ。「殲滅天使」の異名を持ち、人形兵器のパテル=マテルとともに戦う(P.504)。

錬金術 [れんきんじゅつ]
イース[Ⅴ]

地、水、火、風、光、闇の6つの元素を組み合わせて新しい力を生み出す技のこと。500年以上昔にケフィン王国で栄えた技術体系だが、賢者の石の力を危惧したオーウェルが、ケフィン王国を別次元に封印した。そのため以後、錬金術は衰退の一途をたどっており、現在は、ごくわずかな者達がその技術を伝えるのみとなっている。

錬金魔法 [れんきんまほう]
イース[Ⅴ]

錬金術の技術を使って人間が編み出した魔法。魔法媒体の錬石に強大な気力を送り込むことで魔法が使える。自分の使い慣れたものに装着することで行使しやすくなるという設定で、アドルの場合は剣だった。



⬅魔法の種類はシリーズ中で最多の18種類。エレメンタルの組み合わせしだいで、使える魔法が変わる仕組みだ。

錬石 [れんせき]
イース[Ⅴ]

結晶の欠片であるエレメンタルを加工したもの。錬金魔法の使用に必要となる。

ロイ [ろい]
イース[オリジン]

ユニカの幼なじみで、新米の神殿騎士(P.454)。

ロイ [ろい]
風の伝説[Ⅰ]

ポルダ村の別荘に遊びに来た貴族の息子(P.521)。

ロイアス=ウォーゼン [ろいあすうぉーぜん]
ドラスレファミリー

ウォーゼン家の長男。剣術の腕に長けており、家族の中で唯一ドラゴンスレイヤーを使いこなせる(P.517)。

ロイエン [ろいえん]
風の伝説[Ⅰ]

眠り病の伝説を信じる、東アイマ村の村長(P.523)。

ロイド [ろいど]
イース[Ⅵ]

いつも冷静沈着な切れ者のバスラム商会員(P.469)。

ロイド [ろいど]
空の軌跡[FC・SC・the 3rd]／零の軌跡[零]

「特級釣師」の称号を持つ、釣公師団の一員(P.507)。

ロイド・バニングス [ろいどばにんぐす]
零の軌跡[零・碧]

『零の軌跡』シリーズの主人公となる青年。クロスベル警察の特務支援課に所属する捜査官(P.508)。

ロイポス [ろいぽす]
デーモンズリング

マニュアルにのみ登場するデュムリンの師匠。かつてはエレミア国の賢者だった老人。

老人 [ろうじん]
ソーサリアン[妖夢幻伝説]

ドラゴン島に住む老人で、アルバの元夫(P.544)。

ロウジン [ろうじん]
デーモンズリング

魔法封じの薬をくれる老人(P.567)。

老衰 [ろうすい]
ソーサリアン

OLDのキャラクターが、歳をとるたびにクラスごとに決められたステータスが下がる現象のこと。放っておくとマイナスまで下がってしまうので注意。

牢名主 [ろうなぬし]
ブランディッシュ[2]

ベルサドス監獄内の囚人を束ねる男(P.550)。

ロエル [ろえる]
イセルハーサ[Ⅰ・Ⅱ]

ジェストンの相談役である賢者(P.473)。

ロー [ろー]
イセルハーサ[Ⅰ・Ⅱ]

クルスの村に住む、炎の魔法が得意な遊び人。魔法が使えなくなるサイレスが大嫌い(P.475)。

ローディ [ろーでぃ]
ガガーブトリロジー[白き魔女]

父の仇である海獣ガルガを追う青年剣士。ジュリオ達の仲間となり、何度も力を貸した(P.480)。

ロード・ヴァレンス号 [ろーどゔぁれんすごう]
ツヴァイ[Ⅱ]

フィオナの愛機。伝説の天才設計師ロード・ヴァレンス(フィオナの大叔父)が設計した幻の機体。実際に操縦するのは執事であるクロード。



⬅さすがは名家のヴァレンス家。その機体のデザインも、非常に洗練されている。

ロードモナーク [ろーどもなーく]
ロードモナーク

1991年に発売されたSLGで、『ドラゴンスレイヤー』シリーズの『Ⅶ』として発売された。システムの完成度や汎用性が高く、のちに多くのハードへ移植され、リニューアル版も発売された(P.385)。

ローナ [ろーな]
ソーサリアン[ピ(魔の下僕ガッシュの陰謀)]

平和な森を管理する動物好きの老婆(P.536)。

ローモナ [ろーもな]
ロードモナーク

「ロードモナーク」の略称。『みんなのローモナ』など、公式にも使われている。

ローラ [ろーら]
ソーサリアン[追1(いけにえの神殿)]

村を守るため、自ら女神官へのいけにえに名乗り出た少女。女神官に生気を抜かれてしまう(P.532)。

ローラの父 [ろーらのちち]
ソーサリアン[追1(いけにえの神殿)]

娘がいけにえに選ばれて酒浸りの男(P.532)。

ローラン [ろーらん]
ダイナソア

アッシュ達に土笛を託す亡霊(P.575)。

ローランス [ろーらんす]
イセルハーサ[Ⅱ]

ジェストンの後継者候補の1人(P.473)。

ローランド [ろーらんど]
ガガーブトリロジー[海の檻歌]

豪商リッシュのお抱えコック。エリーゼの幼なじみで、彼女の力になりたいと思っている(P.492)。

ローレライ [ろーれらい]
ザナドゥ[ネクスト]

「魅」を司る導師である妖艶な魔女。魔王であるガルシスにとり入り、ザナドゥを裏切った(P.520)。

ログ [ろぐ]
ガガーブトリロジー[白き魔女]

ジュリオとクリスの兄貴分(P.479)。

六神官 [ろくしんかん]
イース[Ⅱ・ⅡE・オリジン]

2人の女神とともにイースを支える六人の神官で、人々を導く役割を担っている。心を司る神官ファクトを筆頭に、力を司るトバ、大地を司るハダル、光を司るダビー、知恵を司るジェンマ、時を司るメサがいる。『Ⅱ』や『ⅡE』では、イースの本を六神官の像に返還することで、彼らの声を聞ける。なお、神官の家系は世襲制で、『オリジン』の時代では、ユニカの祖父やユーゴとトールの父、リコの祖父が六神官の地位についていた。

六神官の像 [ろくしんかんのぞう]
イース[Ⅱ・ⅡE]

ラスティーニの廃坑の奥にある聖域に安置されたイースの六神官の像。6冊のイースの本をおさめることで、さまざまな助言をくれる(P.465)。

ロクス [ろくす]
イース[F]

デューイの父。採石場のことに詳しい(P.466)。

六魔王 [ろくまおう]
ツヴァイ[Ⅰ・Ⅱ]

女神に背いて魔法大戦を起こした6人の魔王のこと。その1人であるヴェスパーはアルジェスで、ルシアンはイルバードで倒されたが、残る4人の行方は不明。

ログレック [ろぐれっく]
ソーサリアン[基3(囚われた魔法使い)・セ5(それゆけ!ドトーのトライアスロン)]

オーガーによって捕らわれた魔法使い(P.532、544)。

ログレックとオーガーチーム 【ろぐれっくとおーがーちーむ】
ソーサリアン[セ5(それゆけ！ ドトーのトライアスロン)]

トライアスロン最初の脱落チーム(P.544)。

ロクロウ 【ろくろう】
ヴァンテージマスター[JAPAN・富獄]

自らを「日銭を稼ぐ卑しき忍び」と称する男(P.557)。

ロスポ 【ろすぽ】
ザナドゥ[ネクスト]

ハーレックの街の道具屋にいる男性(P.520)。

ロゼ 【ろぜ】
イース[Ⅵ]

港町リモージュのアイテムショップの女店主。女王様気質で、弟のクロアをこき使っている(P.470)。

ロゼ 【ろぜ】
ガガーブトリロジー[朱紅い雫]

エル・フィルディンの通貨単位。『朱紅い雫(旧)』では、斡旋所の依頼で、街中で猫を捕まえたり、手紙を隣町に届けると50〜80ロゼ程度入手できた。

ロゼッティ 【ろぜってぃ】
イース[Ⅰ・ⅠE・Ⅳ]

ミネアの町の武器屋の主人(P.464)。

ロゼット 【ろぜっと】
ガガーブトリロジー[海の檻歌]

有名な人形職人。アイーダの祖父(P.490)。

ロダの樹 【ろだのき】
イース[Ⅰ・ⅠE・Ⅳ・オリジン]

女神に命を吹き込まれた巨大な樹。2本の兄弟樹で、古代からエステリアを見守っている(P.464)。

ロダの種 【ろだのたね】
イース[Ⅰ・ⅠE]

ロダの樹の種。これを食べると、ロダの樹と会話ができるようになり、シルバーソードを入手できる。

ロダの葉 【ろだのは】
イース[Ⅱ・ⅡE]

毒ガスを中和する能力を持つロダの樹の葉。

ロダの実 【ろだのみ】
イース[Ⅱ・ⅡE・オリジン]

ロダの樹がつける実。MPを回復する効果があるほか、リリアの病気を治す薬の材料にもなる。また、聖獣ルーの大好物としても知られている。

ロッキー 【ろっきー】
ぐるみん

ファントム兵器と呼ばれており、乗り物にもなるファントム。王子の命令に対しては、絶対服従する(P.579)。

ロック 【ろっく】
ツヴァイ[Ⅰ]

お酒に弱いことが悩みのノーム(P.564)。

ロックガイア 【ろっくがいあ】
ドラスレファミリー

岩でできた巨人。4つ目のクラウンを守る(P.518)。

ロックスミス 【ろっくすみす】
零の軌跡[碧]

カルバード共和国の大統領(P.511)。

ロックデーモン 【ろっくでーもん】
ソーサリアン[追1(魔性の島)]

魔性の島で起こる災いの元凶(P.532)。

ロッコ 【ろっこ】
空の軌跡[FC・SC・the 3rd]

不良グループであるレイヴンの幹部。口が悪くてキレやすく、ついたあだ名は「ニトロッコ」(P.498)。

ロッシュ 【ろっしゅ】
風の伝説[Ⅰ]

ブドウ酒を名産とするカスタ村の村長(P.521)。

ロッテ 【ろって】
ツヴァイ[Ⅱ]

G-コロッセオのさぼりがちな受付嬢。(P.564)。

ロッド 【ろっど】
イース[Ⅴ]

コキリコ村の木こりを束ねる代表者(P.468)。

ロッド 【ろっど】
ソーサリアン[セ1(美しき花嫁)]

ケインが率いる山賊の副頭領(P.541)。

ロデリック 【ろでりっく】
イセルハーサ[Ⅱ]

ランドーの父親で変身の魔法の研究家。シンディが記憶を失った原因を作った張本人(P.476)。

ロドニー 【ろどにー】
ザナドゥ[ネクスト]

漁師になることを嫌がる、ネッドの息子(P.520)。

ロニアス 【ろにあす】
ソーサリアン[ピ(魔王ギルバレスの迷宮)]

アランとともに行動していた魔法使い(P.537)。

ロバーツ 【ろばーつ】
零の軌跡[零・碧]

エプスタイン財団の研究員である男性。ティオの上司だが、いつも彼女にあしらわれている(P.510)。

ロベルス 【ろべるす】
イース[Ⅰ・ⅠE・Ⅳ]

銀の鈴を失くしたゼピック村の村長(P.464)。

ロポラ 【ろぽら】
イース[Ⅴ]

スタンのかつての冒険仲間(P.468)。

ロマンシア 【ろまんしあ】
ロマンシア

1986年に「ドラゴンスレイヤーJr.」という位置づけで発売されたA・RPG。実質的には、『ドラゴンスレイヤーⅢ』にあたる。かわいいキャラクターとは裏腹に、非常に高い難易度で知られている(P.350)。

ロマンシア王国 【ろまんしあおうこく】
ロマンシア

ファネッサ3世が統治する、北方の広大な森の中にある小国。王女誘拐や疫病の蔓延により、衰退しつつある。フレディ王子が姫の救出や疫病患者への寿齢の薬の運搬、ヴァイデスの討伐を行ったことで、平和が訪れた。

ロミナ 【ろみな】
風の伝説[Ⅱ]

エクトラの町の倉庫で遊んでいる女の子(P.527)。

ロムン帝国 【ろむんていこく】
イース[F・Ⅳ・Ⅵ・7]

エレシア大陸でも有数の軍事力を持つ国。星刻教という宗教が広まっている。領土拡大を狙っており、『Ⅳ』ではセルセタ、『7』ではアルタゴへ侵略していた。また、『Ⅵ』では財宝を求めて、カナン諸島への侵攻も行った。

ロムン帝国駐留部隊隊長
【ろむんていこくちゅうりゅうぶたいたいちょう】
イース[Ⅳ]

セルセタ侵略の指揮をとるロムン帝国の隊長。あっさりとアドルに撃退されてしまう(P.459)。

ロラッド 【ろらっど】
ソーサリアン[基2(ロマンシア)]

ロマンシア王国にある教会の神父(P.530)。

ロランス・ベルガー 【ろらんすべるがー】
空の軌跡[FC]

情報部特務部所属の隊長(P.506)。

ロレンソ 【ろれんそ】
ヴァンテージマスター[JAPAN・富獄]

使節団として和国に来たハーフの青年(P.557)。

ロレント 【ろれんと】
空の軌跡[FC・SC・the 3rd]

リベール王国北東部に位置する地方都市。小さな田舎町で、ほとんどの住民が農業、林業、七耀石の採掘のいずれかを生業としている。市のランドマークであるロレント時計台は、かつて百日戦役の最中に帝国軍の放った砲撃により倒壊したが、約5年後に再建している。



⬅ロレントの町を出たすぐ近くには、カシウスやエステルらブライト一家が住む一軒屋が存在する。

ロロ 【ろろ】
イース[Ⅵ]

無邪気でかわいいレダ族の少年(P.469)。

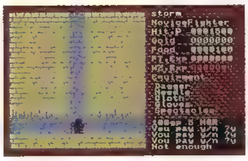
ワ行

ワーウルフ 【わーうるふ】
ソーサリアン[セ5(封印)]

刑務所から脱獄した凶悪モンスター(P.544)。

ワープトラップ 【わーぷとらっぷ】
ザナドゥ[Ⅰ]

レベル1の迷宮へ続く道は、巧妙なワープトラップによって隠されている。道場でトレーニングを終え、いざ地下へ降りて進んでも、迷宮にたどり着けず延々と同じ場所をループし続けてしまう。ここでつまずくプレイヤーも多く、ある意味『ザナドゥ』一番の難関と言える。



⬅街の右端の穴から落ちた直後、左へ5歩、右へ1歩進み、そのまま左へ進めばよい。

ワームホール 【わーむほーる】
スタートレーダー

宇宙空間に存在する超自然現象の1つで、ワープゾーンのようなもの。人類はこの穴の仕組みを解析し、ワープ航法を可能にすることで、全銀河系に版図を広げた。しかし、恒星間戦争によってワームホールは封鎖、または破壊され、現在使用できるのは数ルートのみ。人類が伸ばした版図は急激に縮小の一途をたどっている。

ワイゼン 【わいぜん】
ツヴァイ[Ⅱ]

変人として知られるロアルタ村の村長(P.566)。

和国 【わこく】
ヴァンテージマスター[JAPAN・富獄]

南から北へ細長く伸びる島国。幕府により統一されて平和が訪れるかに見えたが、星落としにより政治は腐敗し、治安も悪化していった。

ワジ・ヘミスフィア 【わじへみすふぃあ】
零の軌跡[零・碧]

不良グループのテスタメンツのリーダーでありながら、ホストもやっている妖しい青年。『碧の軌跡』では、特務支援課に所属する(P.512)。

私も本当の姿を取り戻すことができます
【わたしもほんとうのすがたをとりもどすことができます】
イースvs.空の軌跡

すべての戦士の理を正したラッピィが、本来の姿である大魔導師ミッシェル・ド・ラップ・ヘブンに戻るときに発した言葉。捜していた大魔導師が近くにいたことに、仲間一同驚きを隠せなかった。

ワッツ 【わっつ】
ダイナソア

狼になる呪いをかけられた盗賊の男。表シナリオでアッシュの仲間になる(P.574)。

ワニオトコ 【わにおとこ】
デーモンズリング

ワニ頭の男。油断するとゲームオーバー(P.567)。

わらしべイベント 【わらしべいべんと】
ツヴァイ[Ⅰ・Ⅱ]

わらしべ長者のように、アイテムの交換を繰り返してすごいアイテムを手に入れるイベント。『Ⅰ』では「ペアルック」から始めて「不死鳥の羽」、『Ⅱ』では「鷹の彫り物」から始めて「ブレードギア」がもらえる。

ワンダラーズ フロム イース
【わんだらーずふろむいーす】
イース[Ⅲ]

1989年に発売された、『イース』シリーズの3作目。ドギの故郷であるフェルガナ地方を舞台に、ガルバランとの戦いが展開する。物語の舞台がイースではないため、当初は「ワンダラーズ フロム イース(イースからの放浪者達)」という言葉が使われていたが、のちに『イースⅢ』という言葉も加えられた。なお、シリーズで唯一となるサイドビューのA・RPGである(P.286)。



日本ファルコム
代表取締役社長
近藤 季洋

まず本書を一目見て、その厚さに目を丸くしました。次に制作してくださった方々の並々ならぬ努力に思いを馳せ、あらためて30年という歴史の重さを実感いたしました。ページをめくってみると、私がこれまでに見たことのないイラストや広告も掲載されています。1つのゲームメーカーとそのタイトルや歴史について、これほどの情報量がまとめられた書籍や資料はなかなかないのではないでしょうか。自分達にとっても、またユーザー様にとっても大きな価値があり、まさに30周年にふさわしい豪華な一冊となったことを嬉しく思います。

この本を手にとってくださったユーザーの皆様には、日頃のご愛顧に心より感謝を申し上げます。30年にわたって、日本ファルコムがゲームを作り続けて来られたのは、皆様が常に弊社のタイトルを楽しみにして支えていただいたからにほかなりません。老舗、という言葉が定着しつつある弊社ですが、それでも30年の間には大小含めて数多くの変化がありました。20年以上にわたってタイトルを供給してきたPCゲーム業界から、コンシューマー業界に本格的な参入を果たしたのはつい数年前のことですが、私にとっては一番印象的な出来事となっています。そういう変化の中でも変わることなく貫いてきた、自分達の力と工夫で胸を張れるものを創るというスタイルは、私達が先輩達から受け継いできた大きな誇りであるとともに、おそらくユーザーの皆様にも最も評価をいただいている部分だと認識しております。

今、ゲーム業界は携帯電話やスマートフォンによるソーシャルゲームが広く普及し、これまでにないほど大きな変化の中にあります。とはいえ、ソーシャルゲームであっても従来のゲームであっても、皆様が楽しめて支持されるコンテンツが生き残るという点においてはまったくの平等です。私達はそういった時代背景を見すえつつも、受け継いできたファルコムスピリットに基づいて誠意あるゲーム制作を続け、さらに支持されるコンテンツを提供できるよう邁進して参りたいと思います。今後40年、50年経っても皆様のもとに日本ファルコムのタイトルをお届けできるよう社員一同努力して参る所存です。今後とも何卒よろしくお願い申し上げます。

日本ファルコム30周年公式記念本
Falcom Chronicle

STAFF

Director・・・・・・・電撃攻略本編集部(染谷行人)
Assistant Director・・・・電撃攻略本編集部(平岡祐輔／古川朋久)
Writer・・・・・伊藤裕章／小沼崇／海法紀光／佐藤智也
澤田五郎／鷹城霞／長戸勲／hally／海月一彦
宮崎洋平／村田健太郎／Rothmans
VERSUS(吉川哲弥／伊藤崇雄／密田憲孝)
有限会社クロノスケープ(森瀬繚／静川龍宗)
Photographer・・尹哲朗
Designer・・・・株式会社アドアーツ(小林歩／仲快晴)
DTP・・株式会社アドアーツ(杉田健／深田和子／小松千暁／奥村裕樹)
Cover Designer・・株式会社アドアーツ(仲将晴)
Executive Producer・・電撃ゲームメディア総編集長 江口聡
Producer・・電撃攻略本編集部(野村一真／宮下雅史)
Illustration・・・・岩崎美奈子／エナミカツミ／啄木鳥しんき
椎名優／西村博之／羽衣翔
Special Thanks・・・・・日本ファルコム株式会社
電撃オンラインのアンケートに投稿いただいた皆様
安田均／水野良／橘正紀／鈴木直人／佐藤辰男

発　行　2011年11月8日　初版発行

発行者　髙野 潔
発行所　株式会社アスキー・メディアワークス
〒102-8584　東京都千代田区富士見1-8-19
TEL.03-5216-8382(編集)
発売元　株式会社角川グループパブリッシング
〒102-8177　東京都千代田区富士見2-13-3
TEL.03-3238-8605(営業)
印刷所　図書印刷株式会社
装　丁　株式会社アドアーツ

Printed in Japan

ISBN978-4-04-870774-9 C0076

30TH Falcom
ANNIVERSARY
1981-2011

30TH Falcom
ANNIVERSARY
1981-2011

Falcom Chronicle
日本ファルコム30周年公式記念本

アスキー・メディアワークス

ISBN978-4-04-870774-9
C0076 ¥4700E

9784048707749

1920076047008

ASCII MEDIA WORKS
発行● アスキー・メディアワークス

定価: 本体 4,700 円
※消費税が別に加算されます

Falcom Chronicle
日本ファルコム30周年公式記念本

アスキー・メディアワークス

日本ファルコム30周年記念

■日本ファルコムの30年におよぶ歴史をすべて詰め込んだ640ページの大ボリュームで贈る超重厚な公式メモアリル本!
■安田均や水野良などによる30周年を祝う記念コメントを掲載!
■岩崎美奈子、エナミカツミ、椎名優などの記念イラストに注目!
■ギャラリーコーナーには懐かしのイラストや広告が満載!
■50タイトル以上のストーリーやシステムをプレイバック!
■これぞ日本ファルコム大辞典!　1600以上のキャラクターや2500以上の設定用語を収録する大充実の辞典コーナー!!

主な掲載タイトル

イース Ancient Ys Vanished Omen／イースエターナル／イースII Ancient Ys Vanished The Final Chapter／イースIIエターナル
ワンダラーズ フロム イース（イースIII）／イース フェルガナの誓い／イースIV MASK OF THE SUN／イースV 失われた砂の都ケフィン／イースVI ナピシュテムの匣
イース7／イース・オリジン／ドラゴンスレイヤー 英雄伝説／ドラゴンスレイヤー 英雄伝説II／英雄伝説III 白き魔女／英雄伝説IV 朱紅い雫（旧）／英雄伝説IV 朱紅い雫（新）
英雄伝説V 海の檻歌／英雄伝説 空の軌跡FC（英雄伝説VI 空の軌跡）／英雄伝説 空の軌跡SC／英雄伝説 空の軌跡the 3rd／英雄伝説 零の軌跡／英雄伝説 碧の軌跡
ドラゴンスレイヤー／ロマンシア／ドラゴンスレイヤーIV ドラスレファミリー／ザナドゥ／ザナドゥ・ネクスト／風の伝説ザナドゥ／風の伝説ザナドゥII／ソーサリアン
ロードモナーク／モナークモナーク／ブランディッシュ／ブランディッシュ ダークレヴナント／ブランディッシュ2 THE PLANET BUSTER
ブランディッシュ3 SPIRIT OF BALCAN／ブランディッシュ4 眠れる神の塔（ブランディッシュVT）／ヴァンテージマスター／ヴァンテージマスターポータブル
VM JAPAN／ツヴァイ!!／ツヴァイII／西風の狂詩曲／月影のデスティニー／アークトゥルス／幻想三国誌／幻想三国誌II／デーモンズリング／アステカ
太陽の神殿 アステカII／スタートレーダー／ぽっぷるメイル（PC版）／ぽっぷるメイル（SFC版）／ダイナソア／ぐるみん／イースvs.空の軌跡 オルタナティブ・サーガ

日本ファルコム30周年公式記念本 Falcom Chronicle

式記念本

イラスト、広告、ストーリー、キャラクターetc
日本ファルコムのすべてが詰まった

640ページ

アスキー・メディアワークス

［記念イラスト&コメント］

■新旧ファンにおなじみの方々による記念イラストや記念コメントを掲載!
■電撃オンラインで募集したユーザーからの寄稿文も大ボリュームでお届け!

POINT 岩崎美奈子、エナミカツミ、啄木鳥しんき、椎名優、西村博之、羽衣翔のイラストは必見!

［イラストギャラリー］

■パッケージや広告に使われたメインイラストを中心に、掲載数は約300点!
■おまけとして、マニュアル用の挿絵や販促用のイメージイラストも掲載!

POINT 『ロマンシア』のマニュアルに載っていたコミックなど、懐かしのイラストも再録!

［広告ギャラリー］

■この30年間で使われた懐かしの広告記事やチラシ、カタログを大放出!
■日本ファルコムのPCゲームショップ時代のチラシや、企業案内なども収録!

POINT 『ドラゴンスレイヤー』など、初期作品の広告は資料的価値が高い貴重なものばかり!

マニアックな内容と熱い思い出が詰まったメモリアル本

［ゲーム回想録］

■シリーズやタイトル別に、日本ファルコム作品の歴史や特徴を総まとめ!
■オープニングからエンディングまで、大量の画面写真でゲームの流れを回想!

POINT さまざまなタイトルをディープにプレイバック! エンディングも見せちゃいます!!

［キャラクター辞典］

■主役から脇役まで、1600以上のキャラクターを大ボリュームで紹介!
■ビジュアル的にも楽しめる!　キャラクターイラストをとにかく大量に掲載!!

POINT ファルコムマンやワニオトコなど、マニアックなキャラクターもバッチリです!

［設定用語辞典］

■ゲーム中の世界観を表す設定を中心に、さまざまな用語を幅広くフォロー!
■2500以上の膨大な用語を50ページ以上の大ボリュームにて収録!

POINT 「猫語日常会話入門」といったネタ系や、「やるしかないわね」なんて名言も掲載!

電撃の『軌跡』シリーズ関連書籍

英雄伝説 零の軌跡 ザ・コンプリートガイド+設定資料集
好評発売中 定価:1,890円

英雄伝説 碧の軌跡 ザ・コンプリートガイド
好評発売中 定価:1,890円

英雄伝説 零の軌跡&碧の軌跡 公式設定資料集（仮）
発売日未定 価格未定

英雄伝説 零の軌跡 プレストーリー ～審判の指環～
原作：日本ファルコム　作画：啄木鳥しんき
好評発売中 定価:893円

英雄伝説 零の軌跡①
原作：日本ファルコム　作画：島草あろう
好評発売中 定価:893円

※定価は税込（5%）です。